

Riešenia 1. kola letnej časti

1.1 4smerovka

vzorák **Kika**

Zadanie šifry vyzerá ako osemšmerovka. Názov nám hovorí, že to je štvorsmerovka a teda o 4 smery ľahší život. Nájďme slová a všimneme si, že tvoria „hada“. To znamená, že to je jedna (nerovná) čiara. Keď prečítame nájdené slová podľa toho ako sú v hadovi dostaneme: „koniec zober písmenká ktorých sa had zľakol hlava“. Bez slov koniec a hlava máme zmysluplnú vetu, ktorá nám hovorí, že máme zobrať písmenká, ktorých sa had zľakol. Otázkou zostáva, čo znamená, že sa had zľakol písmenka? Odpoveďou sú tie písmenká, pred ktorými had odbočil. Pri čítaní od konca hada, teda od slova koniec získame takto riešenie: **SPONZOR**.

1.2 Jedlo

vzorák **Michal S.**

Každé z uvedených jedál má tvar buď guľatý (ako bodka) alebo podlhovastý (ako čiarka). Každú bublinu (okrem prvej, v ktorej žiadne jedlo nie je) podľa toho prevedieme na morzeovku.

Napríklad hrach je guľatý, špagety a párky sú dlhé a jablká sú guľaté. Prvé písmeno je teda . - - ., čiže P.

Keď toto spravíme so všetkými bublinami, máme riešenie **PANELÁK**.

1.3 Dva v jednom

vzorák **Mišo M.**

Všimneme si, že mriežka nápadne pripomína zadanie sudoku. Máme v nej však nejaké nielen čísla, ale aj nejaké divné znaky. Šifra sa však volá dva v jednom, tak si rozdelíme zadanie na 2 sudoku, jedno s číslami a jedno s týmito symbolmi. Po vyriešení oboch sudoku začneme skúmať, čo by tak mohli znamenať tieto symboly. Dva z nich sú vcelku známe jeden označuje muža a druhý ženu, no pohlavia sa nám rýchlo minú. Po chvíli googlenia odhalíme, že majú význam aj ako Mars a Venuša. A skutočne planéty (a iné kozmické telesá) majú každá vlastný symbol a sú to práve tieto. Pozrieme sa teda na vyfarbenú uhlopriečku s tajničkou. Každé políčko má číslo a planétu, vyberieme tak toľké písmeno z názvu danej planéty a dostaneme heslo **TELEVÍZIA**.

1.4 Pexeso

vzorák **Mišo M.**

Hľadáme v mriežke páry slov, ktoré patria k sebe, keď už sa šifra volá pexeso. Napríklad MENA a EURO znejú tak, že by k sebe mohli patriť. Okrem nich tam vidíme už len PADÁME a NADOL, ktoré k sebe patria, nie sú však v smere naznačenom šípkou. Ako dostať ďalšie? Využijeme práve „padáme nadol“. Zmažeme použité písmenká a tie nad nimi posunieme nadol - akoby padli. Teraz zbadáme ďalšiu dvojicu – k slovu MERCEDES pribudlo AUTO. Postup opakujeme až dostaneme dvojicu slov HESLO a **POTÁPAČ**.

1.5 Mapa Európy

vzorák **Duško**

Prvá vec, ktorá nám musí udrieť do očí je, že každá krajina je vyfarbená niekoľkými farbami dúhy. Farby sú v krajinách vždy zoradené od červenej po fialovú, pričom sú vykresľované v smere hodinových ručičiek od 12. hodiny. Okrem toho si môžeme všimnúť, že v rámci krajiny, farby nemusia byť rozdelené rovnomerne, ale niektoré far-



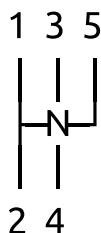
by zaberajú dvoj alebo trojnásobný uhol ako zvyšné, napr. v takom Švajčiarsku, Rakúsku, alebo Ukrajine. Tieto pozorovania nás dovedú k tomu, že farby každej krajiny tvoria koláčový graf, pričom každá farba predstavuje zastúpenie jedného zo siedmich prvkov v krajine. Po pár pokusoch prideme na to, že prvky sú konkrétne písmená (aj s diakritikou) v názve krajiny. Nájdeme prvky na záver zoradíme podľa farieb dúhy a dostaneme heslo **RYBIČKA**.

1.6 Manuálna

vzorák **Bubu**

Pre vyriešenie tejto šifry je podstatné si všimnúť, že obsahuje tri rôzne druhy symbolov: šípky, čísla v krúžkoch, a písmenko N. Pri pozornejšom pohľade si všimneme, že šípky sa správajú skoro ako oddeľovače pre zvyšné dva druhy symbolov.

Čísla 1 až 5 a písmenko N sa spájajú s radiacou pákou – sú to čísla prevodov, a tzv. neutrál. Rozloženie prvých 5 prevodov a neutrálu na prevodovke je vcelku štandardizované, a to síce v tvare:

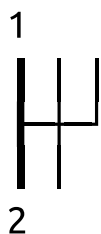


Aby sme dostali riešenie budeme radiť podľa čísel a N-iek v šifre, pričom si budeme „kresliť“ kade išla radiaca páka, a podľa smeru šípky sa na toto nakreslené písmenko budeme pozerieť.

Začneme v neutrále. Na prvé písmenko sa máme pozerieť zhora a máme radiť v poradí 5 3 1. Z toho dostaneme nasledovnú trasu:



Keď sa na ňu pozrieme zhora, vyzerá ako písmenko M, čiže prvé písmenko je **M**. Pokračujeme tam kde sme skončili, čiže na 1, a máme preradiť na 2 a potom naspäť na 1, čiže dostaneme tvar



Z ktorého si domyslíme písmenko **I**.

Takto ďalej pokračujeme a dostaneme písmenká ktoré nám zložia slovo **MILENIUM**.



1.7 Krylogie

vzorák **Miloš**

V notách sú pri určitých notách, pre hudobníka veľmi bolestivo, poumiestňované krížiky a béčka. Každá nota sa viaže na slabiku textu. Ak je pri note n béčok zoberieme n -té písmeno od predu slabiky, ak je pri note n krížikov zoberieme n -té písmeno zo zadu slabiky. V každej pesničke je takto ukryté jedno vlastné meno, plus jedno písmeno navyše. Tieto mená sa všetky spolu vyskytujú v Krylovej piesni Marat ve vane. Keď ich zoradíme podľa toho, kedy sa v tej pesničke vyskytujú a zoberieme postupne od každého mena písmeno, ktoré tam bolo navyše, dostaneme riešenie **DUKÁTY**.