

301. Končí to nosem

Text se skládá ze slabik známého rozpočítavádla “ententýky dva špalíky”. Do slova “nos” včetně je to přesně 26 slabik, lze jim tedy přiřadit písmena A až Z a přechíst tajenku.

A en	B ten	C tý	D ky(1)	E dva	F špa	G lí	H ky(2)
I čert	J vy	K le	L těl	M ze	N lek	O tri	P ky(3)
Q bez	R klo	S bou	T ku	U bos			
V na	W ra	X zil	Y si	Z nos			

Tajenka: ROZPOCITALI JSTE TO FANTASTICKY A MATE TAJENKU **VELKOVEZIR**.

302. Quest

Text, který se tváří jako zápisky hráče počítačové hry na hrdiny, je ve skutečnosti stylizovaným popisem Velikonočního pondělí z pohledu koledníka. Šifra po nás chce anglický název velikonočního vejíčka. Potvrzením je, že se tak označují skryté prvky ve videohrách, které hráči mohou aktivně hledat. Kód žádáme dle instrukcí bez mezery, tedy **EASTEREGG**.

303. Obdivování

Šifra pracuje s výrazy složenými z jedné zdvojené slabiky, případně dvou zdvojených slabik. Jsou to například slova KUSKUS, KANKÁN, TUKTUK nebo BERI BERI. Že dochází k opakování morfémů, to trochu napovídá druhý řádek, který vždy do puntíku souhlasí s horním tvrzením. Dále nám pomáhá počet slov, který je vždy identický s počtem písmen koncového slova.

Postupně odhalíme: HALO HALO, BARBAR, DODO, PIRI PIRI, PAVEL PAVEL, ČAU ČAU, JOJO, KUSKUS, BONBON, TUKTUK, BERI BERI, TINTIN, KANKÁN, TSE-TSE a KOKO. Tajenku tvoří ta písmena, které odpovídají poloze slova “Obdivuju”. Čteme: OBDIVUJU BUBÍNEK. Takže ještě podle logiky této šifry najdeme bubínek, který by se ve skupině výše uvedených slov neztratil. Je to **TAMTAM**.

304. Útvary

Vybereme-li správné útvary podle instrukcí, z odpovídajících písmen získáme text HESLO JE. Bude tedy třeba ještě nějak pokračovat. Trik úlohy spočívá v tom, v zadání jsou ještě jiné útvary a těmi jsou písmena v rozích čtverců. Vybereme-li nově správné tvary z těchto písmen, dostaneme zbytek tajenky: **BALONEK**.

305. Tři množiny

B, **D** a **S** jsou množiny, které představují různá kódování. **B** představuje braille (šest teček, číslují se po sloupcích shora dolů), **D** dvojkovou soustavu (5 bitů, číslují se od nejnižšího bitu zprava a od nuly) a **S** sedmisegment (sedm segmentů, číslují se od nejvrchnějšího po obvod ve směru hodinových ručiček a sedmý jen ten prostřední).

Další řádky obsahují vždy nějakou podmnožinu jedné z množin **B**, **D** nebo **S**. Postupně tyto řádky kódují: CAST KODU PRO.

To zjevně není celá tajenka, ale naštěstí se ještě nevyužily všechny informace. Autor šifry měl u každého písmene volnost ve volbě jednoho ze tří daných kódování. Další známý způsob kódování je morseovka, která využívá právě tři znaky. Potřebujeme určit, který ze tří systémů představuje který znak. To je zvoleno se snahou o návodnost. Braille je tečka, protože se skládá z teček, sedmisegment z podobného důvodu čárka a na dvojkovou soustavu zbývá oddělovač. Na prvním řádku šifry jsou také množiny uspořádány v návodném pořadí: tečka (B), čárka (S), oddělovač (D). Po řádcích čteme v morseovce text TEST.

Když obě části spojíme, získáme tak **PROTEST**, což je konečné řešení.

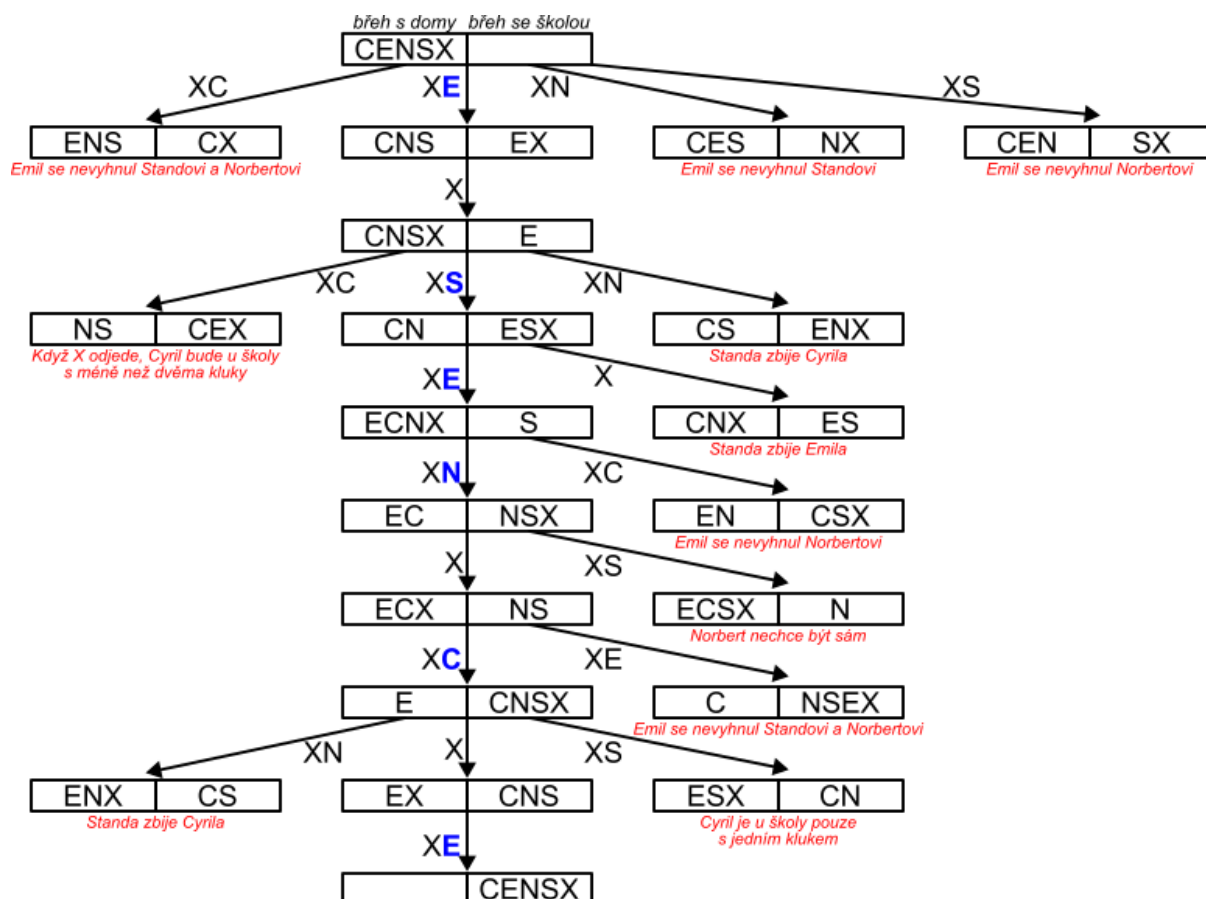
306. Pět kluků

Zadání je variace na [Einsteinovu hádanku](#). Vyřešíme ji a získáme jména kluků, u každého víme do jakého chodí kroužku a jak interaguje s ostatními.

Standa	Emil	Norbert	Xaver	Cyril
karate	programování	judo	deblkajak	deskovky

Jenomže jak získat kód? Když si zadání přečteme pečlivě, pak z náznaků (jsme u řeky, Xaver, který hlídá, aby se ostatní nesežrali, jezdí na deblkajaku) můžeme poznat, že jde o variaci na jinou logickou úlohu, kterou je [Vlk, koza a zelí](#). Je tedy potřeba převést všechny kluky přes řeku tak, aby byli všichni spokojení a nedošlo mezi nimi ke konfliktům. Převozníkem je vždy Xaver, jehož kroužkem je deblkajak.

Úloha má jediné řešení, viz obrázek níže:

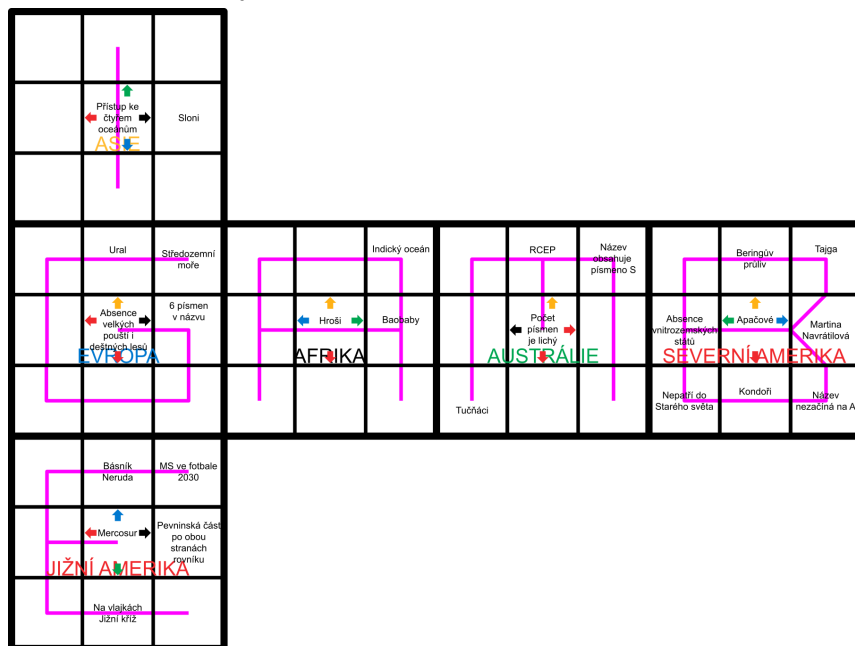


Postupně přes řeku Xaver převezeme Emila, Standu, Emila (zpět), Norberta, Cyrila, a nakonec opět Emila. Z prvních písmen jmen získáme heslo **ESENCE**.

307. Kostičky

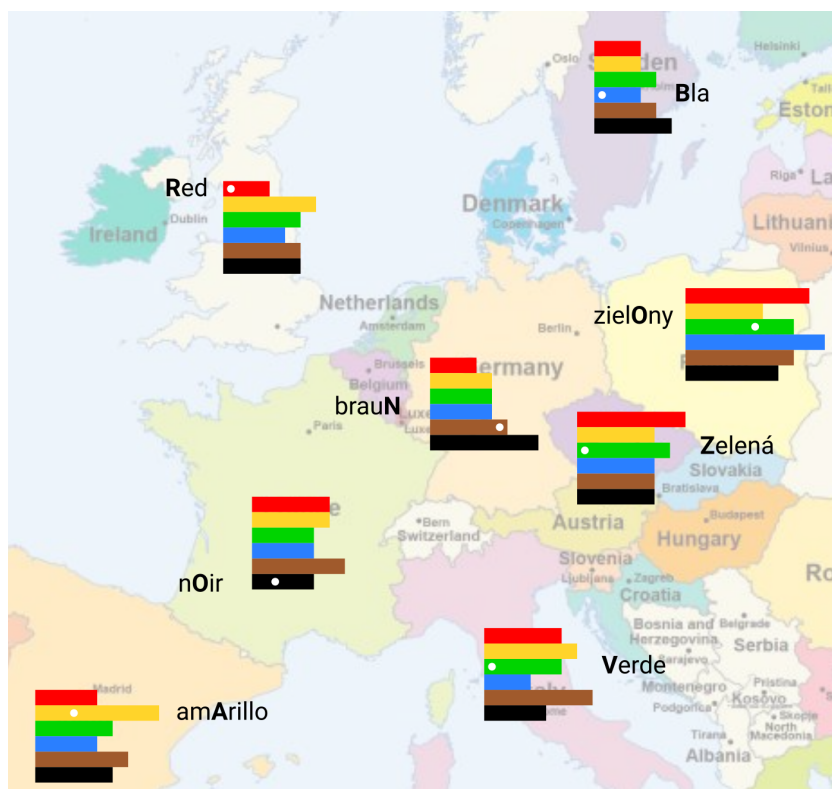
Zadání obsahuje 27 kostiček, nabízí se z nich sestavit krychli 3x3x3. Skutečně, pokud budeme na bílé stěny pohlížet jako na viditelné a na šedé stěny jako skryté, máme 6 kostiček pro středy stěn 3x3, 12 hranových, 8 rohových a 1 vnitřní kostku. Dále si postupně můžeme všimnout, že texty na kostkách se pojí vždy s jedním, dvěma nebo třemi světadíly, a to právě podle počtu viditelných bílých polí (výjimku tvoří vnitřní kostka, jejíž text je splněn pro všechny světadíly). Jde o světadíly Evropa, Afrika, Asie, Austrálie a Oceánie, Severní Amerika, Jižní Amerika. Každé stěně 3x3 ve výsledné kostce je tedy třeba přiřadit jeden z těchto světadílů a rozmístit všechny kostky tak, aby svými texty odpovídaly příslušným světadílům či dvojicím nebo trojicím. Pro orientaci středových kostek nám pomohou šipky, které říkají, který světadíl se nachází za hranou v daném směru; barvy odpovídají neoficiálnímu označení dle olympijských kruhů. Při skládání kostek se můžeme řídit návazností fialových čar (kde tušíme grafickou tajenku) nebo pravidlem, aby byly všechny texty na dané stěně 3x3 orientovány ve shodě s prostřední kostkou. Je více variant, jak výslednou kostku konstruovat, může to být 3D model vystřižený z papíru, nebo skládat "kostky" do rozložené sítě. Ve výsledku dostáváme složenou kostku, kde nám na stěnách vznikne (v otočení shodném s otáčením všech textů stěny) z fialových čar 6 písmen. Z těch pak přesmyčkou složíme výsledné heslo **GAMBIE**.

Ukázka rozmístěných kostiček do sítě:



308. Barvy

Délky barevných obdélníků znázorňují délky slov pro barvy v různých evropských jazycích. Rozmístění odpovídá geografii. Podle bílých teček vybíráme písmena a dostáváme **BRONZOVÁ**.



401. Křížovka

Klíčem k řešení je „panenka“. Všechny popisky dávají dobrý smysl, když toto slovo dosadíme za X. Slova doplněná za podtržítko pak píšeme do tabulky:

ANTONÍN Panenka je legendární střelec.

Panenka BARBIE je stereotypně růžová.

Panenka CHUCKY je hororová.

Panenka HNĚDOPRSÁ žije v Austrálii, vyhledává okolí vodních ploch a je hnědá.

HYDRAULICKÁ panenka umožňuje zvedat těžká břemena.

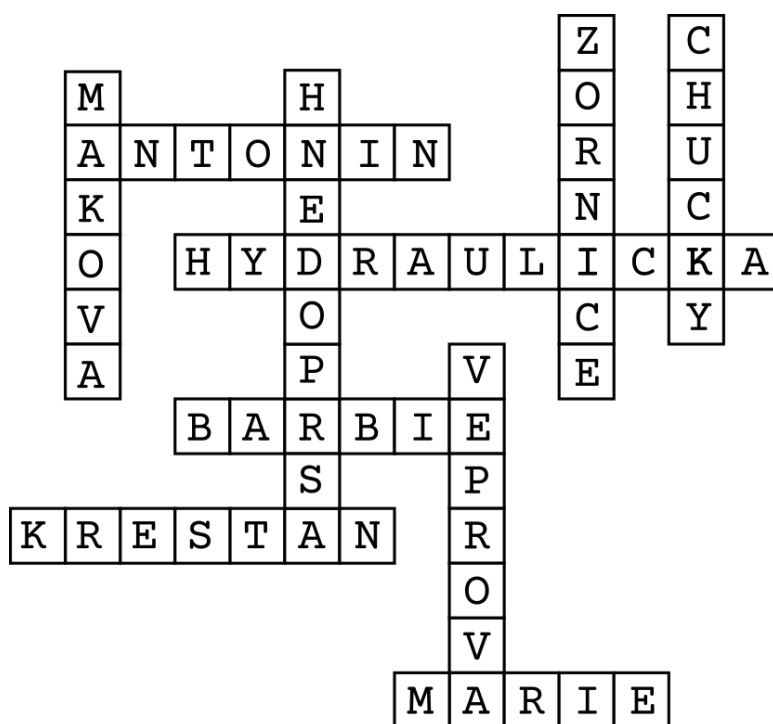
KŘEŠŤAN je autor folkového hitu Panenka.

MAKOVÁ panenka se objevila v první polovině letošního Sendviče.

Panenka MARIE má velmi známého syna.

VEPŘOVÁ panenka je lahodné jídlo.

Panenka (ZORNICE) je část oka.



Pokud přečteme písmena označená v zadání, dostaneme mezitajenku VOZÍTKO KOLÉBAT. To zkombinujeme s tématem šifry (panenka) a dostáváme finální kód **KOČÁREK**.

402. Báseň

Šifra má podobu postupně vznikající básně, v níž bylo s přidáním každého nového verše změněno i doposud poslední slovo tak, aby na konci vznikl nový rým. Nakonec bylo změněno i poslední slovo básně, takže se v ní nerýmuje vůbec nic. Zaniklé rýmy ale můžeme odhalit. Pro každou po sobě jdoucí dvojici veršů najdeme slovo, kterým měla původně končit. Vypomoci si můžeme počtem slabik a významovou nebo funkční podobností:

Chceš znát heslo tajné zprávy?
Tak si uvař trochu **k**ávy (vody)
na luštění téhle **ó**dy (básně)
Tím pitím pak svlažíš **d**ásně. (hrdlo)
Vyluštíš to, nejsi **t**rdlo. (trotl)
Plaveš v tom jak **a**xolotl? (macarát)
Tak zkus složit **r**eparát. (opravu)
Pak udělej **o**slavu (párty)
kde budeš hrát **k**arty (oko)
s jistou paní **Y**oko (Lennonovou)

Kód je **TAROKY**.

Inspirací pro vznik této šifry byla scénka skládání písně “Radost ze života” od Šimka a Grossmanna.

403. Dotazník

Po vyplnění dotazníku a vyhodnocení luštitel získá zpětnou vazbu, že něco není tak, jak má být. Ze začátku se zpravidla setkáme s reakcí, že odpovědi na dvě otázky jsou v přímém rozporu. Jde o případy, kdy jsou obě odpovědi shodné (nad sebou), ale také když jsou vůči sobě příslušní smajlíci v diagonálním směru. Je třeba tedy zajistit, aby se všichni vybraní smajlíci nenacházeli vůči sobě pod sebou a ani diagonálně. Fakticky tedy řešíme úlohu rozmístění 5 dam na šachovnici, k čemuž jemně napovídají i náznaky v textech (ohrožování, tým, kde jsou samé dámy). Řešení je několik, pokud netrefíme hned to správné, opět nás vyhodnocení navede na to, abychom v poslední otázce dali nejlepší hodnocení (pak už jsou jen dvě řešení) a na různorodost dali pozitivní hodnocení. “Správné” odpovědi jsou tyto:

Dotazník

Těšíte se na naše zvláště ptaní?

Cítili se ohrožení různorodostí šifer na letošním Sendviči?

Souhlasíte, že by měl být Sendvič nejen pro pány? Má mít výhodu tým, ve kterém jsou samé dámy?

Máte rádi, když jsou v úlohách drobné triky, ale současně i skryté nápovědy?

A jak se vám vlastně letos Sendvič líbí?

Vyhodnoťte dotazník

Skvělé. Díky za upřímné a ničím neovlivněné vyplnění :-). Všimli jste si, že je v každé otázce jedno slovo na pět písmen?

Poté se zobrazí informace, že máme použít pětípísmenná slova z vět, a z nich už snadno vybereme písmena podle pozic vybraných smajlíků: pTaní, šifEr, Nejen, trlky, letoS.

Řešením je slovo **TENIS**.

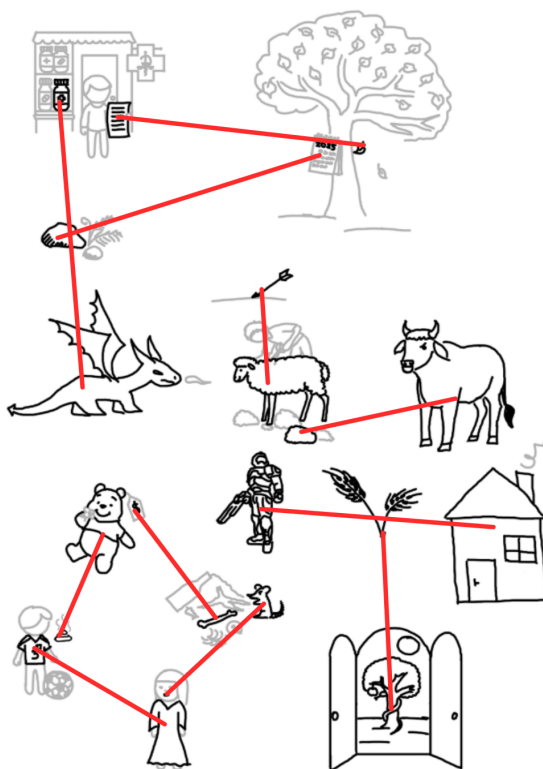
404. Zápletka

V obrázku se vyskytují (černě nakreslené) dvojice, které se vyslovují (téměř) stejně, když jednu z nich pojmenujeme česky a druhou anglicky:

- list – list (seznam)
- drak – drug (lék)

- rok – rock (kámen)
- šíp – sheep (ovce)
- vůl – wool (vlna)
- Pú – poo (hovínko)
- dres – dress (šaty)
- ret – rat (krysa)
- kost – cost (cena)
- dům – Doom (počítačová hra)
- ráj – rye (žito)

Pokud dvojice spojíme čarami, dostaneme graficky heslo **PLOT** (které je smysluplným slovem v češtině i angličtině a odkazuje na něj i název úlohy Zápletka).



405. Mlha

Z náznaků (jméno Slávka, perla, jedna noha, nepohyblivost, uzavřenost) usoudíme, že Slávka bude asi nějaká škeble. Pokud chceme, aby mžila, musíme jí dát povel “Mž!” . Tento povel je současně slovesem i podstatným jménem, které Slávku vystihuje, a je to také kód letošní Mlhy: **MLŽ**.