

11. Koupit na TMOU

Produkty a značky v seznamu mají velmi známý (případně dohledatelný) reklamní slogan. Z něho vezmeme tolikáté písmeno, kolikrát máme danou věc koupit. Vyjde tajenka "To nikdy nejíš sám", což je opět slogan, tentokrát sušenek Disko. Kód je DISKO.

12. Auta

Auta na každém zúžení zipujeme, jako by za volanty seděli zkušení řidiči (nejdříve jede vozidlo rovně, poté auto z přípojného pruhu a dále na střídačku). Čteme písmena na autech, která postupně vyjíždí vpravo ze zadání. Tajenka nám prozradí, že kód je ZDRHOVADLO.

13. Slova

Seznam obsahuje dvojice slov, která jsou vzájemnými přesmyčkami (např. albatros, obstaral). Seznam obsahuje jedinou výjimku z tohoto principu, a ta představuje výsledný kód: MOZEK.

14. E

Z graficky znázorněného E a schématu tří čísel na řádku můžeme usuzovat, že jednotlivá písmena budou zadána svými standardizovanými mírami (tak, aby E bylo dle nápovědy v názvu nejvíce sexy: 90-60-90). Čísla tedy udávají šířku horního, středního a spodního řezu písmenem. Pokud má písmeno v některém řezu dvě části (jako např. H nahoře a dole), je použito lomítko. Substitucí řádků za písmena se dozvídáme, že kód je TELETXT.

21. DP

Základní princip: "dopravní prostředky".

Sloupečky: první písmeno, počet písmen, rychlost, "zdroj energie", počet stop.

Řádky: kolo, koloběžka, letadlo, motorka, raketa, šalina, trolejbus, vlak.

Na místech otazníků máme následující: rychlost jako kolo, 7 písmen, benzín, začíná na T, 2 stopy.

Kódem je dopravní prostředek splňující tyto vlastnosti: "TRAKTOR".

22. Domácí příběh

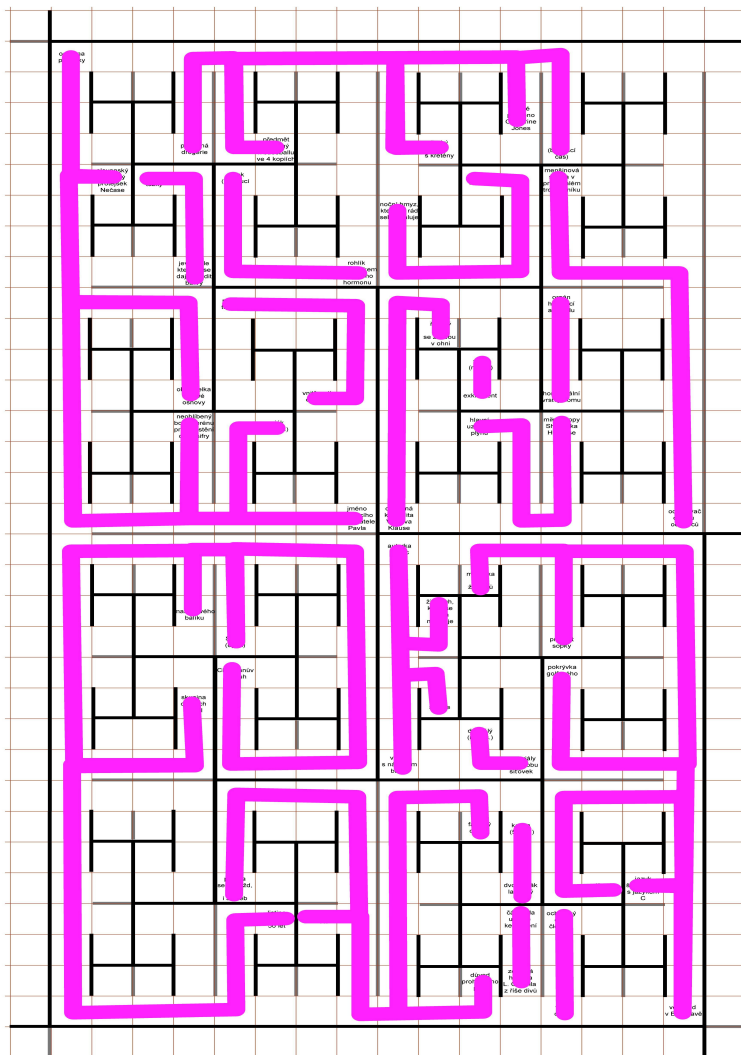
V textu se vyskytuje mnoho podstatných jmen v kombinaci s číslovkou (jeden klavír, tři traktory apod.). Toto pozorování spojíme s názvem, výskytem slova "český" a věcí odkazujících na Českou Republiku. Najdeme ke každé věci s číslovkou její typickou českou značku (klavír je Petrof, auto Škoda, atp.) a z ní vezmeme příslušné písmeno. Kódem je slovo KABARET.

23. Skupiny

Zadání se tváří komplikovaně, ale je pouze potřeba pojmenovat to, co vidíme na obrázku. Skupiny různých živočichů mají tu vlastnost, že se jmenují jinak (v závislosti na daném druhu). Krávy mají stádo, ptáci hejno, tučňáci kolonii, vlci smečku, lidé dav, včely roj a opice tlupu. Z příslušného pojmenování skupiny bereme tolikáté písmeno, kolik desítek jedinců v ní žije. Kód je VODOČET.

31. Básnická

Je potřeba udělat 2 věci. Jednak dokreslit do celé plochy vodorovné a svislé čáry, které stále kopírují tentýž vzor, jen jsou stále kratší a kratší. Vznikne nám jakési bludiště. Za druhé nalezneme slova popsaná v jednotlivých částech bludiště. Např. budoucí čas od slova potok je řeka, množné číslo od slova pták je hejno (jak už víme z šifry 23) apod. Posledním krokem je spojení slov, která se rýmují (jak napovídá název a některé zjevné rýmy blízko sebe), nejkratší cestou v bludišti. Všechny použité cesty vykreslí nápis HESLO ZNI COKOLADA.



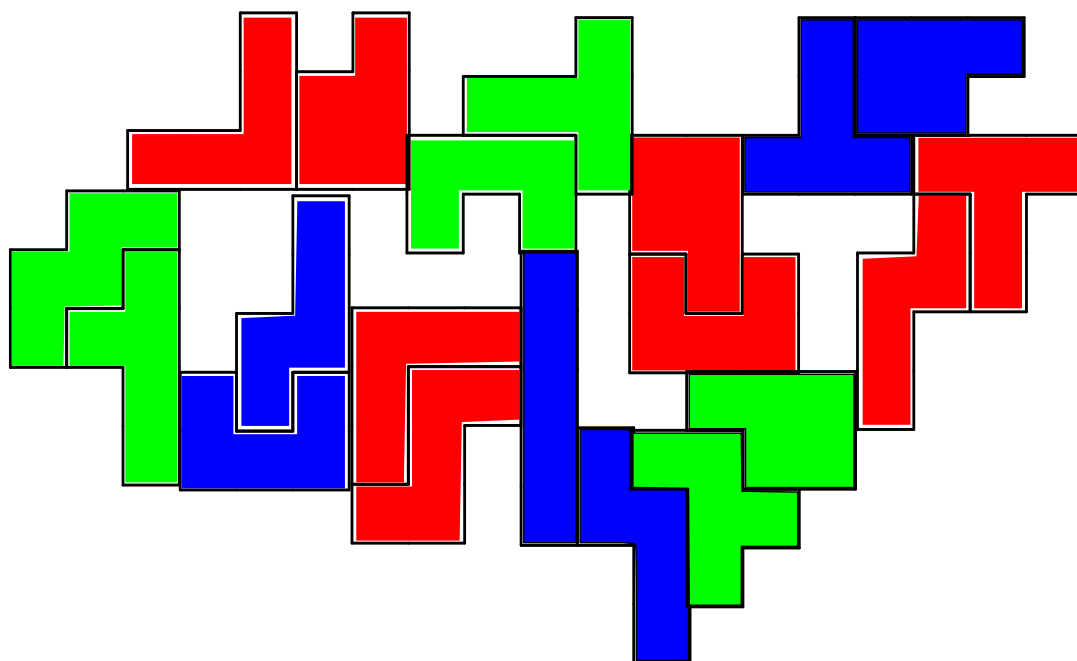
32. Šipky

Základním principem šifry jsou "vrhy koulí", přičemž šipky představují počáteční rychlost, gravitace působí dolů. Právě čtyři koule mají přidružená písmena (TMOU). Dole máme 4 důlky, přičemž jejich rozmístění odpovídá rozmístění písmen TMOU v abecedě. Koule označené písmeny nám pomohou odhalit princip a odhadnout (příp. vypočítat) "gravitační konstantu". Dokreslíme důlky i pro zbytek abecedy a určíme, kam padne která koule, v pořadí 1-6 pak čteme heslo HVĚZDA.

Pozn. k dološtění: Experimentálně bylo ověřeno, že úlohu lze bez větších problémů dološit od oka. Úloha je nicméně konstruována přesně, takže v principu je možné i změřit délky jednotlivých šipek (vzhledem k dostupnosti elektronické verze a nezávislosti na měřítku vcelku s libovolnou přesností) a přesnou pozici dopadu koulí vypočítat. Tento postup je organizátory považován za vhodné cvičení ze základů fyziky, nikoliv za vhodné řešení v rámci kvalifikace.

41. Pentomina

Písmena odpovídají standardním názvům pentomin (viz například Wikipedia). Rovnosti znamenají, že máme vzít dvě určené dvojice pentomin a vyskládat z nich stejný útvar. Útvary, které takto dostaneme, následně vyskládáme do roviny takovým způsobem, abychom dodrželi (poměrně intuitivní) podmínky: a) každý útvar pokrývá "svou rovnost", b) vyznačené hrany odpovídají hranám útvarů, c) útvary se vzájemně dotýkají. Mezi útvary následně vzniknou mezery ve tvaru pentomin, z nich již čteme výsledné heslo PULT.



51. Mřížka

V šifře si všimneme podoby zadání s plánem pro hru Člověče, nezlob se. Dále jsou nápadné rozměry tabulky 9 x 9. Nevyskytují se zde jiná čísla než 1, 2, 3, 4, 5 a 6. V každém řádku, sloupci a čtverci 3 x 3 je každé číslo nejvýše jednou.

Pro vyluštění šifry je potřeba vyřešit sudoku (písmena se berou jako obsazená pole, pravidlům sudoku podléhají pouze čísla) a zahrát si partii Člověče, nezlob se. Na přesný způsob hry napovídají barevně označená pole a písmena v počátečních domečcích, která dávají dohromady slovo "řádkově". Bereme po řádcích všechna čísla a hrajeme po směru hodinových ručiček, začíná hráč vlevo nahoře. K nasazení figurky je potřeba hodit šestku, pokud hráč nemá nasazenou figurku, má na hození šestky tři pokusy (jak napovídají barevně označená pole). Zapisujeme písmena, na která figurky během hry došlápnu. Postupně vznikají slova PROUD_REC_BOTA__, tedy indicie ke slovu JAZYK, které je heslem.