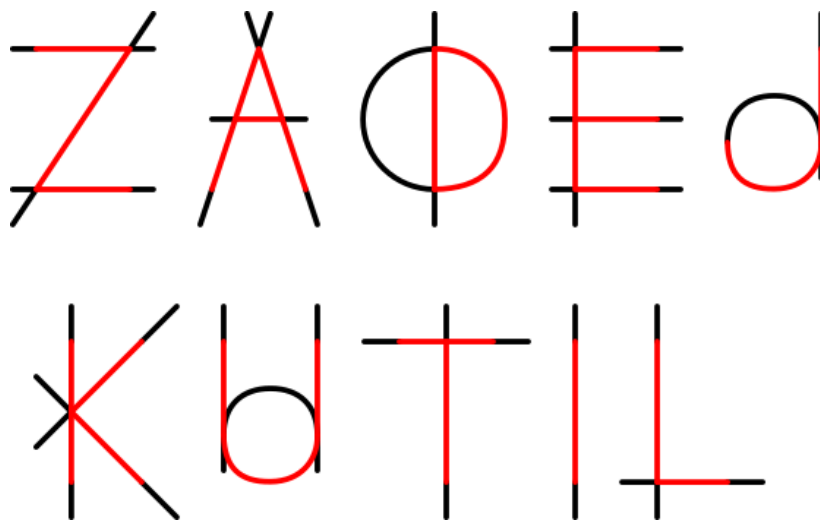


101. Čáry

Jde o grafický zápis písmen. Rovné čáry písmen jsou naznačeny krátkými úsečkami a oblouky vznikají doplněním do celého kruhu. Vyjde nám tajenka "ZADEJ KUTIL", řešením je tedy slovo **KUTIL**.



102. Rušný týden

Zvýrazněné části vět popisují (někdy alternativním způsobem) části textu české hymny, přičemž počet slov odpovídá. Do tajenky bereme tolikáté písmeno z příslušného slova, jaké je číslo v závorce.

Kde(1) domov můj?
Voda(4) hučí po lučinách
Bory šumí(3) po skalinách
V sadě skví se jara(4) květ
Zemský ráj(1) to na pohled
A to je ta krásná(3) země
Země česká, domov(1) můj

Řešením je slovo **KAMARÁD**.

103. Obrázky a tajné písmo

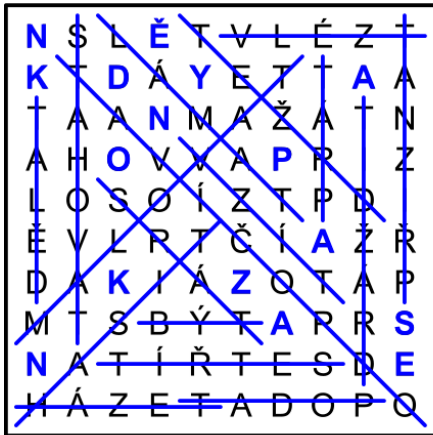
Každý symbol představuje jedno slovo. Význam symbolů rekonstruuje podle toho, co obrázky vzájemně sdílí. Tím dekódujeme zelený nápis: "velká oranžová kočka s černými pruhy". Kód je **TYGR**.

Bonusové řešení obsahující F, které zmiňuje rozhovor pod šifrou, je Garfield.

| | | | |
|---|--|--|--|
| <p>kočka a černý míč</p> <p>🐱 ⚫</p>  | <p>malý oranžový míč a velký bílý míč</p> <p>🟡 ⚪</p>  | <p>bílé pruhy na silnici</p> <p>🚶</p>  | |
| <p>malý kluk ve velkém svetr</p> <p>👦 🧥</p>  | <p>oranžové auto na silnici</p> <p>🚗</p>  | <p>kluk se psem na silnici</p> <p>👦 🐕</p>  | <p>kočka</p> <p>pes</p> <p>kluk</p> <p>auto</p> <p>velký</p> <p>malý</p> <p>bílý</p> <p>černý</p> <p>oranžový</p> <p>silnice</p> <p>míč</p> <p>pruhy</p> <p>svetr</p> <p>a</p> <p>na</p> <p>v</p> <p>s</p> |
| <p>kluk s černou kočkou v autě</p> <p>👦 🐱 🚗</p>  | <p>bílá kočka a černý pes</p> <p>🐱 🐕</p>  | <p>černý svetr s bílými pruhy</p> <p>🧥</p>  | |
| <p>velká oranžová kočka s černými pruhy</p> <p>🐱 🟡 ⚫</p> | | | |

104. Rozkazovací

V osmisměrce nalezneme mnoho sloves v infinitivu. Slovesa vyškrtáme, může nám pomoci přiložený seznam, ve kterém jsou uvedeny délky jednotlivých slov a který je seřazen podle abecedy. V mezitajence z nevyškrtaných písmen nám vyjde text "NĚKDY ANO PAK ZAS NE". Šifra se jmenuje rozkazovací, jde tedy o to jednotlivá slovesa vyjádřit v rozkazovacím způsobu, a to buď v pozitivním (např. "bud"), nebo negativním smyslu ("nebud"). Obrázky pod osmisměrkou pak znázorňují část nějakého ustáleného idiomu, který se právě pojí s některým z vyškrtnutých sloves (počty použití jednotlivých sloves jsou vyznačeny). Výslednou tajenku získáme pomocí morseovky: pozitivní smysl = tečka, negativní = čárka, oddělovače jsou znázorněny silnou černou čarou mezi obrázky. Vyjde "KOD ZNAK", řešením je tedy slovo **ZNAK**.



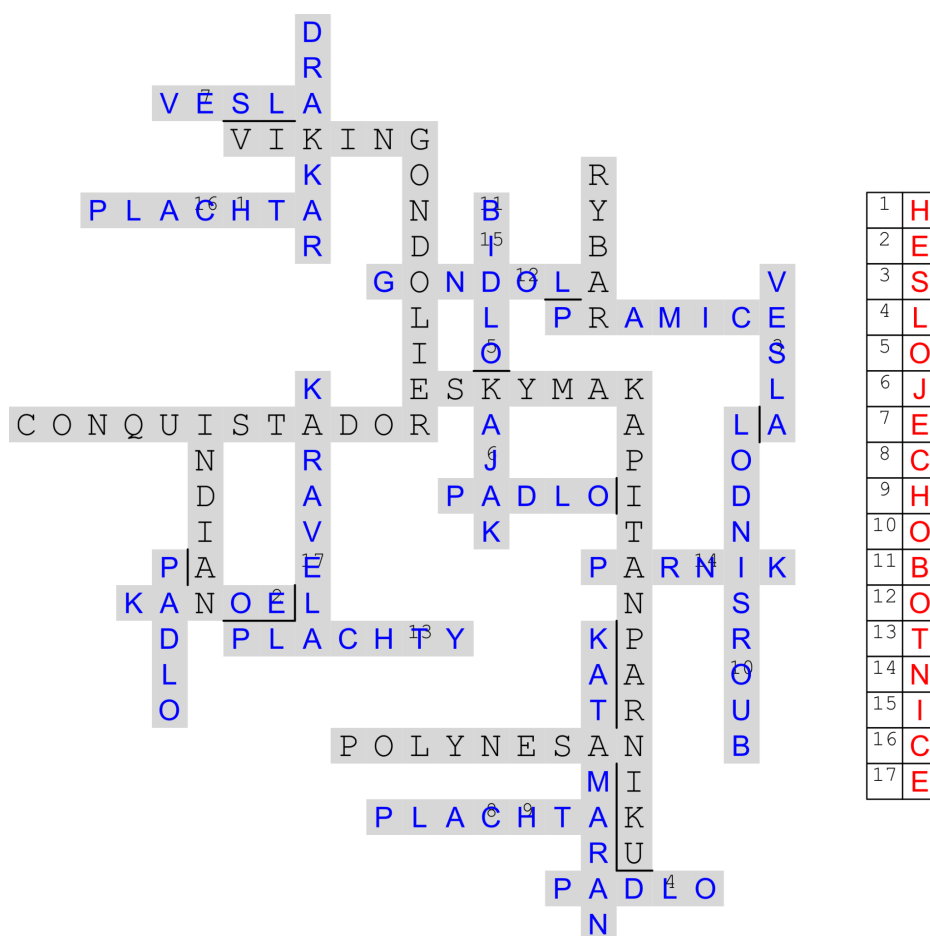
- BÝT 2x
DĚLAT 3x
DRÁŽDIT 1x
DRŽET 1x
HASIT 1x
HÁZET 1x
LÁMAT 1x
MALOVAT 1x
ODPOČÍVAT 1x
PODAT 1x
PRÁT 1x
PŘIZNAT 1x
SETŘÍT 1x
SRÁT 1x
STAHOVAT 1x
VLÉZT 1x
VZÍT 1x



105. Kdo, co, čím

Všichni "Kdo" jsou v šifře uvedeni. Hledané "co" jsou typy lodí - typ příslušné lodi se vždy pojí s jejím "kdo". Např. INDIAN je křížen s KANOE. ESKYMAK s KAJAK atd. Název typu lodi je pak vždy křížen s "čím" - jejím pohonem. Např. KANOE - PADLO. Doplníme křížovku a přečteme písmena, která jsou v políčkách označených čísly, v pořadí. Zda uvést jednotné či množné číslo u pohonů (veslo/a, pádlo/a) buď plyne přímo z křížení nebo to pro výběr tajenky nerozhoduje a lze napsat libovolnou variantu. Vyjde HESLO JE **CHOBOTNICE**.

Pozn. Jsme si vědomi, že oficiálně gondolu pohání spíš veslo, ono je to ale takové bidlo-veslo, a laicky má gondolu hodně lidí spojenou právě s bidlem.



106. Rodina

Tabulka znázorňuje příbuzenské vztahy v rámci rodiny. Diagram napravo znázorňuje, které role jsou v tabulce použity (použité značení je relativně [standardní](#), kolečko = žena, trojúhelník = muž). Vyplněný čtvereček odpovídá "já", šedé symboly vykreslené plnou čarou jsou (po řádcích): děda, strýc, teta, otec, matka, sestra, bratr, neteř, dcera, syn, vnučka.

Těchto 11 rolí nyní musíme přiřadit písmenům A až J tak, aby všechny rodinné vztahy správně seděly. Současně musíme také odhalit, jakého pohlaví jsou Kim, Nikola a Saša, u kterých to není jasné podle jména (na rozdíl od Jany a Petra). Řešení je:

- Kim a Nikola jsou ženy, Saša je muž.
- A = teta
- B = sestra
- C = dcera
- D = neteř
- E = vnučka
- F = matka
- G = bratr
- H = strýc
- I = syn
- J = otec
- K = děda

Výsledný kód pak čteme v rámečku výběrem písmen: **KMOTRA**.

Šifra vychází z úlohy uvedené v knize *The Language Lover's Puzzle Book* (Alex Bellos). Kniha obsahuje řadu zajímavých úloh, které mají šifrovací charakter a současně jsou inspirovány reálnými jazyky z celého světa.

107. Tóny a intervaly

Nejprve jsou zahrány stoupající tóny A, D, H, D. Poté je vždy zahrán nějaký interval v rozmezí prima až oktáva a vždy nějaký z tónů A, D, H, D. Tóny ADHD představují zkratku *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. Pomocí intervalů (vzdálenost mezi tóny číslovaná od 1) pak vybíráme vždy x-té písmeno z konkrétního slova (prima = 1, sekunda = 2, atd.).

| Zahrané tóny intervalu | Interval | Zahraný tón z ADHD | Vybrané písmeno |
|------------------------|-------------|--------------------|-----------------|
| C – E | tercie (3) | H | hyPeractivity |
| C – C2 | oktáva (8) | D(2.) | disordeR |
| C – F | kvarta (4) | A | attEntion |
| C – C | prima (1) | H | Hyperactivity |
| C – A | sexta (6) | D(1.) | deficlt |
| C – E | tercie (3) | D(2.) | diSorder |
| C – H | septima (7) | D(1.) | deficiT |
| C – C2 | oktáva (8) | A | attentiOn |
| C – G | kvinta (5) | H | hypeRactivity |
| C – H | septima (7) | A | attentlon |
| C – D | sekunda (2) | D(1.) | dEficit |

Heslo je **PREHISTORIE**.

108. Kruhy s obrázky

Složme jednotlivé obrázky a správně si je pojmenujme. Počet částí, z nichž je kruh složený, napovídá, kolik písmen má které slovo. Pozorujeme, že se autor šifry zjevně snažil vybrat taková slova, aby každé bylo složené z unikátní skupiny písmen. Správná pojmenování tedy jsou GINY, HROT, SQUAW, ZVEJK a DCLX (silueta Římana napovídá, že číslo musíme pojmenovat římskými písmeny).

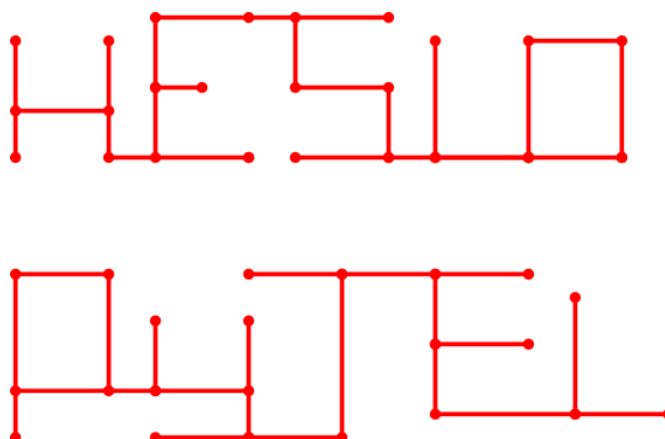
Každá výseč kruhu odpovídá jednomu písmenu a jsou řazena podle směru hodinových ručiček. Takto můžeme přečíst text: "JSI GENIUS. NA TOTO JE NUTNE VYSOKE IQ. CTYRI ZNAKY V TEXTU NEJSOU. NA NE ZACINAJI CTYRI HRDINOVE SESITOVEHO SERIALU. ZADEJ NA NASE WWW NAZEV SERIALU".

Čtyři nepoužitá písmena jsou M, B, F, P. Už víme, že je řeč o Myšpulínovi, Bobíkovi, Fifince a Pindovi. Zadáváme heslo **CTYRLISTEK**.



201. Uspořádaná slova

Všechna slova obsahují písmena v abecedním pořadí, a to buďto vzestupně, nebo sestupně. Hint na začátku nám radí, že je-li počet písmen sudý, máme postupovat ze západu na východ (nebo obráceně), je-li lichý, je směr z jihu na sever (nebo obráceně). Jedná se o grafickou šifru. Slovo BEJKU znamená, že táhneme tužkou o 5 jednotek zdola nahoru, SOL nám říká, že se máme vrátit o tři dolů, ČÍMŽ naznačuje, že půjdeme o 4 doprava. Dvě věty resp. odstavce oddělují dvě slova řešení. Heslo je **PYTEL**.



202. Písmo s popisky

Symbols i slovní popisky označují pracovní nástroje. Když je správně pojmenujeme a spárujeme, můžeme každému symbolu přiřadit písmeno.

K L I Č P O L I B E K N A D E S E T
↓ ∩ T ↓ T ∩ ∩ T ∩ T ∩ X Γ Ψ † † † †

cíl naběhnutí

dílh

hlava

chlastala

komunismus (část I)

krtečkův

původce boule na čele

vidle

sekera

palice

pilá

srp

ryč

hrábě



prostitutka

trpaslíkův

urychlovač čarodějnice

třetina ručního losování

zima

zkáza čarodějnice

štetka

Krumpáč

koště

Nůžky

kosA

kladivo



Dostáváme mezitajenku "klíč polibek na deset". Držíme se tématu šifry a hledáme pracovní nástroj: **FRANCOUZAK**.

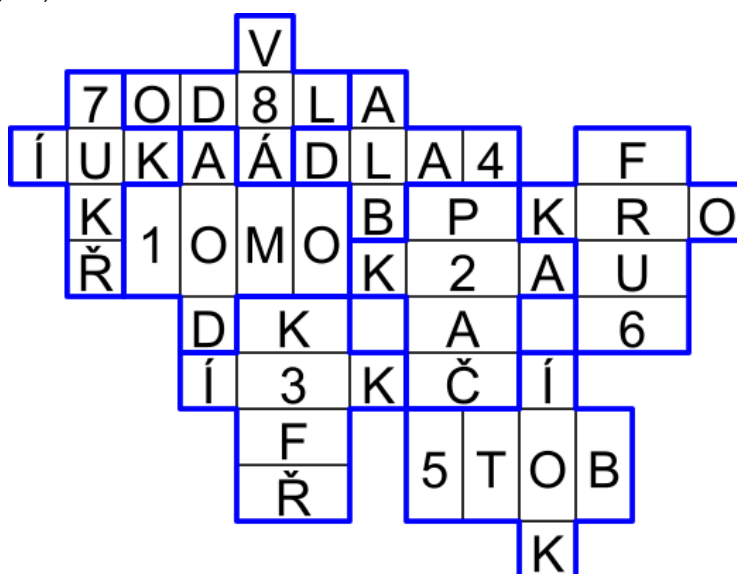
203. Tajemná

Řešením šifry je slovo **RYS**, na které různými způsoby odkazují všechny části textu:

- osobnostní rys: *výrazný, plachý, charakter*
- zvíře (rys ostrovid): *nenápadný, plachý, kořist vyhlíží, ostře číhá, loví, skoky*
- geometrický rys: *plán, s geometrickou přesností*
- slovo R-Y-S:
 - *na tři*
 - *drnčí vpředu*
 - *uprostřed tvrdý*
 - *had na konci*

204. Síť

Celý obrázek šifry se skládá z osmi sítí krychlí a kvádrů, přičemž v každém z nich je právě jedno z čísel 1, 2, ..., 8.



V každé síti je ukryto šestipísmenné slovo, tematicky spojeno s tvarem kostky nebo kvádrů; pro zjednodušení jsou všechny sítě stejné (tvar "kříže") a pořadí čtení písmen v nich je také vždy stejné. Doplníme chybějící písmeno a v pořadí 1, 2, ..., 8 přečteme tajenku:

- 1 - K**o**moda
- 2 - p**R**ačka
- 3 - k**U**řík
- 4 - dla**Ž**ba
- 5 - bot**N**ík
- 6 - fru**I**ko
- 7 - **C**ukřík
- 8 - **I**Edová

Kód je **KRUZNICE**.

205. Duel

Jde o přepis realistické kulečnickové partie mezi hráči A a B. Kulečnickové koule mají standardní barvy a číselná označení. Vezmeme z každého řádku součet příslušných čísel a převedeme na písmena. Získáme kód **RAMPOUCH**.

A:   

18 = R

A: 

1 = A

A:  

13 = M

B:  

16 = P


A: 

B: 

15 = O

B:  

21 = U

B: 

A: 

3 = C

A: 

8 = H

A: Juchů.