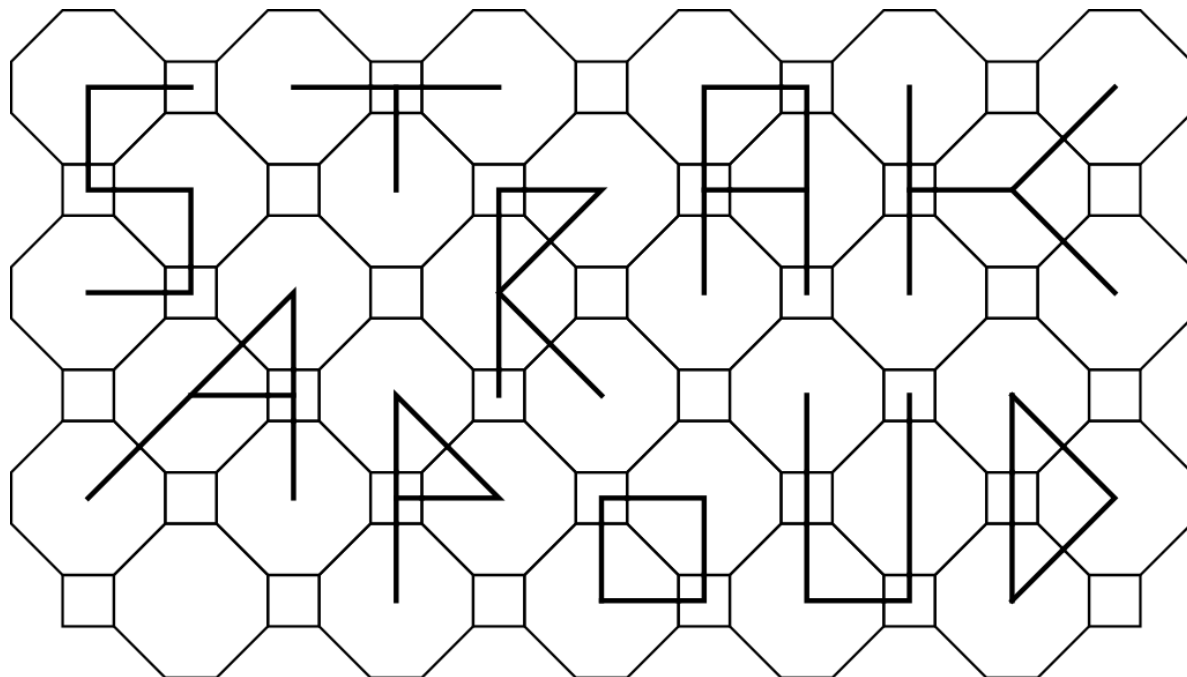


11. Dlaždice

Dlaždicemi rotujeme tak, aby nám nezbyly žádné “volné konce”:



Heslo je “STRAKAPOUĐ”.

12. Dva texty

Každý řádek textu je asociace na šestipísmenné slovo, přičemž slova na stejném řádku jsou vzájemnými přesmyčkami. Způsob jak převést první slovo na druhé využijeme jako klíč k transpozici písmen v mřížce uprostřed.

simona - osmina
kostel - stolek
svatba - stavba
kobyła - oblaky
slanit - stalin
brusle - brusel
kostra - troska
chleba - blecha

VIAOAO
ESVMNR
MKAIAP
OVISAE
CRJTVC
ANMRYI
SYEATV
NPNJVO

Po sloupcích čteme: “vem ocasni skvrny pava i jmeno mistra jana a vytvor pecivo”. Použijeme tedy ještě jednou stejný princip šestipísmenných přesmyček: oka hus - houska. Heslo je “HOUSKA”.

13. Obrázky

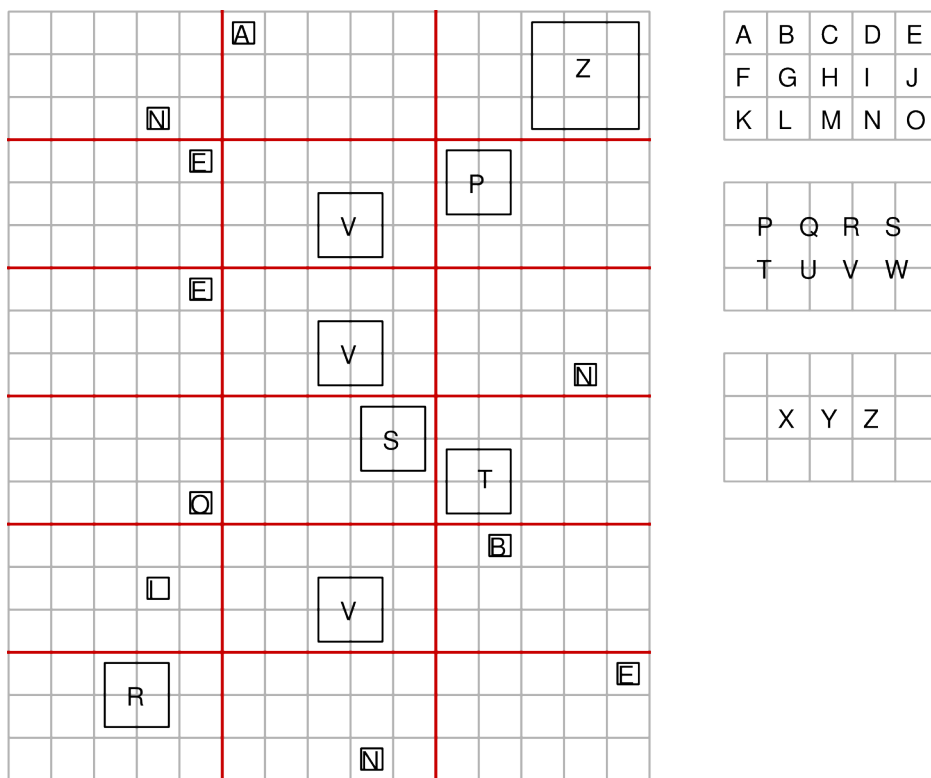
Obrázky jsou dvou typů: asociace na světové strany a na města (jsou mimochodem rozlišena tím, že u měst je číslo psáno italikou). Číslo u měst udávají, kolikáté písmeno z názvu města máme brát. Číslo u světových stran udávají, o kolik kilometrů se posunujeme při přesunu do dalšího města. Některé asociace na města jsou záměrně mlhavé (např. černá nebo pivo), aby bylo nutné použít i směry (případně i vzdálenosti).

zLín - Z - S - velké losIny - Z - J - česká Třebová - V - J - Ostrava - Z - S - Mladá boleslav - J - Z - písEk - V - S - paRdubice - S - Z - jIčín - J - humpoleC - V - S - litovEl

Heslo je "LITOMERICE".

14. Čtverce

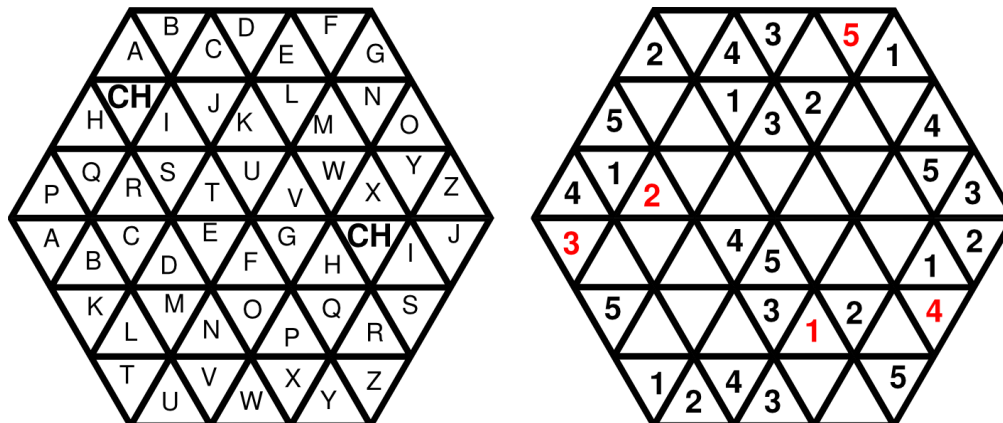
1. pozorování: malé bílé čtverečky dělí mřížku na sektory velikosti 5×3.
2. pozorování: v mřížce 5×3 je celkem 26 čtverců.



Heslo je "SPILBERK".

21. Trojúhelníky a čísla

1. pozorování: Do zadání lze vepsat dvakrát abecedu.
2. pozorování: Do zadání lze doplnit čísla 1-5 tak, že po doplnění bude v každém řádku v každém ze 3 směrů každé číslo od 1 do 5 právě jedenkrát (“Sudoku princip”).



Pak již jen podle čísel přečteme příslušná písmena. Heslo je “PRASE”.

22. V obchodáku

Klasická staganografická slohovka – vybíráme k-té písmeno ze slov. Tato šifra je speciální v tom, že vybíráme písmena ze slov, která v zadání vůbec nejsou. Číslovky určují jak tato skrytá slova, tak pořadí písmene, které máme vybrat.

Byl to takový pohodový den v obchodáku. Nejdřív jsem zašel do drogerie a vzal si tam kartáček a pastu, po které se moje přerostlé horní jedničky budou jen blyštět (**Zuby**). Měli tam moc šikovnou pokladní – takhle hezké čtyřky (**prsa**) jsem už dlouho neviděl. Pak jsem se zastavil v obuvi vybrat něco pro ženu k narozeninám. Koupil jsem jí trojky (**boTy**), i když má dvojky (**nOhy**) – však si do nich může vzít silné ponožky. Ještě kalkulačku pro syna, ať z matematiky nemá samé pětky (**známKy**). A sobě nové karty na poker. Včera jsem shrábl pěkný balík jenom na červené dvojky (**kArty**).

Heslo je “ZATOKA”.

23. Čáry v obdélníku

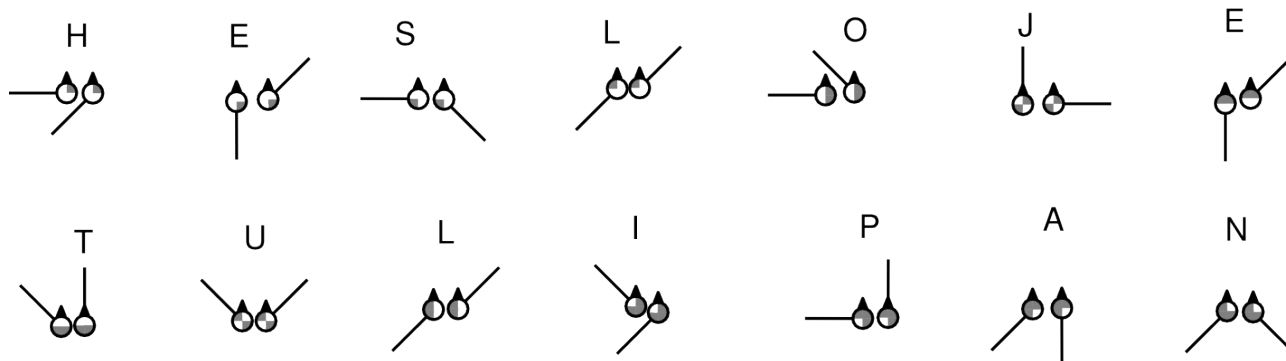
Podle tlustých čar vystříhneme 10 obdélníků (proužků). Podle tenkých čar proužky přehneme. Dostaneme písmenka. Heslo je “POUSTEVNIK”.

31. Spermie

Pozorování: Na základě vnitřku „hlaviček“ a polohy „zobáčku“, můžeme spermie jednoznačně spárovat.

Nápad: Hlavičky překryjeme a dvojice tak vytvoří písmena v semaforu.

Pak už odhalit jen správné natočení zobáčku (nahoru) a písmenka seřadit (primárně podle počtu vyplněných částí, sekundárně podle jejich polohy).



32. Scrabble pro pokročilé

Šifra je založena na principu a pravidlech klasické verze hry Scrabble upravené do rozměrů 3D.

Cílem je odhalit třípísmenná slova skrytá v sloupečcích. Dolní (první) písmeno těchto slov musí zároveň umožnit vytvoření smysluplného slova s křížícím se výrazem (resp. výrazy). Heslo pak tvoří prostřední písmenka trojic.

vztah/výtah (zLý), přísaj/přisad' (jEd'), rudl-štípl/rudá-štípá (lKá), prs/prý (sTý), drsná/dusná (rVu), oslaben/oslaven (bAv), návodné/náhodné (vRh).

Některé části křížovky nabízejí na první pohled i jiné možné varianty spodních slov (např. prs, prd, pro). Tyto alternativy ale neumožňují složit žádné smysluplné trojpísmenné slovo a nelze je tedy využít.

Řešením šifry je heslo "LEKTVAR".

41. Různý zápis

V každé z šesti kružnic jsou písmena zakódována v určitém systému: klávesy zmáčknuté při psaní SMSky, semafor, vlajková abeceda, pořadí písmene v abecedě, Braillova abeceda, morseovka. Při řešení je dobré se zeptat: Proč jsou použita různá kódování? Jen proto, aby nás organizátoři zdrželi tím, že je budeme muset vyhledávat v tabulkách?

Nikoliv, různá kódování tvoří princip šifry. Kódy převedeme na písmena, která napíšeme v kódování, jež následuje (podle šipek). Pak dostaneme skupiny kódů se společným znakem. V každé skupině však jedno písmeno chybí:

Semaforová písmena, u kterých ruce svírají pravý úhel – chybí P.

Vlajky obsahující žlutou barvu – chybí O.

Prvočísla – chybí K.

Braillova písmena s třemi plnými a třemi prázdnými tečkami – chybí O.

Písmena morseovkovy délky tři – chybí R.

Písmena, která lze na mobilu napsat jediným stlačením klávesy – chybí A.

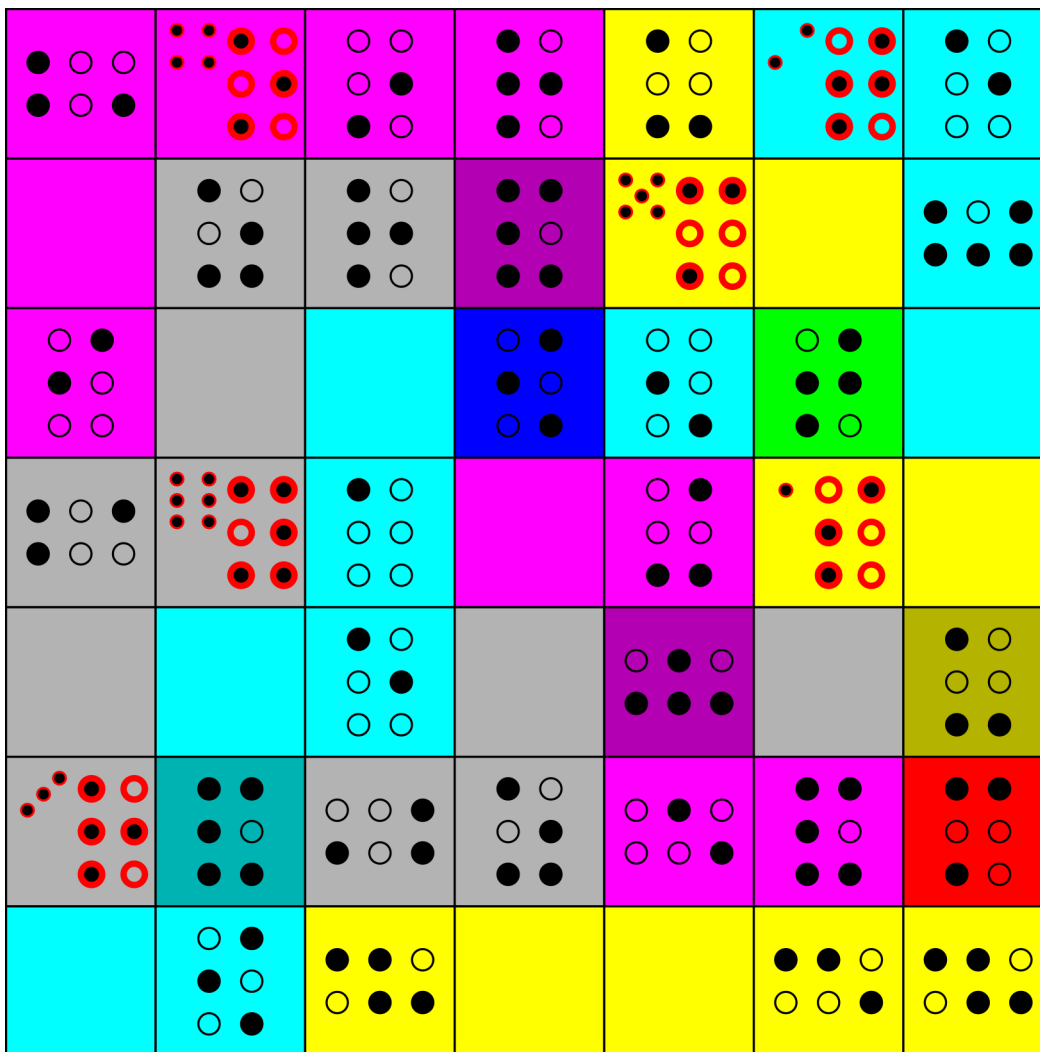
Heslo je “POKORA”.

51. Barvy a kolečka

Užitečná pozorování:

- Barvy tvoří 4 “hady”, kteří se v některých políčkách překrývají.
- Velká kolečka tvoří zjevně písmena v Braillově abecedě, jsou však různě natočena.
- Malá kolečka tvoří čísla 1-6 tak, jak jsou na kostce.

Princip šifry: Vážíme barevné kostky, které na sobě mají Braillova písmena - na některých polích jsou tato písmena otisknuta, jinde ne. Pokud se dvě barvy na některém poli setkávají, musí se otisknout stejným písmenem. Musíme doplnit chybějící “otisky” - viz obrázek. Poté přečteme písmena na polích označených čísly 1-6. Dostáváme heslo “STROMY”.



Poznámky k šifře:

- K vyluštění není samozřejmě třeba hledat všechny otisky, obrázek ukazující všechny dohledatelné otisky je zde jen pro kontrolu.
- Šifra obsahuje několik prvků, které na správný postup navádí, případně jej potvrzují (např. opakované výskyty písmen T a E blízko sebe, písmeno U, které je na průniku žluté a šedé i na obou dvou barvách).
- Přebytná písmena v zadání a použití množného čísla v heslu jsou primárně opatření proti uhádnutí hesla “scrablením” z písmen vyskytujících se v zadání.