

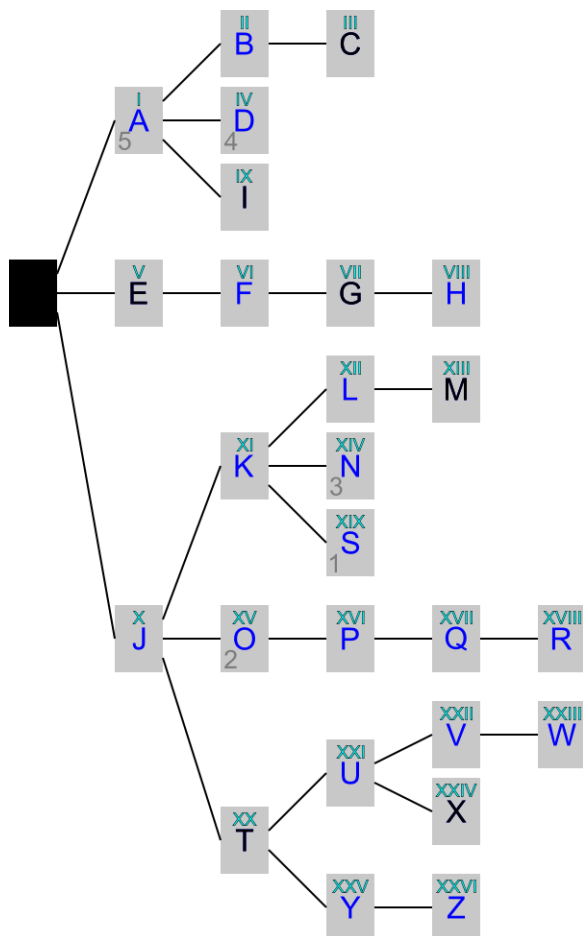
## 101. Graf

Šedých polí je 26, budeme se tedy snažit vepsat do grafu abecedu. Převědeme-li si vepsaná písmena na čísla, můžeme si všimnout jakýchsi pravidelností a naznačených vzorů.

Například na střední řadu se nabízí doplnit 5-6-7-8, na horní zase 1, 2, 3. První, horní soused černého čtverečku by mohl být A=1, víme, že druhý soused je E=5, třetí soused něco, na co navazuje 20, což by mohlo být 10. Nebo jinak, porovnáním C=3 a M=13, které se vyskytují na podobných podstromech, lze odvodit pozici 10.

Tady už by nás mohly napadnout římská čísla (na první úrovni grafu jsou čísla 1, 5, 10 - I, V, X).

Skutečně, graf představuje postupné generování římských čísel odpovídajících písmen, např. písmeno R = XVIII se postupně tvoří jako X-V-I-I-I. Doplníme abecedu a na šedými čísly označených políčkách čteme po řadě tajenku **SONDA**.





## 104. Fyzikální teorie

Jde o metaforu, diskutované vědecké teorie popisují použití (temné strany) Síly ve světě Hvězdných válek a síly prstenů moci ve světě Pána prstenů. Do diagramu vepíšeme jména hlavních postav spojených s temnou energií: Palpatine a Sauron. Podle šipek pak čteme heslo **NEUTRON**.

## 105. Reportáž z šifrovačky

V šifře jsou jednak hinty na smysl jednotlivých odstavců, za druhé nápovědy na princip finálního kódování (např.: mírně zaokrouhlovat, konzistentně statistický přístup aj.).

Každý odstavec šifry napovídá konkrétní číslo. Čísla jsou brána z různých oblastí popkultury, s odhalením všech může pomoci pozorování, že čísla jsou seřazena vzestupně. Začíná se číslem 24 (Le Mans) a končí se rychlostí světla (lze klidně zaokrouhlit na 300 000, ale pokud chcete přesně, taky to v rámci principu vyjde, viz dále). Každý odstavec dále říká, kolik z hodnoty odstavce jsme už urazili, spotřebovali apod. Ale šifra se konzistentně ptá, co zbývá? Musíme tedy spočítat, kolik nám na každém stanovišti, questu této divné šifrovačky „chybělo“. Dostaneme divné (nehezké) hodnoty v mnoha různých jednotkách, někdy i „nejednotkách“ (neboť například klávesy klavíru nejsou žádná míra). Můžeme si to ale zjednodušit statisticky a vyjádřit, kolik nám zbývalo v procentech. A zde bude užitečné pozorování, že procenta vycházejí jako dost hezké hodnoty: krásně se zaokrouhlují na násobky procent po 4%. A když si uvědomíme, že pokud rozdělíme škálu 100% stylem: 0%, 4%, 8%...atd. až na 100%, je takových hodnot 26. Pokud bychom váhali, jak přiřadit čísla, pomůže „klavírní“ odstavec s 88 klávesami: Kdybychom luštili zleva, a projeli to celé, byli bychom na C (a zapsali A). Zprava bychom skončili na A (a zapsali taky A). Jelikož nesnášíme hudební šifry, neluštili jsme vůbec a zapsali jsme si Z. V tomto odstavci se tedy jinými slovy říká, že jsme neluštili vůbec, zbývalo nám tedy 100%, a zapsali jsme si Z. Je tedy jasné, že 0% chybějící do celku bude A..., 4% B atd. Níže celá tabulka převodu šifry. V šifře je pár vtípků, např. je nejasné, jestli děj pohádek Tisíce a jedné noci trval 1000 celých dnů + k tomu jen pár hodin tmy navíc, nebo počítáme 1001 celých ukončených dnů. Ale vzhledem k velikosti čísla je to jen zaokrouhlovací problém).

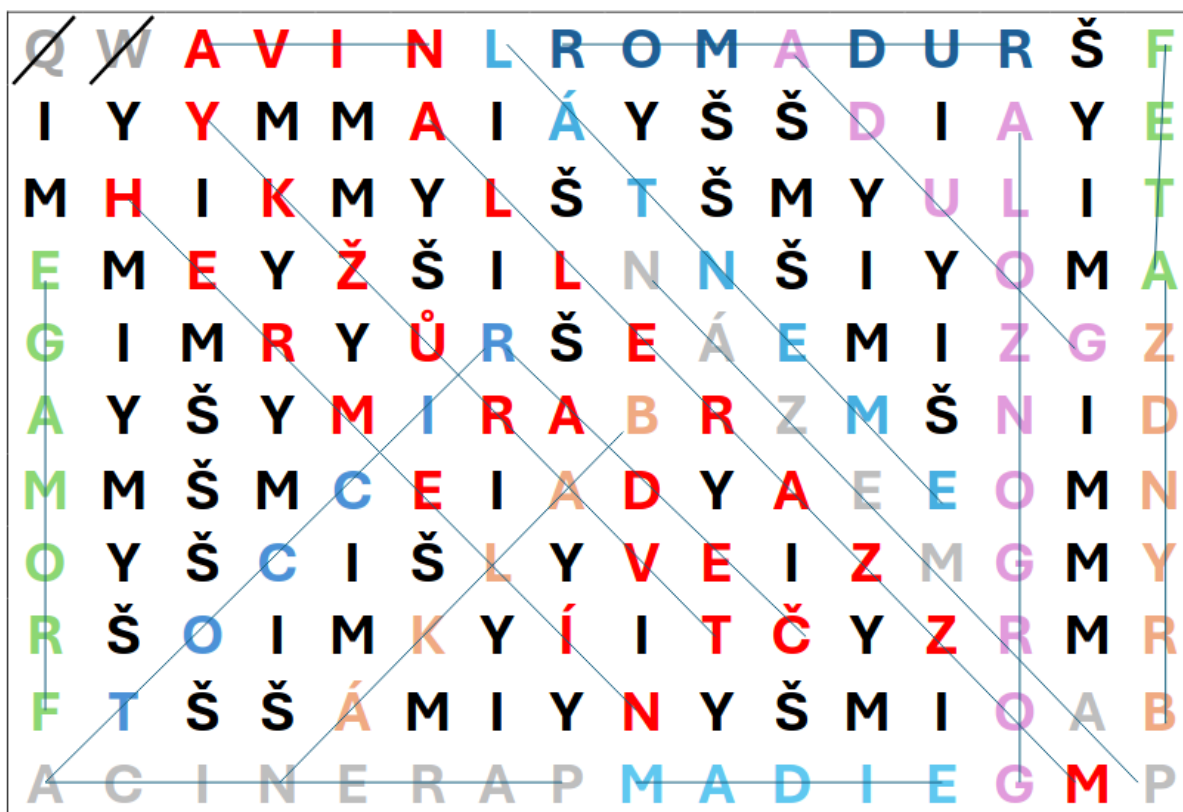
Dostáváme HESLO ZNI **ZPRACOVATEL**.

#	Celek	Hotovo	Zbývá	%	Písmeno
1	24 h (Le Mans)	17,28	6,72	28 %	<b>H</b>
2	30 (stříbrných, Jidáš)	25,2	4,8	16 %	<b>E</b>
3	33 (Kristova léta)	9,24	23,76	72 %	<b>S</b>
4	36 (komnat Šaolinu)	20,16	15,84	44 %	<b>L</b>
5	39 (píseň od Queen)	17,16	21,84	56 %	<b>O</b>
6	40 (loupežníků od Ali Baby)	0	40	100 %	<b>Z</b>
7	50 (odstínů šedi)	24	26	52 %	<b>N</b>
8	80 (dní, cesta kolem světa)	54	26	32 %	<b>I</b>

9	88 (kláves klavíru)	0	88	100 %	Z
10	100 (roků samoty)	40	60	60 %	P
11	130 (km/h, limit na D1)	41,6	88,4	68 %	R
12	220 (voltů)	220	0	0 %	A
13	300 (Spartanů u Thermopyl)	276	24	8 %	C
14	333 (stříbrných křepelek/stříkaček)	146,5	186,5	56 %	O
15	365 (dnů v roce)	58	307	84 %	V
16	404 (page not found, ale objevila se celá 😊)	404	0	0 %	A
17	451 (stupňů Farenheita)	108,25	342,75	76 %	T
18	1001 (1000 + 1 noc)	840	161	16 %	E
19	300 000 (rychlost světla)	168 000	132 000	44 %	L

## 106. Vícekroková osmisměrka

V prvním kroku si povšimneme, že v osmisměrce jsou názvy sýrů. Vyškrtneme je.



Zbudou různě obměňovaná písmena ze slova MYŠI. Při čtení po řádcích tvoří permutace po čtveřicích:

ŠIYM MIYŠ ŠIYM IMYŠ ŠMYI MYŠI ŠIYM IMYŠ MIYŠ YŠIM ŠMIY MYŠI ŠYIM  
ŠIMY IYMŠ ŠMIY YŠMI

Takových permutací může být 24, šifra napovídá, že se nebude používat Q a W, přiřadíme permutacím abecední hodnotu, přičemž slovo MYŠI (neboť šifra je o sýrech a myších) považujeme za A:

A = MYŠI, B = MYIŠ, C = MŠYI, D = MŠIY, E = MIYŠ, F = MIŠY, G = YMŠI, H = YMIŠ, I = YŠMI, J = YŠIM, K = YIMŠ, L = YIŠM, M = ŠMYI, N = ŠMIY, O = ŠYMI, P = ŠYIM, R = ŠIMY, S = ŠIYM, T = IMYŠ, U = IMŠY, V = IYMŠ, X = IYŠM, Y = IŠMY, Z = IŠYM

Z této substituce dostáváme text: SESTMASTEJNAPRVNI. Pokusíme se z tohoto textu vhodným rozdělením dostat nějakou smysluplnou větu. Nabízí se interpretace: ŠEST MÁ STEJNÁ PRVNÍ

Této větě by pak odpovídalo pozorování, že v šifře existuje šest dvojic sýrů se stejnými prvními písmeny. Budeme tedy dál pracovat s pouze s těmito šesti dvojicemi sýrů. Také nám pomůže úvaha, že pod klasickou osmisměrkou by hledaná slova byla seřazena abecedně. Zatím jsme nevyužili osm směrů osmisměrky – pokud bychom si představili, že každý sýr míří určitým směrem, ale „slicovali“ je od společného prvního písmenka, můžeme tyto dvojice chápat jako ruce vycházející ze stejného bodu a převést podle semaforu. BALKÁN BRYNDZA = K, EIDAM EMENTÁL = O, FETA FROMAGE = D, GOUDA GORGONZOLA = T, PARENICA PARMEZÁN = O, RICCOTA ROMADUR = M.

Tedy: KOD **TOM**.

## 107. Sestav člověka

Ve skutečnosti nesestavujeme podobu muže, ale jeho rodné číslo. V každém řádku najdeme jen jednu možnost, která umožňuje vytvořit smysluplné rodné číslo. Tak z obličejů vybereme druhý, protože jedině on nabízí logický rok narození (1985) a logické první číslo představující měsíc (1). Z ramen potom dává smysl jen první možnost označená nulou, takže už víme, že se dotyčný narodil v říjnu. Ruce a nohy dávají den narození (31) a břicho už vybereme pouze takové, které umožní celé desetičíslí vydělit jedenácti beze zbytku. Je to poslední břicho.

Poté už jen přiřadíme vybrané položky písmenům v názvu částí těla (pro každou část těla je uvedeno tolik obrázků, kolik má písmen). Druhý obličej znamená druhé písmeno ze slova OBLIČEJ, takže B. Vychází tajenka **BRUNO**.

## 108. Politický chat

Chatbot svými reakcemi na vstupy navádí řešitele na zadání věty tvaru "Macinka je ...".

Poté, co jsou zadány tři věty tohoto tvaru, prozradí chatbot heslo **DEMOKRACIE**.

Statistiky odpovědí se pokusíme během přestávky zpracovat a dát do normálního chatu na stránkách hry.

*(Tuto úlohu samozřejmě považujeme za recesi, nikoliv za seriózní průzkum.)*

## 201. IQ test pro začátečníky

Přímočará interpretace otázek vede na jednoznačné odpovědi, ale s těmi nic moc nenaděláme. Musíme test interpretovat trochu kreativně: vlastnost v otázce aplikujeme nejen na bezprostřední řádek, ale na všechny. Obrázky dané vlastnosti vykreslí písmena (dobře je to vidět hlavně u vybarevných):

- černé: L
- zaoblené: O
- jednobarevné: K
- souměrné: E
- vybarvené: T

Kód je **LOKET**.

## 202. Jsme slavní slavní jsme

Na první pohled vidíme, že máme co dočinění s hudebním albem. Některá slova naznačují, že interpreti jsou severané. Toto a více indicií nám napoví, že se jedná o skupinu ABBA. Každé slovo představuje jedno unikátní písmeno. Tak už jen z názvu desky JSME SLAVNÍ SLAVNÍ JSME odvodíme, že JSME reprezentuje písmeno A a SLAVNÍ zase B.

Zapojíme znalosti písní ABBA a postupně si doplňujeme celou abecedu. První písnička je MAMINKY JSME MAMINKY MAMINKY JSME MAMINKY NAPŘÍKLAD JSME. Když víme, že JSME je písmenem A, můžeme si začít pobrukovat "MAMMA MIA". Na úvod jsme poskytli přátelskou pomoc, protože slovo Maminky pomůže uhodnout hledanou skladbu bez problémů.

A co dál? HRAJÍ NAPŘÍKLAD MAMINKY MAMINKY NAŠE - a to celé třikrát. Víme, že například je I a maminky M, takže získáváme xIMMx xIMMx xIMMx. Určitě netrvá dlouho zjistit, že jde o GIMME GIMME GIMME. A už známe identitu dalších písmen, G a E.

Písňe jsou úmyslně poskládané tak, abychom si abecedu doplnili postupně bez složitého dohadování.

A co je final touch? Jednoduše si odříkat celou abecedu. Zní takto:

A = JSME  
B = SLAVNÍ  
C = SEVEŘANÉ  
D = DODNES  
E = NAŠE  
F = PÍSNĚ  
G = HRAJÍ  
H = RÁDIA  
I = NAPŘÍKLAD  
J = ?  
K = MILOVALY  
L = VAŠE  
M = MAMINKY  
N = PROSLAVIL  
O = NÁS  
P = ?  
Q = TO  
R = VÍTĚZNÝ  
S = SONG  
T = MEZINÁRODNÍ

U = SOUTĚŽE  
 V = A  
 W = TAKÉ  
 X = ?  
 Y = TĚTO  
 Z = ŠIFRY

Chybějící písmena J, P a X nahradíme slovy: **WATERLOO** JE HESLO. A můžeme si na oslavu pustit třeba The Winner Takes It All.

## 203. Hatmatilka

Když vezmeme každé čtvrté "slovo", najdeme pravidelnosti. Při zápisu do sloupců máme na každém řádku písmena ze slova "sendvič", v každém sloupci pak lze odhalit jednotný princip, pomocí kterého přečteme text (pracuje se vždy se slabikami, které se nějak prohazují či otáčejí; v případě prvního sloupce je "e" umístěno na konec či začátek tak, aby hezčeji vycházelo střídání samohlásek a souhlásek ve vzniklém "slově").

sepon	levdýk	námenpísdvou	ložkapředič
ssleden	dsuk	kabislav	aič
senín	eldud	ráktev	časněsouič
sesan	etkdýr	jev	toslovcecič
semon	alpdev	týmčtvr	užívanépoič
shlásen	dop	dempáv	přič
sekan	dovdín	namezájv	dávánípoič
sbezen	alhidděn	naov	mětůpředič
syen			

po	velký	dvoupísmenná	předložka
sled	kus	slabika	a
ní	ledu	která	současně
sa	který	je	citoslovce
mo	plave	čtvrtým	používané
hlás	po	pádem	při
ka	vodní	zájmena	podávání
bez	hladině	ona	předmětů
y			

Každý sloupec popisuje jednoslabičné slovo: u, kra, ji, na. Kód je **UKRAJINA**.

## 204. Krycí jména

Jedná se o námořní abecedu. Pro tuto šifru bylo možné vybrat jen písmena s modrou, bílou nebo červenou barvou na vlajce (černá by teoreticky šla taky, ale ta se vždy snoubí se žlutou...). Takže potom nevádí, že při jednotlivých tazích hráči neomalenež vybírají z hesel své barvy i soupeřovy barvy, případně z neagentů - nejde o to uhodnout všechny své agenty, ale jasně ukázat vlajku námořní abecedy, která představuje písmenko.

Heslo je **TEXTACE**.

## 205. Indexy

Ve větách jsou skryté názvy známých dětských her:

**Na** výslechu obžalovaný přiznal **schovávanou** pistoli a kulomet, což vedlo k dopadení vraha.<sup>6,8</sup> Akvariijní **rybičky**, žabky a hadi plavali v nádrži, ale živorodé **rybičky** snědli nenažraní kormoráni, velmi zdatní **rybáři**, takže renomovaní univerzitní vědci **jedou** domů s prázdnou.<sup>2,17,3,9</sup> Známa aljašská **zlatá** horečka byla vlastně jakási symbolická **brána** kapitalismu, neboť byla opravdu **otevřená** vytrvalým a statečným podnikavcům.<sup>19, 18, 14</sup> **Čáp** vytrvale sbíral celý den suché rákosí, některá stébla **ztratil**, přesto **čepičku**, majestátní korunu komínu nakonec postavil.<sup>16,11,7</sup> **Slepá** ulice byla místem, kde havarovali dědek i **bába**.<sup>10, 15</sup> **Slovní** napomenutí přišla od rozhodčího okamžitě, agresivní  **fotbal** později přinesl červené karty.<sup>13, 4</sup> Škodí sůl i **cukr**, cigarety či **káva** způsobují návyk, nesmyslně přelazená **limonáda** s taurinem může zabíjet.<sup>5,1,12</sup>

Zároveň platí: počet indexů za větou je počtem slov, která jsou v dané větě skrytá. Indexy jsou od jedné do devatenácti, pravděpodobně tedy budou něco vybírat – a z toho něčeho se pak sestaví tajenka. Dále je potřeba si všimnout, že každá věta má právě tolik slov, kolik je písmen v názvu hry. Lze si tedy symbolicky každé slovo věty označit písmenem z názvu, a vybrat ta písmena, která přináležejí slovům názvu hry. Viz příklad první věty:

**N**    **A**        **S**        **C**        **H**            **O** **V** **Á**    **V** **A** **N** **O**    **U**

**Na** výslechu obžalovaný přiznal **schovávanou** pistoli a kulomet, což vedlo k dopadení vraha.<sup>6,8</sup>

V této větě je tedy 6. písmeno tajenky (N) a 8. písmeno tajenky (H). Pak už tedy stačí všechna vybraná písmena sestavit podle hodnoty indexů. Vyjde text: **VYBORNE HESLO SVACINA**.