

11. Tmou

Text navádí na čtení nahlas a jazykovědnou morseovku. Ta je ukryta ve výslovnosti dvojhlásky OU, která se někdy vyslovuje "dohromady" (Tmou, doufáte) a někdy je při výslovnosti O a U zřetelně odděleno (pouličních, douzovaných). Převedením na tečky a čárky získáme po větách písmena hesla "PRACH".

12. Vlajková

Vyplníme prázdné čtvercové vlajky na stěžnících všech lodí a to vlajkami států (území), které asociují slova na palubě. Postupně tedy vmalujeme vlajky Bavorska, Haiti, Skotska, Lichnštejnska, Kostariky, Ukrajiny a Sicílie. Pokud jsou asociace na lodích nakloněny v nějakém směru, pak ve stejném směru malujeme i vlajku. Všimneme si, že podobné vlajky se nachází i ve vlajkové abecedě. Převédeme je na písmena a získáváme heslo "NEMECKO".

13. Obrázky

Všimneme si, že obrázky se dají spárovat podle "koktavého" pravidla = BAR + BARBAR, GÓL + GOGOL, KAT + KAKAT, KOS + KOKOS, LEK + LELEK, PAT + PAPAT a TAM + TAMTAM. Každou dvojici spojíme přes obrázek semaforu uprostřed a dostaneme písmeno v semaforové abecedě. Když vezmeme všech sedm dvojic podle abecedy, příslušná semaforová písmenka prozradí heslo "KONCERT".

14. Staganografická

V celé šifře se popisuje způsob získání hesla, a sice spálením papíru se zadáním. Protože papír ani inkoust organizátoři logicky nijak ovlivnit nemohli, vznikne správným spálením popel. Heslo je tedy "POPEL".

21. Binární

V textu se vyskytuje mnoho slov obsahujících přesně uprostřed anglické spojky OR a AND. V daných slovech je před a za nimi vždy právě jedno písmeno. Šifra se navíc jmenuje Binární. Převédeme tedy první a poslední písmena daných slov do binárního kódování a provedeme s nimi příslušnou logickou operaci OR nebo AND.

BORT = B OR T = 00010 OR 10100 = 10110 = V

HORA = H OR T = 01000 OR 00001 = 01001 = I

NANDU = N AND U = 01110 AND 10101 = 00100 = D

DORA = D OR A = 00100 OR 00001 = 00101 = E

KORN = K OR N = 01011 OR 01110 = 01111 = O

LANDY = L AND Y = 01100 AND 11001 = 01000 = H

VANDR = V AND R = 10110 AND 10010 = 10010 = R

CANDY = C AND Y = 00011 AND 11001 = 00001 = A

Kódem je slovo "VIDEOHRA".

22. Tvary a písmena

Šifra připomíná tabuli u očaře = jde o Braillovo písmo. Písmena vpravo převedeme právě do Braillova písma a vyplníme jimi tvar vlevo. Například písmeno G je tvořeno čtyřmi puntíky uspořádanými do čtverce, z puntíků písmen J a I lze složit křížek atd. Na místa otazníků doplníme jednoznačná písmena, tak, aby šel daný útvar vyplnit beze zbytku. Vyjde heslo "KATANA"

23. Alfa, beta, gama

Kombinace prvních tří písmen řecké abecedy připomínají strukturu římských čísel. Když dosadíme za alfu I, betu V a gamu X, tak skutečně římská čísla vyjdou. Nicméně pokud bereme x-té písmeno z abecedy, vyjdou nesmysly. Proč alfa, beta a gama? Je potřeba vzít x-té písmeno z řecké abecedy. Vyjde "sport na pet". Sportů na pět písmen je ale více. Rozhodně nejvíce ale k šifře pasuje "ZÁPAS", protože jen ten je řeckořímský, stejně jako šifra.

31. Kruhy a obrázky

Všimneme si, že kruhů je celkem 26. V každém se nachází obrázky, které představují alba nějaké hudební skupiny nebo interpreta. Název každé skupiny (příjmení interpreta) začíná na jiné písmeno, lze takto tedy popsat různými písmeny všech 26 kruhů. Od některých alb vedou čáry k dalším obrázkům, které znázorňují skladby na albech se nacházející. Z písní pak vedou další čáry ke dvojicím slov, jež lze nalézt v jejich textu. Mezi těmito dvěma slovy je v daných písních vždy právě jedno další slovo. To můžeme přiřadit písmenu, které odpovídá interpretovi. Například ke kruhu E (Ebeni) se váže slovo JEDNA ("tak jedna rána nožem" z písně O zlaté rybce z alba Tichá domácnost, "a ještě jedna věc" z písně Pomník z alba Chlebičky, "až jednou na moje rýmy" z písně Ahoj Lucie z alba Malé písně do tmy), k písmenu A (Abba) se váže slovo NOT ("try not to scream" z písně Tiger z alba Arrival, "better not get too high" z písně Honey Honey z alba Waterloo). Ke každému písmenu abecedy tedy získáme slovo, a to buď JEDNA/PRVNÍ/ONE/FIRST (u písmen E, H, L, O, S), DRUHÝ/DVA/SECOND/TWO (u písmen R, T, V, Z) a nebo NE/NIC/NOTHING/NO/NOT (u zbytku písmen). Třetí skupinu písmen vyhodíme, z první získáme slovo "HESLO" a z druhé jediné smysluplné slovo "TVRZ".

Interpreti jsou použiti tito: Abba, Beatles, Colplay, David Michal, Ebenové, Fool's Garden, Gott Karel, Hapka a Horáček, Iron Maiden, Javory, Kryl Karel, Lucie, Mňága a Žďorp, Nohavica Jaromír, Olympic, Plíhal Karel, Queen, R.E.M., Sto zvířat, Traband, U2, Vypsaná fixa, Wohnout, Xindl X, Young Neil, Zagorová Hana.

32. Kolečka

Kolečka znázorňují klávesy na počítačové klávesnici. Šipky směřují k jedné ze sousedních kláves. Pokud postupně přecházíme na nové klávesy ve směru šipek, každý řádek vykreslí graficky jedno písmeno, celkem vyjde "klavesnice". Nyní je potřeba namapovat jednotlivé řádky na reálnou klávesnici tak, aby každá barva padla vždy na stejnou klávesu. To lze jednoznačně udělat. Půlená fialová sedí na klávesu Y/Z resp. Z/Y. Nakonec přečteme písmena na barevných klávesách podle duhy, vyjde "turecky". Zkombinováním obou tajenek získáme turecké slovo pro klávesnici = "KLAVYE".

41. Znaký

V šifře se nachází 162 znaků, použitých je pouze 18 písmen, přičemž žádné se nevyskytuje více než osmkrát. Přesně polovina (9) použitých písmen je v abecedě na liché pozici a polovina na sudé. Kopyta jsou v šifře dvou druhů - kopyto sudokopytníka a lichokopytníka. Řetězce ukončené kopytem jsou tvořeny vždy pouze sudými nebo pouze lichými písmeny. Spojením všech informací dohromady je tedy sudoku, jedno prázdné se navíc nachází v pomůčkách.

Vyplníme tedy dvě sudoku mřížky po řádcích, jednu sudými písmeny a kopyty sudokopytníků (sudoku), druhou lichými písmeny a kopyty lichokopytníků (lichoku). Nyní jednoduché logické úlohy vyřešíme, doplníme písmena na místa kopyt v mřížkách. Nakonec kopyta v původním textu zpětně nahradíme písmeny a vyjde tajenka, která říká, že kódem je město, kde se odehrává tato hra. TMOU se hraje v Brně, heslem je tedy "BRNO".

51. Znaky

Tato šifra v sobě skrývá mnoho informací. Jednak narážky na Polsko a také zmínky o víře. Správným nápadem je zapojit polský kříž, kterým překryjeme mapu Polska. Hráči jsou ve skutečnosti hlavními biskupy polských diecézí. Geografická poloha diecézie je také jasně přiřaditelná jednomu z devíti "chlívků" polského kříže. Pokud sledujeme, kudy se pohybuje míč a kteří hráči s ním přijdou do styku (přesné písmenko určuje číslice jedna, dva nebo tři použitá v textu u daného hráče), dostáváme tajenku "vyhledej příjmení golmana". Při pohledu na mapu Polska je celkem jasné, která diecézie je v brance, a kdo pochopil systém šifry, ten nemá problém dohledat příjmení hlavy Gdaňské diecézie - heslo je "GLODZ".