
BLAVOU ZADNOU 2022

Špionážna

RIEŠENIA - ONLINE



Riešenie šifry 1

Sydney

Ak si pozorne prezrieme zadanie, všimneme si, že v každom z prestrojení má Sydney inú farbu vlasov (zľava modrá, biela, červená, žltá, čierna). Ak si slová, nachádzajúce v jednotlivých bublinách zafarbíme danými farbami, dostaneme sériu tvarov, z ktorých niektoré sa opakujú (takisto si môžeme všimnúť, že rovnaké tvary sú občas popísané rôznymi slovami, aby bolo riešenie trošku komplikovanejšie – napr. kríž/plus, obdlížniky/prúžky). Ak potom pospájame tvary, nachádzajúce sa v jednom riadku, získavame vlajky vlajkovej abecedy:

Modrý štvorec + biely štvorček



P

Červený štvorec + žltý kríž



R

Dva biele štvorčeky + dva červené štvorčeky



U

Tri modré prúžky + tri žlté prúžky



G

Modrý obdlížnik + červený obdlížnik



E

Červený štvorec + žlté plus



R

Modrý veľký štvorec + biely menší štvorec + červený malý štvorec



W

Modrý takmer obdlížnik + biely obdlížnik



A

Dva žlté štvorčeky + dva čierne štvorčeky



L

Dva žlté štvorčeky + dva žlté štvorčeky



L

Osem modrých štvorcov + osem bielych štvorcov



N

Modrý obdlížnik + červený obdlížnik



E

Červený štvorec + žltý kríž



R

Modrý trojuholník + červený trojuholník + žltý trojuholník + čierny trojuholník



Z

Modrý päťuholník + biely obdlížnik



A

Biely obdlížnik + červený obdlížnik



H

Červený štvorec + žlté plus



R

Modrý takmer obdlížnik + biely obdlížnik



A

Modrý obdlížnik + dva žlté obdlížniky



D

Modrý päťuholník + biely obdlížnik



A

Zhora nadol čítame heslo pruger wallner zahradu. Kedže upresnítko nám špecifikuje zadať do systému iba všeobecné podstatné meno, zadáme riešenie zahradu.

Riešenie šifry 2

Hodnosti

Po rýchлом preskúmaní zadania zistíme, že vymenované hodnosti sú krátke slová, skladajúce sa z krátkych a dlhých slabík, čo navádza na jednoduchý preklad do morzeovky. Po preložení získavame nasledovný text:

<i>Donášač</i>	. - .	<u>R</u>
<i>Sliedič</i>	..	<u>I</u>
<i>Zved</i>	.	<u>E</u>
<i>Vyzvedač</i>	<u>S</u>
<i>Špeh</i>	.	<u>E</u>
<i>Fízel'</i>	- .	<u>N</u>
<i>Špicel'</i>	..	<u>I</u>
<i>Flojd</i>	.	<u>E</u>
<i>Výzvedník</i>	- . -	<u>K</u>
<i>Špión</i>	. -	<u>A</u>
<i>Kontrašpión</i>	... -	<u>V</u>
<i>Agent</i>	..	<u>I</u>
<i>Špehúň</i>	. -	<u>A</u>
<i>Tajníček</i>	. - .	<u>R</u>

Čítame riešenie kaviar.

Riešenie šifry 3

Tajná služba

Pri riešení sa najprv (ako je naznačené) pozrieme na prvú časť záznamu, v ktorej vidíme niekoľko oddelených odsekov textu. Po následnej analýze spoznáme, že jednotlivé texty opisujú známe spoločenské hry „Klobúčik hop“, „Aktivity“, „Monopoly“, „Scrabble“, „Twister“, „Človeče nehnevaj sa“, „Risk“ a „Osadníci z Katanu“ (pomôže nám, že označenia agentov korešpondujú s počtom písmen názvu danej hry). Následne si musíme všimnúť, že v každom bloku textu sa nachádza spomenuté práve jedno číslo. Použitím týchto čísel prečítame dané písmená z názvov hier:

„jedenásť farebných klobúkov“ = 11 = **KLOBÚČIK HOP**

„jeden exemplár“ = 1 = **AKTIVITY**

„jeden z nich“ = 1 = **MONOPOLY**

„štýri hodiny“ = 4 = **SCRABBLE**

„jeden z agentov“ = 1 = **TWISTER**

„osem z našich najskúsenejších“ = 8 = **ČLOVEČE NEHNEVAJ SA**

„dva záznamy“ = 2 = **RISK**

„desať dní“ = 10 = **OSADNÍCI Z KATANU**

Získavame prvú časť hesla – pamatnik. Následne pokračujeme k druhej časti záznamu, v ktorej sa opäť vraciame k jednotlivým agentom (v tomto prípade odhaleným písmenám) a podľa inštrukcií hľadáme písmená v ich okolí:

Správa 1	Agent 4 = RISK	za pravú ruku = RISK
Správa 2	Agent 17 = ČLOVEČE NEHNEVAJ SA	šesť metrov za ním = ČLOVEČE NEHNEVAJ SA
Správa 3	Agent 15 = OSADNÍCI Z KATANU	tesne pred sebou = OSADNÍCI Z KATANU
Správa 4	Agent 17 = ČLOVEČE NEHNEVAJ SA	štýri metre za ním = ČLOVEČE NEHNEVAJ SA
Správa 5	Agent 11 = KLOBÚČIK HOP	štýri kroky pred objektom = KLOBÚČIK HOP
Správa 6	Agent 15 = OSADNÍCI Z KATANU	cieľ 4 míle na východ = OSADNÍCI Z KATANU

Zo získaných písmen čítame druhú časť hesla: slavin. Kompletné heslo teda znie pamanik slavin. Kedže podľa upresnítka máme do systému zadať iba všeobecné podstatné meno, zadáme heslo pamatnik.

Riešenie šifry 4

Štát na hranica

Jednotlivé slová sa začínajú značkami chemických prvkov v elektrochemickom rade kovov. Jediný prvak, ktorý do tohto radu nepatrí je Astát (At), keďže nie je kov. Heslom je teda slovo, ktoré začína na At, teda atentat.

Riešenie šifry 5

Kľúče od trezoru

Hneď ako si pozornejšie prezrieme zadanie, všimneme si, že kľúče obsahujú slová, ktoré je možné nájsť v tabuľke s písmenami. Tiež nás môže napadnúť, že ak kľúče prekreslíme/priložíme na zodpovedajúce miesta tabuľky, skosené konce kľúčov ukazujú na vedľajšie písmená. Stále však nie je jasné, ktoré z nich máme čítať. V tejto chvíli je potrebné uvedomiť si, že všetky použité slová odkazujú na filmy s Jamesom Bondom. Ak si tieto filmy nepamätáme, použijeme pomôcku, v ktorej máme uvedený celý zoznam. Z tajničky následne čítame iba tie dvojice písmen, ktoré korespondujú dvojčisliu označujúcemu rok natočenia daného filmu. Ked' potom tieto dvojice zoradíme chronologicky (od najstaršieho filmu po najnovší – v tomto vzorovom riešení sú postupne vyznačené farbami dúhy), získame správu: hotel albrecht. Kedže upresnítko nám káže zadať všeobecné podstatné meno, zadávame heslo hotel.

P	T	R	L	R	E	O	D	M	B	I	N	J	C
Z	R	I	R	G	Z	T	M	N	T	B	E	R	D
T	J	D	U	W	J	H	E	J	L	W	Z	L	H
G	D	R	S	B	C	A	S	I	N	O	D	Z	B
R	B	O	K	N	P	M	I	D	P	L	D	O	G
V	Z	B	O	L	S	D	A	R	M	D	L	Z	H
Y	R	P	O	T	F	W	C	E	C	Q	T	A	K
X	N	F	Q	E	I	N	X	M	V	R	I	H	U
V	J	C	W	A	K	D	A	I	L	H	Y	V	L
I	Y	V	C	C	Z	A	H	D	Y	A	W	T	T
S	E	X	I	C	I	Z	F	F	L	H	U	F	U
V	N	I	F	T	R	E	U	L	W	Z	O	F	Y
P	J	D	O	K	T	O	R	L	X	Y	F	R	C
A	M	Q	J	P	E	W	Z	X	L	I	T	N	U
N	C	D	J	K	V	P	H	K	V	V	N	A	T
T	B	Y	I	D	S	N	F	T	P	D	N	G	Q

Riešenie šifry 6

Dve nuly hrajú sedmu

Najdôležitjším nápadom pre vyriešenie tejto šifry je prísť na to, ako je abeceda zašifrovaná do kariet. Klúčovou je tu hláška, že s „M“ a „Q“ Bond nemá rátať a teda uvažujeme 24-písmenovú abecedu bez písmen „M“ a „Q“. Z 32 sedmových kariet zase 24 dostaneme tiež podľa indície v texte – vyhodením tých, ktoré sú v sedme bodované – štyri desiatky a štyri esá. Zostáva nám už len určiť usporiadanie farieb (hodnoty sú usporiadane rastúco od sedmy po kráľa). Správne usporiadanie, ako nám opäť napovie v texte jedna z postavičiek, je podľa ročných období znázornených na esách jednotlivých farieb, od jari do zimy, teda červeň, guľa, zeleň, žalud (Č, G, Z, Ž – zhodou okolnosti ide aj o abecedné usporiadanie, pokiaľ červeň nenazývame srdcia).

Na získanie hesla čítame karty, ktoré počas hry nazbieral Bond, s výnimkou bodovaných kariet. Aby sme ich dostali, musíme odohrať partičku sedmy podľa vynesených kariet. Šifra dokonca odpustí, ak sme zabudli, že v ďalšom ťahu začína hráč, ktorý predtým zobrajal štich – Bond skončí s tými istými kartami. Konkrétnie sú to (v poradí v akom ich získal) Č8, Z8, Č9, G9, Č7, Z7. Z tých po prevedení na písmená podľa abecedy bez „M“ a „Q“ a prečítaní v poradí, v akom boli v hre vynesené, sukničkárovi Bondovi vyveštíme, že mu prekvapenie prinesie bocian, čo je hľadané heslo.

Použité kódovanie abecedy:

	7	8	9	D	H	K
Č	A	B	C	D	E	F
G	G	H	I	J	K	L
Z	N	O	P	R	S	T
Ž	U	V	W	X	Y	Z

PS 1: Názov a tematika šifry sú inšpirované skečom zo zábavnej relácie s Nogom a Skrúcaným.

PS 2: Ak ste bondovky doteraz nečítali, odporúčam. Bol som prekvapený, ako veľmi ma bavili a ako rýchlo som ich zhľtol.

Riešenie šifry 7

Za mrežami

V prvom rade je treba si všimnúť, že pásiky na 1. obrázku sú rovnako široké ako „medzery“ v druhom obrázku. Ak vystrihнемe z 2. obrázku úzke pásiky a priložíme správne na 1. obrázok, dôjde k vykresleniu písma. Posúvaním tejto „mriežky“ po 1. obrázku zľava doprava sa nám postupne premietá nádoba, ktorá vylieva tekutinu do šálky. Pri dôkladnom pohľade sa dá zistiť, že ide o „mokka“ kávovar lejúci kávu - ten naznačuje že ide o kaviareň. Za ním sa premietajú dookola písmaná slova idyla (názov kaviarne), ktoré je heslom.

Riešenie šifry 8

Fotografie sledovaných

Pozrieme sa na obrázky a zistíme, že ich je 26, teda by mohli predstavovať abecedu. Skutočne, po ďalšej analýze si všimneme, že väčšina obrázkov predstavuje slová fonetickej NATO abecedy – Charlie, Delta, Echo, Foxtrot, Hotel, India, Juliett, Kilo, Lima, Mike, November, Papa, Quebec, Romeo, Sierra, Tango, Victor, Whiskey, X-ray, Yankee, Zulu. Všimneme si tiež, že niektoré z obrázkov predstavujú slová, ktoré by mohli patriť do abecedy, ak by sme k nim pridali ešte jedno písmeno:

Alfa = Alf + A

Bravo = Brav + O

Golf = Gol + F

Oskar = Oska + R

Uniform = Unifor + M

Následne si všimneme, že obrázky sú farebne orámované. Ak získané písmená zoradíme podľa farieb (poradie je dané poradím farieb v dúhe), získavame E (červená farba), O (oranžová farba), R (žltá farba), M (zelená farba), A (modrá farba). Čítame heslo forma.

Riešenie šifry 9

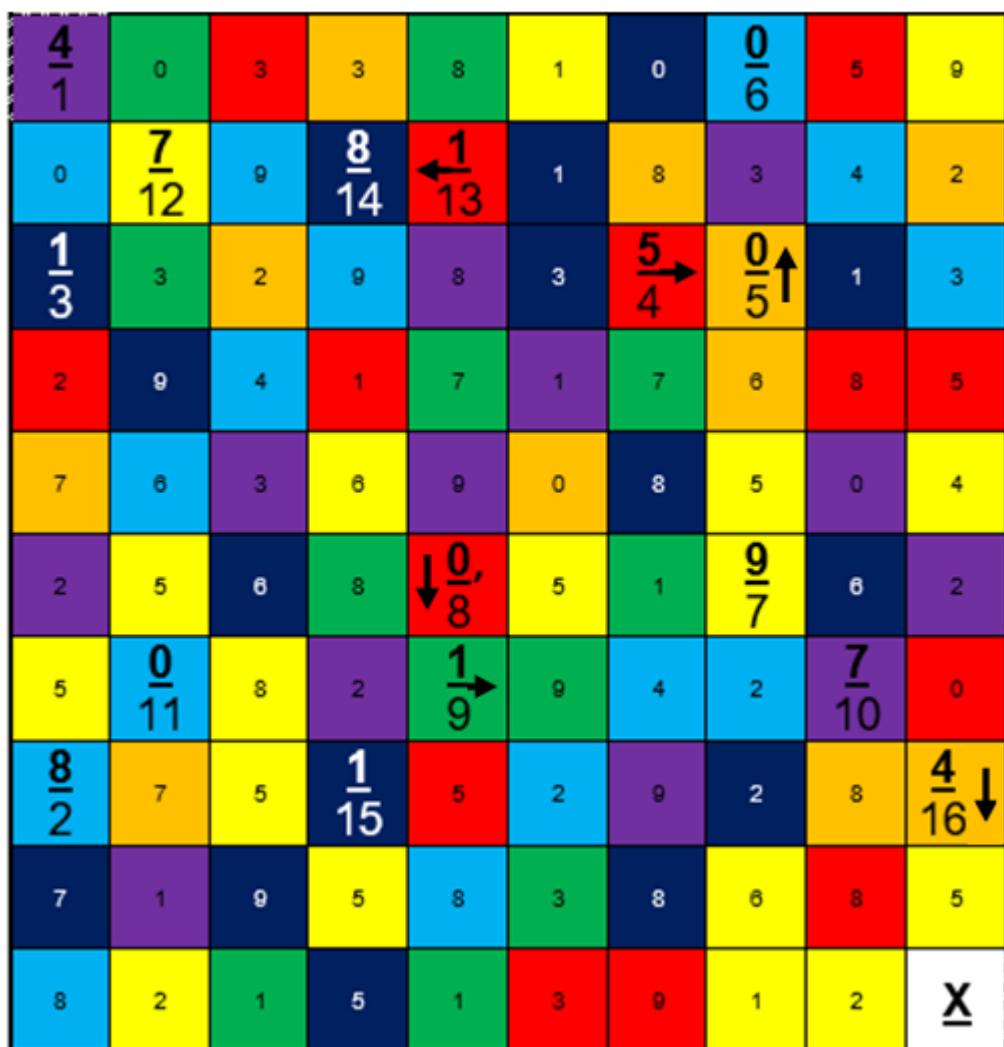
Bludisko

Z textovej časti šifry sa dozvieme, že číslo v poli, na ktorom stojíme, označuje smer, ktorým sa budeme pohybovať. Párne číslo označuje vertikálny pohyb a nepárne číslo horizontálny pohyb. Farba poľa, na ktorom stojíme, označuje o koľko polí sa máme v „bludisku“ pohnúť daným smerom (poradie je dané dúhou – červená = 1, oranžová = 2, atď.). Začíname v ľavom hornom rohu na fialovom poli s číslom 4, takže máme ísť dole o 7 polí na svetlomodrú 8. A tak ďalej.

Šípky v niektorých poliach označujú prikázaný smer pre prípad, že by sme mali dve možnosti. Aj keby sme šípky ignorovali, prechod bludiskom má len jedno správne riešenie. Alternatívne cesty vždy po pári krokov končia niekde v stene bludiska.

Vypísaním si čísel z polí v poradí, v ktorom sme po nich putovali, na vyznačenom mieste pod bludiskom (48.150090, 17.071814) zistíme, že ide o GPS koordináty vyjadrené ako tzv. Decimal Degrees, t. j. v stupňoch s desatinným rozvojom. Ukazujú na Prírodovedeckú fakultu Univerzity Komenského. Kedže upresnítko nám hovorí aby sme ako odpoved' zadali slovo, ktoré obsahuje synonymum náboženského uctievania (kult), zadáme heslo fakulta.

Nižšie pripájame „bludisko“ v ktorom sú polia, po ktorých sme mali správne cestovať, označené poradovým číslom:



Riešenie šifry 10

Biograf

Tematika šifry evokuje Sovietsky zväz a názov aj to, že pôjde o životopisy nejakých ľudí. Naozaj, jednotlivé filmy spomínané návštevníkmi kín odkazujú na vodcov ZSSR. Konkrétnie:

Lenin: film Good Bye Lenin, vystavený vo vitríne, revolúcia

Stalin: film Man of Steel (práve táto asociácia bola inšpiráciou pre celú šifru), vystrihovanie hercov, bujné fúzy (toto je tiež odkaz na digitálne vyretušované fúzy herca Henryho Cavilla hrajúceho oceľového muža vo filme Justice League), Stalinov organ (prezývka raketometu Katuša)

Chruščov: film Brutálna Nikita, menej brutálny ako predchodca, raketová kríza, prvý vesmírny zážitok

Brežnev: film Dlhý bozk na dobrú noc, Malá Zem a vyznamenania, Brežnevovská stagnácia

Gorbačov: film Posledný Mohykán, Perestrojka (okrem knihy aj dosová hra tiež známa pod menom Gorby), opäť Perestrojka (prestavba) a Glasnosť, Černobyl' (tlak, dekel, osvetenie)

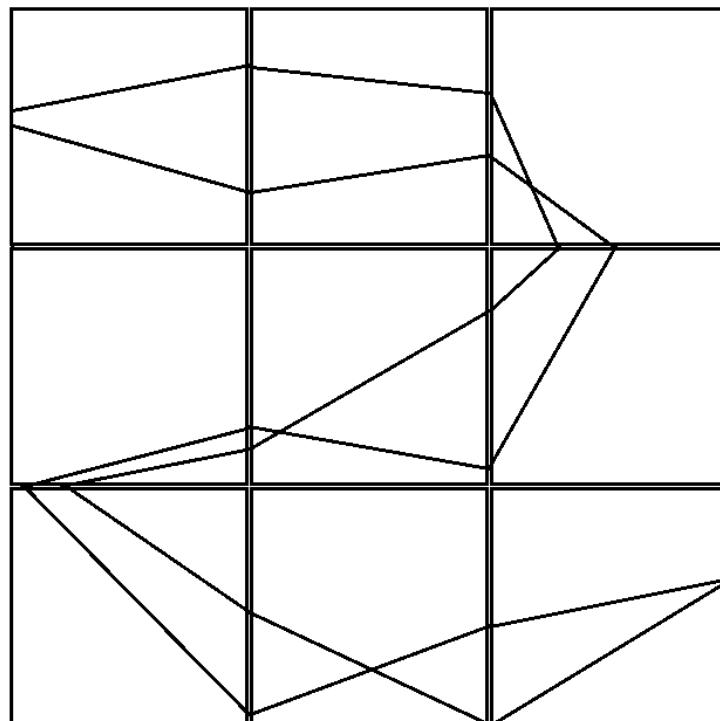
Naslepo vybraní diváci a tvar mriežky zase naznačujú Braillovo písmo, takže pri každom vodcovi zafarbíme poličko obsahujúce odkaz naňho a (chronologicky v poradí Lenin – Stalin – Chruščov – Brežnev – Gorbačov) čítame v Braillovej abecede heslo otvor.

Riešenie Bonus A

Knižnica

Budeme pátrať na portáli projektu *The Library of Babel*, v miestnosti, ktorú označil knihovník (resp. na linku uvedenom v poznámke). Presné koordináty strany, na ktorej nájdeme heslo, zistíme vyriešením štyroch úloh.

Riešenie prvej úlohy získame tak, že štvorce s čiarami pospájame tak, aby na seba plynulo nadvázovali. Nie je to až také ťažké, keďže tvoria štvorec 3×3 a v zadaní sú zoradené v obrátenom poradí. Výsledný obrázok zobrazuje číslo „2“. Vo vyhľadávači na portáli zadáme Wall: „2“.



Druhá úloha je logická hádanka. Keďže pri prvej otázke ani Andul ani Manul nevedeli hneď odpovedať, vieme, že:

Poklad nie je pod zeleným šestuholníkom. Pretože šestuholník je len jeden a keby knihovník pošepkal Andulovi, že poklad je pod šestuholníkom, hneď by poznal odpoveď.

Poklad nie je pod oranžovým kruhom. Pretože len jeden tvar je oranžový a keby knihovník pošepkal Manulovi, že poklad je pod oranžovým tvarom, hneď by poznal odpoveď.

Andul zistí, že poklad nie je pod zeleným šestuholníkom a zároveň ani pod oranžovým kruhom, pretože tvar, pod ktorým je poklad pozná od knihovníka a z Manulovho mlčania sa dovtípi to isté, čo my v bode 2 vyššie.

Manul zistí, že poklad nie je pod zeleným šestuholníkom a zároveň ani pod oranžovým kruhom, pretože farbu tvaru, pod ktorým je poklad pozná od knihovníka a z Andulovho mlčania sa dovtípi to isté, čo my v bode 1 vyššie.

Kedže ani pri druhej otázke nevedeli odpovedať, vieme, že:

Poklad nie je pod fialovým kruhom. Pretože keby bol, Andul by v tomto momente už poznal správnu odpoved'. Pretože knihovník by mu na začiatku pošepkal, že poklad je pod kruhom, a pretože Andul už po prvej otázke vie, že poklad nie je pod oranžovým kruhom. Zostával by tak práve jeden možný obrazec, pod ktorým by musel byť poklad, a to fialový kruh.

Poklad nie je pod zelenou hviezdou. Pretože keby bol, Manul by v tomto momente už poznal správnu odpoved'. Pretože knihovník by mu na začiatku pošepkal, že poklad je pod zeleným tvarom, a pretože Manul už po prvej otázke vie, že poklad nie je pod zeleným šestuholníkom. Zostával by tak práve jeden možný obrazec, pod ktorým by musel byť poklad, a to zelená hviezda.

Vyššie uvedené vedia a vzhľadom na mlčanie svojho partnera sa dovtípia aj Andul a Manul, a preto pri tretej otázke už obaja vedia odpovedať, že:

Poklad je pod fialovou hviezdou (tá obsahuje číslo „3“).

Vo vyhľadávači preto zadáme Shelf: „3“.

V tretej úlohe si knihovník myslí číslo 26.

26 je súčtom počtu srdcových a kárových kariet v pokrovom balíčku. Rubikova kocka sa skladá z 26 malých kociek (v strede útvaru v skutočnosti nie je 27. kocka). 26 je tiež číslo, ktoré sa nachádza medzi druhou mocninou jedného celého čísla ($5^2 = 25$) a treťou mocninou ďalšieho celého čísla ($3^3 = 27$). Theodore Roosevelt bol 26. americký prezident. Nukleónové číslo železa je 26.

Vo vyhľadávači preto zadáme Volume „26“.

V štvrtnej úlohe máme 3 čarovné štvorce. Resp. nie tak celkom. Skutočne čarovný je len jeden z nich. Len pre jeden z nich (ten prostredný) totiž platí, že súčet čísel v každom stĺpci, riadku aj uhlopriečke je konštantný, a to 87.

Vo vyhľadávači teda zadáme Page „87“.

Na predmetnej stránke čítame: „gratulujem ti. nasiel si tu spravnu stranu spravnej knihy v spravnej polici spravneho regalu. zasluzis si odmenu, ktorou je slovo tajomstvo“

Do systému teda zadáme heslo tajomstvo.

Presný odkaz na dotknutú stranu v Bábelovej knižnici je tu: <https://tinyurl.com/54beephv>

Riešenie šifry 11

Správa pre CIA

Po dôkladnom prečítaní textu si všimneme, že v každom riadku sa nachádza skrytý názov (alebo jeho znetvorená slovenská verzia) jedného amerického štátu (modrá farba). Identifikujeme všetky štáty a následne podľa pokynov z predposlednej repliky odpočítame od začiatku každej repliky toľké písmeno, koľko písmen má daný štát (červená farba).

Agent 1: Ked' som Sem prišiel, tam na lavičke sedela verejná ochrankyňa práv. Dúfam, že ťa nesledovala.

Agent 2: Asi nie. Len aby som sa jej stratil, prešiel som živým plotom. Bolo to peklo a laba ma ešte stále bolí.

Agent 1: Mňa pÁlia oči. A tiež ma všeličo bolí – noha, vajcia, krk. Podŕme ale k veci. Máš správu pre američanov?

Agent 2: Tak Yeru, mám ju so sebou. Teda, rozumej, neprečítal som ju celú. Je hrozne veľká.

Agent 1: Nie? Ako sI to predstavuješ? Predvčerom si celý deň stál v kostole sv. Lujzy! A na druhý deň si čítal čo?

Agent 2: Čo som vČera cítal ja? Škaredé káčatko a ďalšie rozprávky. Tú správu by som za deň aj tak neprečítal.

Agent 1: NerozumIem... veď má rozmery len dva krát dva milimetre. Chcel som ju poslať za oceán šarkanom.

Agent 2: Do psej Ebene, toho som sa obával! Američania budú musieť počkať. Šarkan sa stratil.

Agent 1: Oj! Taký Úžasný šarkan! Bol na ňom namaľovaný kraken - taký ako na obrázkoch...

Agent 2: Ja teDa neviem, ale podozrievam toho sovietskeho chlapa. Vraj sa tu má starat o háj, o les a o čistinu.

Agent 1: Ten čO nosí samý latex? A s každým sa hnedebozkáva, aj keď ho nepozná?

Agent 2: Áno, koLujú tu správy, že to bol presne ten. Esička si dáva každé ráno ku káve.

Agent 1: A rád vje vence, ale to všetko je iba krytie. Tunajší rómovia ho dávno odhalili a vajda ho dal zbiť.

Agent 2: Bol tu pEkelný rozruch. Vraj ho poriadne bili, no i s tými zraneniami čo už mal, ich nakoniec premohol.

Agent 1: Ako deCko medzi nemluvňatami. Ten potkan sa sústredil na jediné – išiel im po očiach.

Agent 2: Toľká mIzéria. Keby bolo po mojom, postihla by všetky tieto sovietske myši genocída.

Agent 1: Veru, a aNi to by nebolo dosť. Ale čo teraz? Už od jari zóna deväť patrí soviptom, tade nič nepošleme.

Agent 2: Nie, nuž, Tade nie, ale mohol by nám pomôcť ten Indián a jeho banda, čo vozia veci na fúrikoch.

Agent 1: Tiež už sQm na to myslel, ale je tu problém. Na tom fúriku je len jedno kolo, a to kolo rado odpadáva.

Agent 2: Áno. Práve to je hlavný problém. Mám strach, že sa dostaneme do maléru. Aj o vás mám strach.

Agent 1: Nebojte sa priveľmi? Hovorím vám to úplne pokojne – vada bude napravená. A američania vždy nájdú správnu cestu, ak začnú pekne od začiatku. Musíme im dôverovať.

Agent 2: Veru, že áNo. Možno by nám pomohla jedna agentka, čo stále chodí po nákupoch. Bohužiaľ, včera zmokla. Homáre nekúpila, ani správu sa jej nemusí podať odoslať. Ale bez nej sme stratení – Amerika čaká...

Postupne čítame heslo: slávičie údolie cintorín. Kedže upresnítko nás navádzá vybrať z riešenia slovo, v ktorom sa nachádza najviac kameňov (v tomto prípade náhrobných), do systému zadáme heslo cintorin.

Riešenie šifry 12

Pozorovanie

Podľa zadania potrebujeme nájsť kombinácie slov, ktoré sa spolu zmestia na jedno poschodie budovy (do jedného riadku tabuľky). Po chvíli premýšľania si uvedomíme, že by to mohli byť mytologické bytosti, zložené z častí tel rôznych organizmov, a tak postupne vyplníme tabuľku:

			G	R	Y	F	
H	A	R	P	I	A		
P	E	G	A	S			
C	H	I	M	E	R	A	
G	O	R	G	O	N	A	
		S	F	I	N	G	A
M	I	N	O	T	A	U	R
K	E	N	T	A	U	R	S

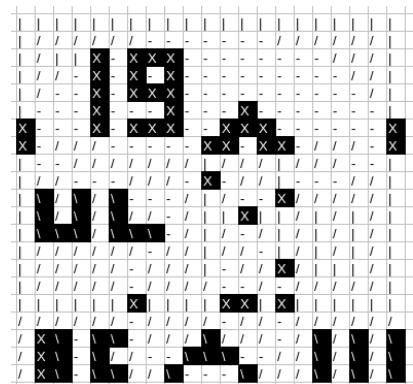
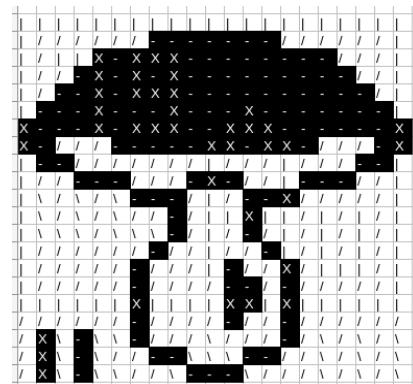
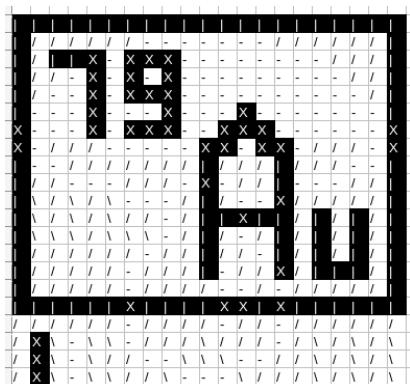
Vo zvýraznených poličkach prečítame heslo gramofon.

Riešenie šifry 13

Displej

Heslá odkazujúce na polarizujúce témy, filter a okuliare, naznačujú, že displej svieti polarizovaným svetlom a heslo sa prečíta výberom správnej polarizácie. Jednotlivé pixely displeja svietia svetlom polarizovaným v smere danom symbolom na zodpovedajúcom štvorčeku. Teda ak sa na displej pozrieme cez okuliare s horizontálnym filtrom (-), budeme vidieť svietiť pixely vyžarujúce horizontálne polarizované svetlo (-) ako aj pixely svietiace šikmo polarizovaným svetlom (\ a /). Čierne nesvietiace pixely sa tiež stanú súčasťou obrázka. Pixely svietiace vertikálne polarizovaným svetlom zostanú tmavé. Analogicky to bude platiť pre ostatné smery. Z horizontálneho a vertikálneho smeru dostaneme zlato a hríb, čo v kombinácii s jedným zo šikmých smerov (dá sa tam využiť slovo „ulica“) umožňuje skombinovať riešenie zlatohribova ulica. Kedže upresnítko nás navádzza zadáť do systému iba slovo súvisiace s doručením pošty, zadáme heslo ulica.

Tu sú finálne obrázky:



Zlato a hríb majú pri sebe rímsku jednotku a dvojku, aby uľahčili tvorbu slova, jeden zo šikmých smerov obsahuje slovo „ulica“ a rímsku trojku (čierne štvorčeky v tomto prípade nie sú súčasťou obrázka). V druhom šikmom smere sa zozbierala hlušina z tvorenia obrázkov v predchádzajúcich smeroch.

Postup riešenia je v skutočnosti veľmi jednoduchý a pravdepodobne by ste ho vyskúšali, aj keby sme na polarizáciu neprišli – jednoducho vyfarbíme štvorčeky s prvým symbolom, potom s druhým...

Riešenie šifry 14

Zápisník

Ked' pozorne preskúmame čudné vety v zadani, všimneme si, že každý denníkový záznam je čiarkami rozdelený na niekoľko častí (gramaticky použitie všetkých čiarok nedáva zmysel), pričom posledné slovo pred čiarkou je obvykle čudné. Ďalšou analýzou prídeme na to, že tieto posledné slová silne pripomínajú názvy rôznych slovenských miest (v prípade, že je označenie nejednoznačné, v texte je uvedené upresnenie – napr. severné/južné):

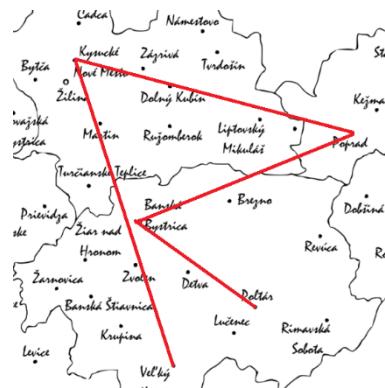
BRATislava – **MALÁcky** – **GALAnta** – **PIESTany**

Zlaté **MORavce** – **ILÁVA** – **MARTYn** – Banská **ŠTIAvnica** – Zlaté **MORavce**

Veľký **KRTYš** – Kysucké nové **MESTO** – **POPrad** – Banská By**STRÝCA** - **POLTÁR**

KOŠIce – **PREŠov** – Svi**DNÍK** – VRÁNOv nad Topľou – Trebi**ŠOU** – Vranov nad **TOPľou** – **PREŠov**

Následne použijeme mapu Slovenska (je súčasťou pomôcky) a pospájame jednotlivé mestá čiarami v poradí, v akom sú zmienené v texte:

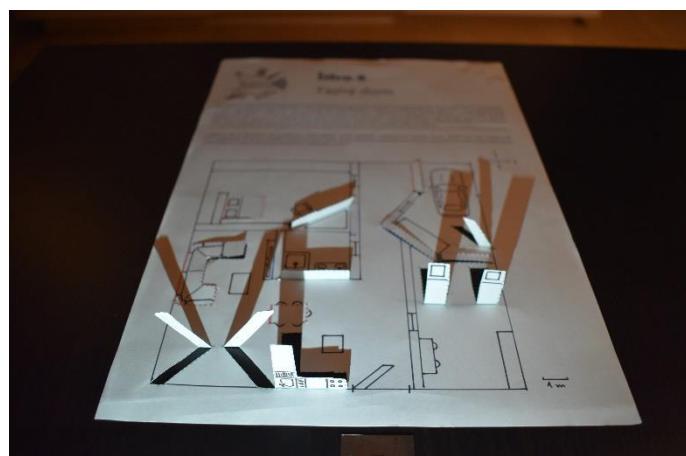
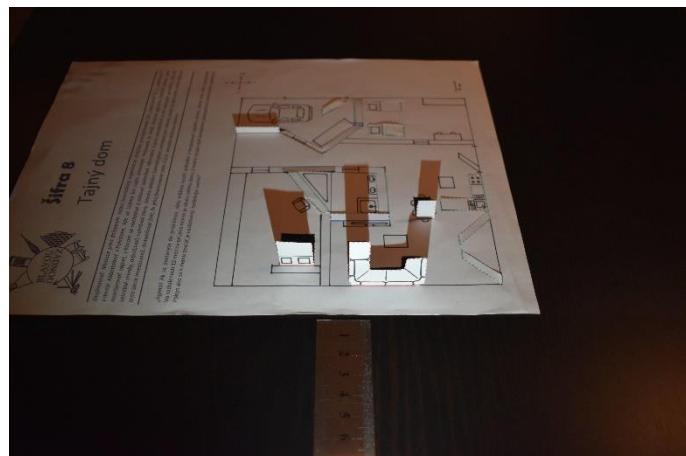


Čítame heslo nora.

Riešenie šifry 15

Tajný dom

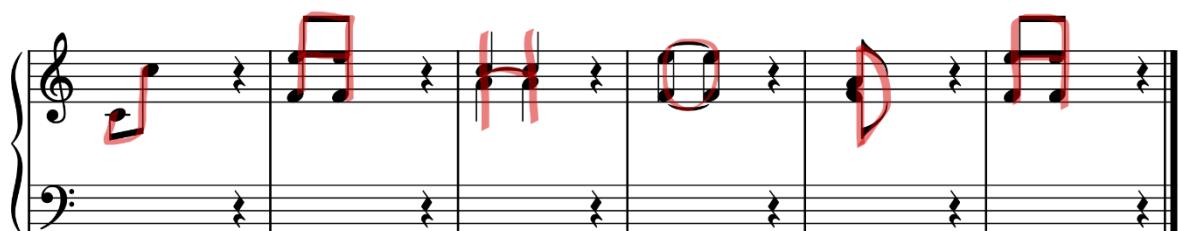
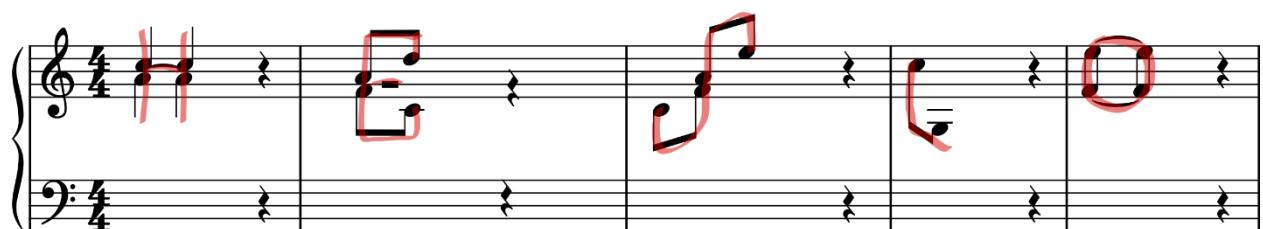
V nákrese tajného domu treba najprv vystrihnúť, alebo orezávačom narezat prerušované čiary. Pokyn v texte šifry („Nasledujte svetlo!“) odzakazuje na pohyb Slnka. Preto najprv vyklopíme červené útvary (v streke je východ červenou) a zasvetime vo vzdialosti 12 cm a výške 6 cm (12 m od domu je 6 m vysoký plot) na „dom“. Tiene útvarov vykreslia písmaná iu. Podobne postupujeme aj na južnej a západnej strane domu, po prečítaní tieňov dostávame heslo juventa.



Riešenie šifry 16

Čudesná pesnička

Vďaka predposlednému taktu je možné ľahko zistíť, že nejde o skutočný notový zápis, keďže takáto nota -  - neexistuje. Po prenesení nôt zo spodného riadku do horného dostávame vykreslené písmená oddelené pomlčkou v oboch riadkoch – heslo jahoda.



Riešenie šifry 17

Rozhovor so Snowdenom

V rozhvore si všímame najmä zvýraznené časti – uvedomíme si, že každé z týchto slovných spojení je možné preformulovať tak, aby predstavovalo takmer kompletný palindróm (sekvenciu, ktorá sa číta z oboch strán rovnako – modrá farba). Počet slov daného palindrómu je zároveň poradovým číslom reportéra, kladúceho otázku. Keďže každá z týchto sekvencií nie je úplným palindrómom, všimneme si, že jedno písmeno vždy narúša možnosť čítať sekvenciu z oboch strán (červená farba).

Reportér 4: Na čo ste mysleli, keď ste opúšťali spojené štáty?

Snowden: V prvom rade som si uvedomil, že Libor sa zas Zrobil.

Reportér 3: To je zvláštne. Vôbec ste si nespomenuli na domov?

Snowden: Najprv áno, ale potom mi napadlo, že I lava nechce naval.

Reportér 4: Pochopiteľne. To si neželá nikto. V čom vás sklamala reakcia vlády na vaše odhalenia?

Snowden: Najviac mi prekážalo, že na rabína gáni barMan.

Reportér 4: S tým sa dokážem stotožniť, ale pokiaľ ide o moderné technológie, čoho sa najviac obávate?

Snowden: Najviac sa obávam toho, že robotovi zNičí život obor.

Reportér 4: Ak by ste mali formulovať otázku, ktorú by si mala položiť celá naša spoločnosť, ako by znela?

Snowden: To je jednoduché. Musíme sa spýtať, koľko má dier sYr eidam.

Reportér 4: Inšpirujúce. Mohli by ste nám skúsiť vysvetliť, prečo sa voči vám americká vláda správa tak agresívne?

Snowden: Pravdepodobne ide o to, že kope, lebo zobeš lepok.

Reportér 3: To je možné. Čo sú podľa vás hlavné problémy americkej bezpečnostnej stratégie?

Snowden: Je ich niekoľko. Zhromažďovanie dát o občanoch, netransparentnosť... a aby som nezabudol, a malá Tlama.

Reportér 5: Teraz na inú nôtu. Aké problémy ste zažili počas cesty z Ameriky do Ruska?

Snowden: Bolo ich mnoho – únava, hlad, strach... a do vlaku kukalA voda.

Reportér 3: Teraz ste však už v bezpečí. Čo sa vám najviac páči na vašom novom domove?

Snowden: Jednoznačne sa mi najviac páči to moDré za jazerom.

Reportér 3: Čo najzaujíma veľa ste tu videli od vášho príchodu?

Snowden: Včera večer som videl ako kuna nesle nanuk. Potešilo ma to.

Reportér 2: A čo vaše dieťa? Ako sa vyrovnáva s celou situáciou?

Snowden: Zvláda to. Včera malovalO hlavolam.

Reportér 4: Posledná otázka. Čo by ste chceli odkázať vašim blízkym v Amerike?

Snowden: Mám iba krátky odkaz. Matej, Naďa je tam.

Prečítaním všetkých červených písmen získavame tajničku zimny stadion. Ako nám radí upresnítko, do systému zadáme podstatné meno – stadion.

Riešenie šifry 18

Zahladené stopy

Pri analýze zadania si všimneme, že rozmiestnenie obrázkov nie je náhodné a po ďalšom skúmaní je potrebné si uvedomiť, že sú na nich zobrazené národné zvieratá rôznych krajín. Teraz už môžeme vidieť, že rozmiestnenie obrázkov vzdialene (naozaj iba vzdialene) pripomína tvar Európy. Kedže trezor sa nachádza medzi španielskym býkom, nemeckou orlicou a talianskym vlkom, je zrejmé, že sa jedná o národné zviera Francúzska. Zadáme teda riešenie kohut.

Riešenie šifry 19

Paralyzovaní rukojemníci

Inštrukcie, ktoré James (Bond) dostane, hovoria, že treba eliminovať gangstrov, ktorí sú navyše popísaní ako zvery. A naozaj, veľa obrázkov evokuje nejaké zvieratá, niektoré na prvý pohľad, iné snáď na druhý. Konkrétnie sa tam vždy po trojiciach nachádzajú:

gorila:	bodyguardi, skupina Gorillaz, kontroverzný podnikateľ známy z kauzy „Gorila“
chrobák:	VW Beetle, The Beatles, Beetlejuice
kôň:	gymnastické náčinie, konská sila (1HP), auto Mustang
mačka:	horolezecká mačka, mačacie hlavy, ruka, ktorá niečo mačká (sorry)
motýlik:	časť odevu, nôž, plavecký štýl
pavúk:	turnajový pavúk, husľový pavúk, križiak
vlk:	vlčí mak, Vlk z Wall Street, vlčik

Zostávajúce obrázky ukazujú matku (Kráľovná matka, matica), dieťa (ultrazvuk, Kinder čokoláda) a sochu (živá socha, detail Sochy slobody), čo sú spomínaní rukojemníci (paralyzovaní, že sa od strachu ani nepohnú). Riešením šifry sediacim do tajničky teda je matka s dietatom, socha. Posledný z obrázkov dokonca priamo ukazuje cieľový objekt a teda je zároveň treťou matkou, sochou, aj dieťaťom. Na základe informácie z upresnítka zadáme slovo, ktoré najviac pripomína nedostatok jedla – dieta (pripomína slovo diéta).



PS 1: názov gangu Tupí hlušiči neznamená pre riešenie šifry nič, je to len odkaz na gang Peaky Blinders, snáď vás to nezmiatlo.

PS 2: Socha slobody je v básni Emmy Lazarus označená za matku (Mother of Exiles), ale predpokladáme, že to je dostatočne neznámy fakt, ktorý by nemal ovplyvniť riešenie.

PS 3: vedeli ste, že Beetlejuice je jeden zo spôsobov, ako sa po anglicky vyslovuje meno hviezdy Betelgeuse?

Riešenie šifry 20

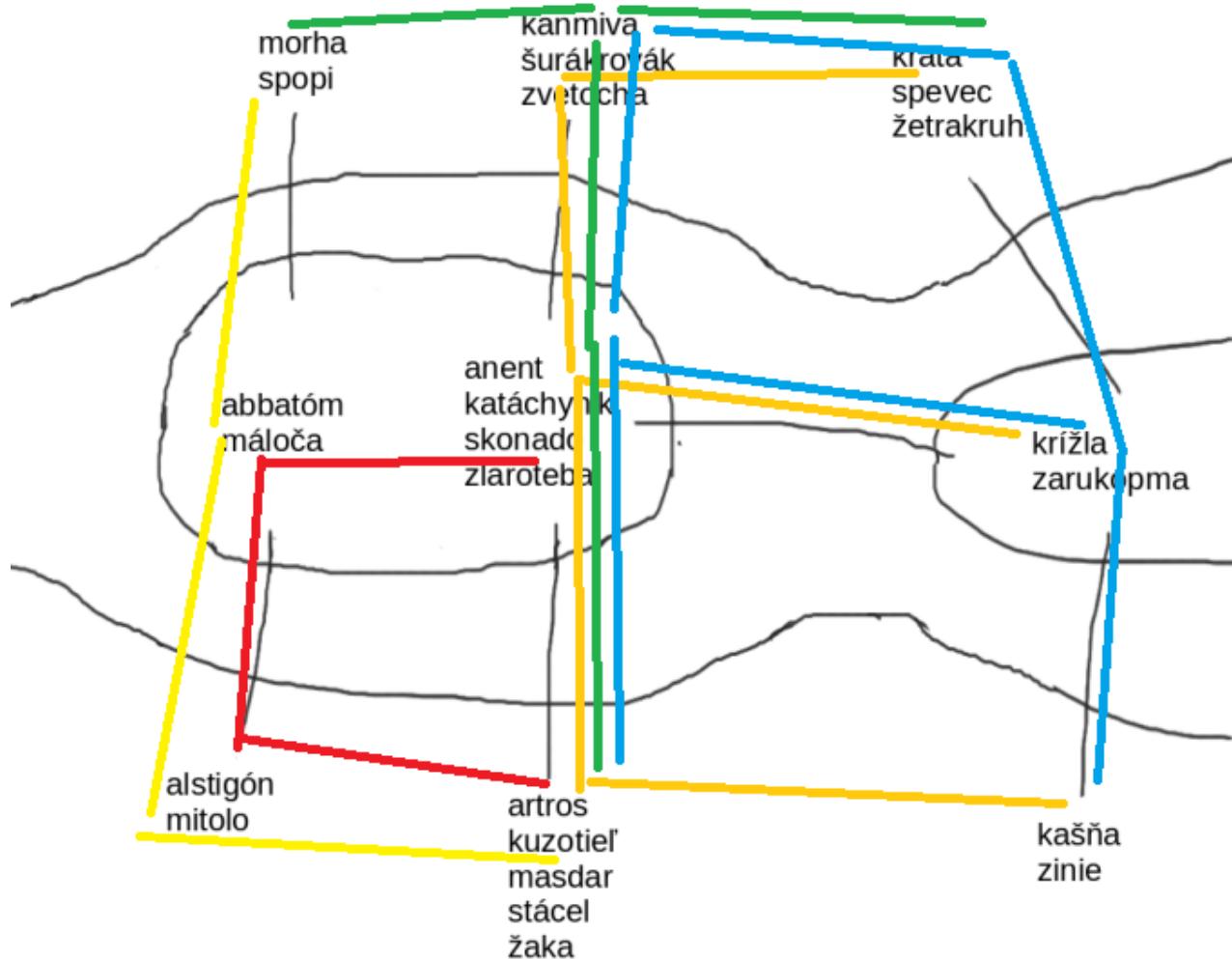
Mosty špiónov v Kráľovci

Frakcie si vymieňajú zajatcov, teda slová si vymieňajú slabiky. Medzi slovami, ktoré si slabiky vymenili, zaznačíme spojenie, čím na mostoch vhodne pripomínajúcich displej vykreslíme písmená. Slová vymieňajúce si slabiky vždy začínajú na to isté písmeno, prvá slabika zostáva na svojom mieste, ostatné sa vymieňajú. Teda dvojslabičné slovo je spojené s jedným ďalším slovom, trojslabičné s dvoma, atď.

Získavame slová:

Albatros, Argón, Atóm, Abstinent	= <u>C</u>
Krava, Krížnik, Kaštieľ, Kantáta, Kuchyňa, Kamizola	= <u>E</u>
Morča, Mátoha, Milodar, Maslo	= <u>L</u>
Stádo, Skorocel, Šupinavec, Spevák, Sporák	= <u>T</u>
Zverokruh, Žerucha, Zlatokopka, Zatratenie, Žaba, Zima	= <u>A</u>

Čítaním v abecednom poradí slov tvoriacich jednotlivé písmená dostaneme heslo celta.



Riešenie bonus B

Spolupráca

Vo videu vidíme vystupovať našu americkú agentku spolu s naším ruským agentom, ktorých určíte poznáte z tohoročného traileru. Vety, ktoré hovoria, opisujú slová, ktoré keď preložíme bud' do anglického jazyka (americká agentka) alebo ruského (russký agent), tak z prvých písmen týchto slov získavame heslo kosak.

- (H) Horse (kôň) – Žviera, čo erdží a vozí kovbojov.
 - (E) Etaž (poschodie) – Miesto, na ktoré vyjdeme schodmi alebo výťahom.
 - (S) Sleep (spánok) – Taký stav, keď človek leží a nevie o sebe.
 - (L) Lico (tvár) – Predná strana hlavy, kde sa nachádzajú ústa, oči a nos.
 - (O) One (jeden) – Nie sú toho ani dva kusy, je toho menej.
-
- (K) Krásny (červený) – Je ako jahoda, pionierska šatka alebo Ferrari.
 - (O) Old (starý) – Taký, čo už dávno nie je mladý.
 - (S) Sabaka (pes) – Má rád kosti a breše na ľudí.
 - (A) Amber (jantár) – Živica, ktorá skamenela a rozviedla sa s Johnnym Deppom.
 - (K) Količestvo (množstvo) – Slovo, ktoré hovorí, kol'ko toho je.

Riešenie šifry 21

Stretnutie

V zadaní sa spomína „nadnárodná korporácia“, Grécko, Slovensko, Vatikán a Švajčiarsko. V prvom momente nie je jasné, ako nám táto informácia pomôže pri hľadaní slov v tabuľke nižšie, pretože v nej nedokážeme nájsť takmer nič použiteľné. Ak sa však nenecháme obmedziť iba základnými štyrmi (resp. ôsmimi) smermi, postupne môžeme nájsť viacero slov, ktoré dokážeme zatriediť do piatich skupín. Následne si môžeme všimnúť, že vyškrtaním slov jednej skupiny vždy získame špecifický tvar – kríž. Teraz už si vieme spojiť nájdené slová s informáciami zo začiatku zadania:

Nadnárodná korporácia (konkrétny Červený Kríž):

Doktori, Lekári

(rovnoramenný kríž)

Grécko:

Kastor, Kalamata, Herakles, Sparta

(grécky kríž)

Slovensko:

Bernolák, Bernolákovo, Slovan, Gánovce

(dvojkríž)

Vatikán:

Eucharistia, Klariska, Katechizmus

(latinský kríž)

Švajčiarsko:

Lugano, St. Gallen

(helvétsky kríž)

U	LI	A	A	C	AK	O	LE	PR
IV	N	TI	MAT	I	CK	TORI	K	ARI
EU	CHA	RIS	A	KL	OVO	A	DO	S
OR	ST	KA	L	HER	AK	LES	A	TU
P	R	TE	RTA	AK	NOL	BER	E	TI
NA	SC	CH	PA	HR	AN	O	LU	B
AK	O	IZ	S	LO	V	NO	GA	ST.
V	OU	MUS	U	L	CE	IC	LLEN	OU

Po vyškrtaní všetkých slov prečítame, čo nám v tabuľke zostalo: **ULICA KOPRIVNICKA SA TU PRETINA S CHROBAKOVOU ULICOU**. Keďže upresnítko nám káže zadať do systému slovo, ktoré dokáže lietať, zadáme heslo chrobak.

Riešenie šifry 22

Speváčka

Každý odsek je skomolená (a preložená) časť textu piesne. Ako pomôcka je v každom odseku nejakým spôsobom zakomponované aj meno interpreta resp. interpretov.

Každá z piesní má v názve číslo. S týmto číslom podľa potreby vykonáme príslušnú operáciu: vydelíme ho iným číslom, prípadne k nemu pripočítame alebo od neho odpočítame iné číslo.

Výsledné čísla označujú písmená z abecedy:

X1:	Waldemar Matuška	1000 mil	$1000/500 = 2$	=>	B
X2:	Green Day	21 guns	21	=>	U
X3:	Asonance	2 havrani	2	=>	B
X4:	Lasica, Satinský, Filip	Bolo nás 11	$11 + 1 = 12$	=>	L
X5:	Nena (Gabriele Kerner)	99 Luftbalons	$99 / 11 = 9$	=>	I
X6:	Rufus Wainwright	14th Street	14	=>	N
X7:	The Beatles	8 Days a Week	$8 - 7 = 1$	=>	A

Do systému teda zadáme heslo bublina.

Riešenie šifry 23

Sieť špiónov

Pri riešení je základom uvedomiť si, že rozloženie obrázkov v priestore v kombinácii s ich pomenovaniami nám naznačuje, že sa nepozeráme na nástenku, ale na periodickú tabuľku prvkov. Následne môžeme obrázkom priradiť mená (diakritiku upravíme tak ako je uvedené priamo nad obrázkami):

Vodítka, Bórat, Truhlík, Neutrón, Schodík, Horčíčák, Slavomíra, Aragór, Chromozóm, Fenikel, Medved', Borómir, Hnilóba, Cintorín, Jahóda, Plantážník, Plastelina, Aristokrát

Následne zo získaných sov vyberieme iba písmená, ktoré nepatria názvom chemických prvkov a čítame postupne v poradí farieb:

Červená farba: AristoKrát, CintOrín, PlaStelina, Truhlík, BOrómir, SLavomíra

Oranžová farba: PlaStelina, SlaVomíra,

Žltá farba: PlantážníK, VodítkO, ChromoZóm, SlavoMíra, ArAgór,

Zelená farba: JAhóda

Modrá farba: MeDved', BóArt, ChroMozóm, PlantážníIk, HorčíčÁk, CiNtorín

Čítame heslo **KOSTOL SV KOZMA A DAMIAN**. Kedže do systému máme zadať všeobecné podstatné meno, zadávame heslo kostol.

Riešenie šifry 24

Labyrint

Najskôr nájdeme najkratšiu cestu labyrintom (je znázornená dole na obrázku), potom si všimneme, že labyrint nie je súmerný. Jednotlivé dlaždice sú krátke zľava doprava a dlhé zhora dole. Krátká, dlhá ... to bude morzeovka. Tento nápad si potvrdíme v texte, kde sa spomína vysielanie, zavýjanie, klikanie a „krátká“ a „dlhá“.

Ked' cez dlaždicu prejdeme „krátko“ t. j. horizontálne, ide o bodku. Ked' „dlho“ – vertikálne, ide o čiarku.

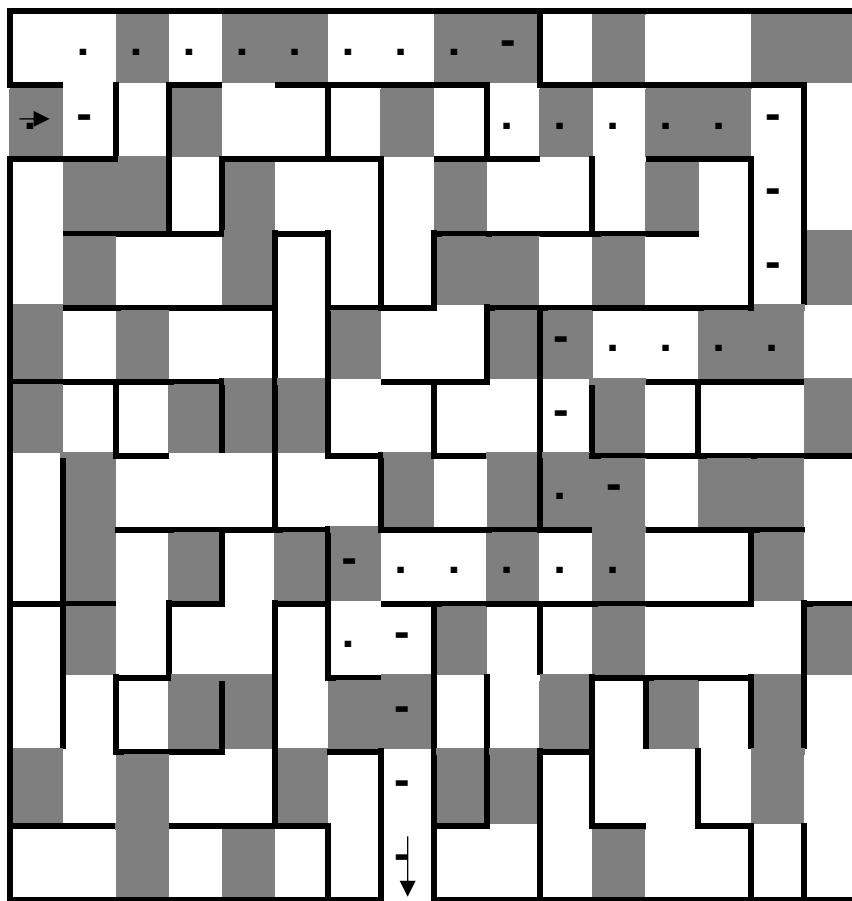
Po chvíli nám začnú dávať zmysel aj šedo označené dlaždice, ktoré označujú začiatok každého písma.

Postupne čítame:

... - - - - -

R I E S E N I E J E S M E T I S K O

Zadáme teda heslo smetisko.



Riešenie šifry 25

UFO

Označenia Alesia a Pharsalus označujú miesta najvýznamnejších bitiek Júlia Cézara. Budeme teda aplikovať cézarovu šifru. Budeme ju aplikovať na trojice dvojznakových kódov, ktoré zaslala veža Pharsalus. Použijeme posun o 7 (siedmy kanál). Zistíme, že ide o skratky slovenských okresov používané na evidenčných číslach vozidiel – štátnych poznávacích značkách.

Ked' si zakreslíme „let UFA“ medzi jednotlivými mestami v trojiciach na mape, s trochou predstavivosti si domyslíme, že kreslia znaky semaforovej abecedy. Po zoradení jednotlivých trojíc (teraz už vylúštených písmen) podľa gréckej abecedy získame heslo „*dubravskahlavica*“. Kedže do systému máme zadať podstatné meno, zadávame heslo hlavica.

α : SJ-IY-AZ LC-BR-TS Lučenec-Brezno-Tvrdošín



β : GH-TA-KR ZA-MT-DK Žilina-Martin-Dolný Kubín



γ : RL-WV-SL KE-PO-LE Košice-Prešov-Levoča



δ : WI-TA-YR PB-MT-RK Považská Bystrica-Martin(Vrútky)-Ružomberok



ε : IH-AA-KZ BA-TT-DS Bratislava-Trnava-Dunajská Streda



ζ : WL-GT-SC PE-ZM-LV Partizánske-Zlaté Moravce-Levice



η : UG-ZH-IH NZ-SA-BA Nové Zámky-Šaľa-Bratislava



ϑ : CA-KM-BY JH-RT-IF Čadca-Kysucké Nové Mesto-Bytča



ι : IH-AA-KZ BA-TT-DS Bratislava-Trnava-Dunajská Streda



κ : IQ-ZR-WV BJ-SK-PO Bardejov-Svidník-Prešov



λ : WK-AV-OJ PD-TO-HC Prievidza-Topoľčany-Hlohovec



μ : IH-AA-KZ BA-TT-DS Bratislava-Trnava-Dunajská Streda



v : WL-GT-SC PE-ZM-LV Partizánske-Zlaté Moravce-Levice



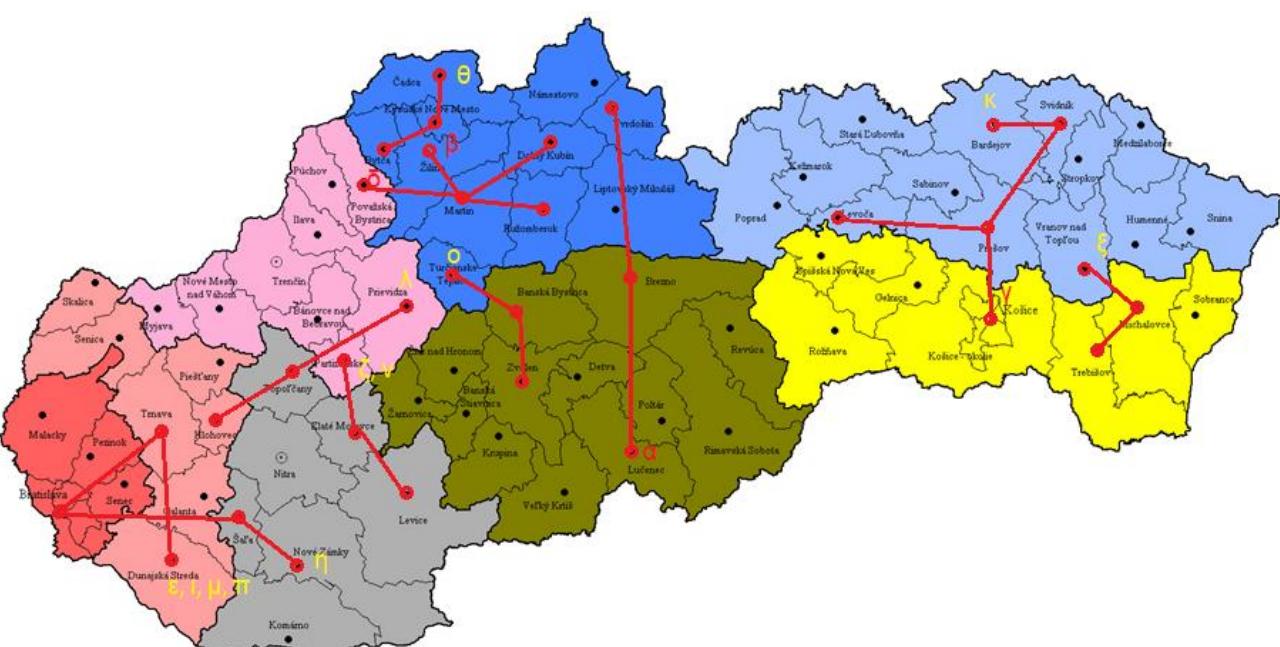
ξ : AC-TP-CA TV-MI-VT Trebišov-Michalovce-Vranov nad Topľou



o : AY-II-GC TR-BB-ZV Turčianske Teplice-Banská Bystrica-Zvolen



π : IH-AA-KZ BA-TT-DS Bratislava-Trnava-Dunajská Streda



Riešenie šifry 26

Tajné kódy

Ked' si pozorne prezrieme tabuľku, všimneme si, že ju tvorí sedem stĺpcov. V jednotlivých stĺpcoch sa nachádzajú časti slov, ktoré je možné pridaním troch písmen na začiatku zmeniť na kompletné slová. Kedže tabuľka spolu so slovným zadaním na začiatku navádza na kompozíciu týždňa – priradíme jednotlivým slovám prvé písmená daného dňa:

Pontón		Strela	Štvorka	Piano	Sobol'	Neduh
Ponuka	Utok	Struma	Štváč	Piadivka	Sobáš	Nedostatok
Poník	Utopenec	Straka	Štvorec	Pianista	Soberano	Nedbalosť
Ponorka	Utočník	Strnisko	Štvanec	Piad'	Sobrance	Nedvěd
Pončo	Utočisko	Strop	Štvrtina		Sobášnica	Nedokonalosť

Po vyplnení celej tabuľky nám zostávajú dve prázdne polička – UTO a PIA. Tak získavame heslo utopia.

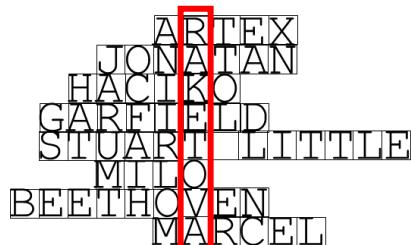
Riešenie šifry 27

Významní kolaboranti

Popisy jednotlivých kolaborantov v skutočnosti popisujú postavy, ktoré stvárnňujú zvieratá v rôznych filmoch (hraných aj kreslených) alebo v seriáloch. Doplnením ich mien do tajničky dostávame správu: *raketova zakladna devinska kobyla*. Kedže upresnenie káže zadať do systému zviera, zadávame slovo kobyla.

Pôvod jednotlivých postáv:

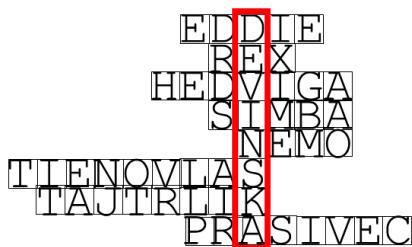
1. Nekonečný príbeh
2. Mach a Šebestová
3. Hačikó – príbeh psa
4. Garfield a priatelia
5. Myšiak Stuart Little
6. Maska
7. Beethoven
8. Priatelia



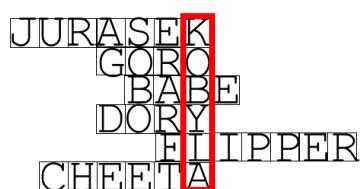
9. Tri oriešky pre Popolušku
10. Leví kráľ'
11. King Kong
12. Zachráňte Willyho
13. Harry Potter
14. Lietajúci Bud
15. Votrelec
16. Kniha džunglí



17. Frasier
18. Komisár Rex
19. Harry Potter
20. Leví kráľ'
21. Hľadá sa nemo
22. Pán prsteňov
23. Tri oriešky pre Popolušku
24. Harry Potter



25. Tri oriešky pre Popolušku
26. Goro, biely pes
27. Prasiatko Babe
28. Hľadá sa Nemo
29. Flipper
30. Tarzan



Riešenie šifry 28

Austinove cesty

Analýzou textu zistíme, že jednotlivé cesty Austina Powersa sa týkajú rôznych výrobcov automobilov. V každom odseku je na základe krajiny pôvodu, krátkeho opisu, mena zakladateľa a niekoľkých modelov áut špecifikovaná jedna automobilka:

	Krajina	Opis	Meno	Modely áut	Značka
1. odsek	Francúzsko	obchod so zbraňami, tank	Louis	Megane, Zoe, Laguna	RENAULT
2. odsek	Francúzsko	reklama na Eiffelovej veži	André	Cactus, Picasso	CITROEN
3. odsek	Japonsko	výroba lietadiel, Plejády	Kenji	Chiffon, Justy, Stella	SUBARU
4. odsek	Japonsko	ťažba uhlia, vlaky, lode	Yataro	Galant, Eclipse	MITSUBISHI
5. odsek	U.S.A.	veľká trojka, sídlo v Aspene	Walter	New Yorker, Viper, Delta	CHRYSLER
6. odsek	Nemecko	únia, ostré testy poškodenia	August	A1, Q7, R8	AUDI
7. odsek	Švédsko	zlé cesty, nízke teploty	Gustav	Elizabeth, Tundra, Duett	VOLVO

Na konci odseku je vždy napísané, čo Austin ukradol. Dané veci sú vždy súčasťou loga danej spoločnosti. Ak počet daných predmetov v logu premeníme na písmeno, získavame nasledovné riešenie:

RENAULT = 1 diamant = **A**

CITROEN = 2 hroty šípov = **B**

SUBARU = 5 malých hviezd (veľkú hviezdu nepočítame) = **E**

MITSUBISHI = 3 diamanty = **C**

CHRYSLER = 5 cípov hviezdy = **E**

AUDI = 4 kruhy = **D**

VOLVO = 1 mužský symbol = **A**

Čítame heslo abeceda.

Riešenie šifry 29

Zvláštne zoskupenia

Vo vetách z hlásení je možné si všimnúť, že v každej sa spomína akýsi kvet a po bližšom preskúmaní je možné v nich objaviť slová popisujúce typy súkvetí (klas., hlávka atď.). Kvet v každej vete má súkvetie toho typu a „podozrivý pohyb“ sa snaží opísť schematický nákres daného súkvetia. Napr. skorocel má súkvetia typu klas., ktoré vyzerá asi takto:



Na vyriešenie šifry tak stačí vybrať toľké písmeno z názvu rastliny, koľko písmen má slovo popisujúce súkvetie skryté v danej vete – dostávame slovo rival.

Hlásenie č.1:

Asi 20 podozrivých osôb so skoRocelom za uchom, počúvajúc klasickú hudbu, chodilo v dvojstupe po parku.

Hlásenie č.2:

Podozrivé osoby si na lúke nazbierali ďatelIn, následne zložili klobúky z hláv k altánku a v pravidelných rozostupoch sa rozostavili do tvaru kvapky.

Hlásenie č.3:

Podobne ako v hlásení č. 1, podozriví chodili v dvojstupe po parku, avšak tentoraz chodili pospiatky – chrbtom dopredu. V dierke klopy saka mali zastrčený lieskoVý kvet a na vôdzke si viedli malé jahňa, dalmatínca a zajaca.

Hlásenie č.4:

Podozrivé osoby s vencami z rumAnčeka na hlavách a oblečený ako by patrili do folklórneho súboru, postávali za sebou v rade, ktorý vykresloval akúsi plytkú vlnu.

Hlásenie č.5:

Podozrivé osoby, držiac primuLky, vyšli naraz z jedného miesta a v pravidelných rozostupoch sa rozostavili do polkruhu, kde zostali stáť opretí o kolík.

Riešenie šifry 30

Bomba

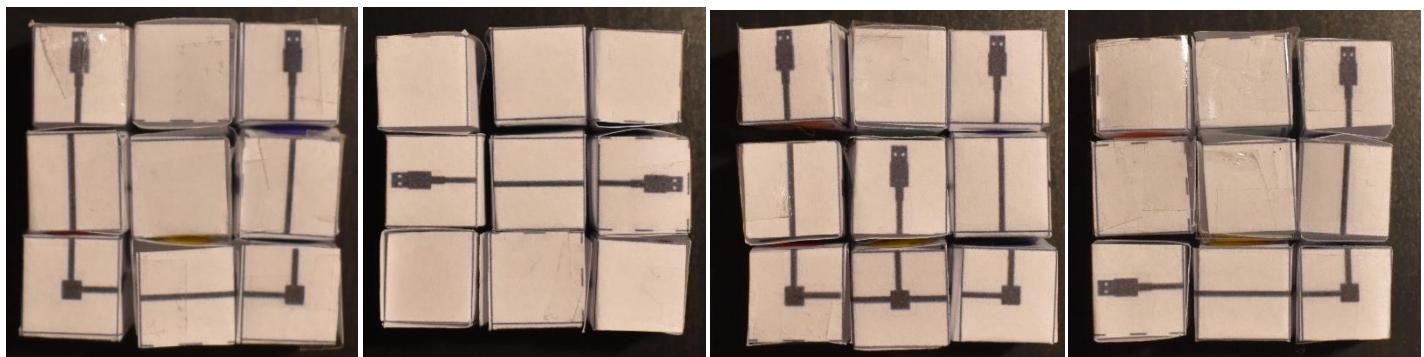
Analýzou zadania zistíme, že zobrazený útvar je možné podľa prerušovaných čiar rozdeliť na deväť kociek, ktoré môžeme vystrihnúť a poskladať. Tri z týchto kociek majú na jednej strane číslo (01, 02, 03). Tieto si vyberieme ako prvé. Následne si všimneme, že na protiľahlej stene sa nachádza vyfarbený krúžok (svietiaci gombík). Keďže gombík každej farby vieme v zadaní nájsť dvakrát, pospájame kocky rovnako zafarbenými gombíkmi k sebe. Získame tri trojice kociek:

01 – červený gombík : červený gombík – oranžový gombík : oranžový gombík – šípkы

02 – žltý gombík : žltý gombík – zelený gombík : zelený gombík – šípkы

03 – modrý gombík : modrý gombík – fialový gombík : fialový gombík – šípkы

Pri lepšej obhliadke si všimneme, že gombíky majú vždy na jednej strane čiaru, ktorá signalizuje ktorá strana kocky má byť položená na zemi. Už nám teda nič nebráni vo vytvorení útvar 3x3 kociek, kde na ľavej strane máme čísla 01, 02, 03 a na pravej strane otáčajúce sa šípkы. Pri pohľade zvrchu na túto konšteláciu vidíme prvý útvar – písmeno „C“. Ako naznačujú šípkы na pravej strane, po prečítaní písmena otočíme všetky kocky o jednu stenu v smere, ktorý je naznačený a získavame ďalšie písmeno – „I“. Po ďalších dvoch otočeniach spoznávame heslo ciel.



Riešenie Bonus C

Špiónske disko

Ked' si vypočujeme nahrávku, ihned' si uvedomíme, že máme do činenia s morzeovkou (vyššie tóny predstavujú bodky, nižšie čiarky). Prvá komplikácia je, že ak si všetko správne zapíšeme, zistíme, že správa nekóduje písmená ale čísla. Veľmi rýchlo si však môžeme všimnúť, že tieto čísla prislúchajú písmenám (poradové čísla v abecede), ktoré dávajú zmysluplné slovo: heslo. Následne sa však správa rozpadne a prestane dávať zmysel. Ak sa chceme dostať k správnemu riešeniu, musíme si všimnúť, že kódovanie sa mení v každej minúte záznamu. Konkrétnie sa posúva Cázarovským spôsobom vždy o 1 miesto ďalej. Postupne tak dostávame.

1. minúta HESLO = HESLO

2. minúta KF = JE

3. minúta URQO = **SPOM**

4. minúta LHQND = **IENKA**

Do systému teda zadáme heslo spomienka.