
BLAVOU ZADNOU 2024

Fantasy

RIEŠENIA - TERÉN



Riešenie štartovej šifry

Príprava postavy

Štartová šifra slúži hlavne na rozbehnutie tímov do súťaže a je veľmi jednoduchá. Využíva iba základné šifrovacie postupy a pomôcku. V rámečku vľavo hore je uvedené, že každá postava má 5 vlastností – silu, obratnosť, odolnosť, inteligenciu a charizmu. Po týchto vlastnostiach teda pátrame v ostatných textoch.

Vo zvitku „Magické kryštály“ interpretujeme popis kryštálov ako vlajkovú abecedu, pričom prídavné mená opisujú geometrické útvary (napr. dva modré OBDĹŽNIKY priložené k bielemu OBDĹŽNIKU = vlajka označujúca písmeno „J“). Postupne čítame „tvoje IQ je O“. Písmeno „O“ si teda poznačíme ako inteligenciu našej postavy (keďže poradie vlastností je v hornom rámečku uvedené, „O“ je štvrtým písmenom riešenia).

Šípy do tulca interpretujeme ako znaky semaforovej abecedy (hodnotíme čiary prislúchajúce ostriu hrotov šípov). Čítame „si vrtky ako O“. Toto riešenie teda odkazuje na obratnosť. Písmeno „O“ si zapíšeme ako druhé v poradí.

Vo zvitku „Pôsobivá chôdza“ sa píše, že je potrebné navštíviť všetky zaujímavé miesta v Stredozemi. Pri pohľade na pomôcku si môžeme všimnúť 20 kruhov označujúcich akési (snáď zaujímavé, keď už sú vyznačené) miesta. Číslo 20 teda premeníme na písmeno „T“ a na základe popisu ho prisúdime charizme – je teda posledným písmenom riešenia.

Vo zvitku „Bojové formácie“ spoznáme opis písmen v Brailleovej obecede, pričom útočiaci členovia predstavujú čierne body, zatiaľ čo stojaci členovia biele. Čítame „máš R newtonov“. Keďže newton je jednotka sily, písmeno „R“ dosadíme na prvé miesto riešenia.

Zvitok „Potrebná výzbroj“ popisuje rímske číslice (skrížené meče = X, hrot šípu = V, kopija a oštep = I). Každú inštrukciu teda vypíšeme ako rímske číslo, ktoré následne premeníme na písmeno. Čítame „nezloží ťa B“. Písmeno „B“ teda dosadíme na tretie miesto riešenia.

V poradí sila – obratnosť – odolnosť – inteligencia – charizma prečítame získané písmena a dotávame heslo robot.

Riešenie Šifry 1

Fantastickí bojovníci

Každá časť textu začína menom bojovníka s niekoľkými podčiarknutými písmenami. V textoch pod nimi spoznáваме opisy piatich športov, pričom dĺžka mena hrdinu korešponduje s počtom písmen v názve športu:

Conan = Tenis (odpáliť do vesmíru = raketa, záchranná sieť = tenisová sieť, prenikavý zrak = jastrabie oko)

Galbatorix = Cyklistika (majú dobre ísť nohy, helma = prilba, dvojkolový voz = bicykel, barany = riadidlá)

Atrej = Hokej (sekera = faul, zberí ľudia = rozhodcovia, nože, ktoré behajú po zemi = korčule, je tam zima, má prilbu)

Radagast = Nohejbal (treba párkrát kopnúť, lopta nesmie dvakrát spadnúť, záchranná sieť = sieť na ihrisku, dvaja hráči)

Arya = Pólo (jazdí sa na koni, oháňa sa kladivom, bojovanie vo vode = vodné pólo)

Napokon prečítame z názvov športov písmená špecifikované podčiarknutými časťami mien hrdinov (TE – C – H – NO – POL) a získavame heslo Technopol.

Riešenie pomocnej šifry 1

Hádanky v tme

Po prečítaní zadania zistíte, že je potrebné odpovedať na uvedené hádanky, pričom každé písmeno z uhádnutého slova prislúcha jednému znaku uvedenému pod hádankou. Po uhádnutí všetkých hádaniek odhalíme jednotlivé písmená prislúchajúce znakom v riešení (mimochodom zadania hádaniek skutočne pochádzajú z Tolkienovej knihy „Hobit“):

Korene v zemi hlboko skrýva
Zdá sa, že rastie, no nie je živá,
zvyšoka pozerá na vrcholce jedlí,
ako pyšný obor nad krajinou bedlí.

HMRF
HORA

Čoho sa dotkne všetko zhubí,
zvieratá, stromy, ľudí,
železo žerie, vodu kalí,
nivočí mestá, drví skaly,
vysoké s nízkym vyrovnáva,
premieňa mravy, zvyčajne aj práva.

LFH
ČAS

Oči ju nevidia, ani ju nepočuť,
je celkom bez vône a nemá ani chuť.
Márne ju chytiť chceš a zovrieť do dlaní,
a preda jestvuje aj medzi hviezdami.
Do izby nalezie, zaplní všetky skryše,
je ako atrament, len sa s ňou nepíše.

↑☒F
TMA

Tridsať bielych koní
na červenej stráni
zubiská vyceria, zdupocú kopytami
a ticho postoja tak ako vlani.

ΛHBM
ZUBY

Je skrinka bez kľúčika,
nikto ju nezamyká,
a preda skrinka tá
skrýva skvost zo zlata.

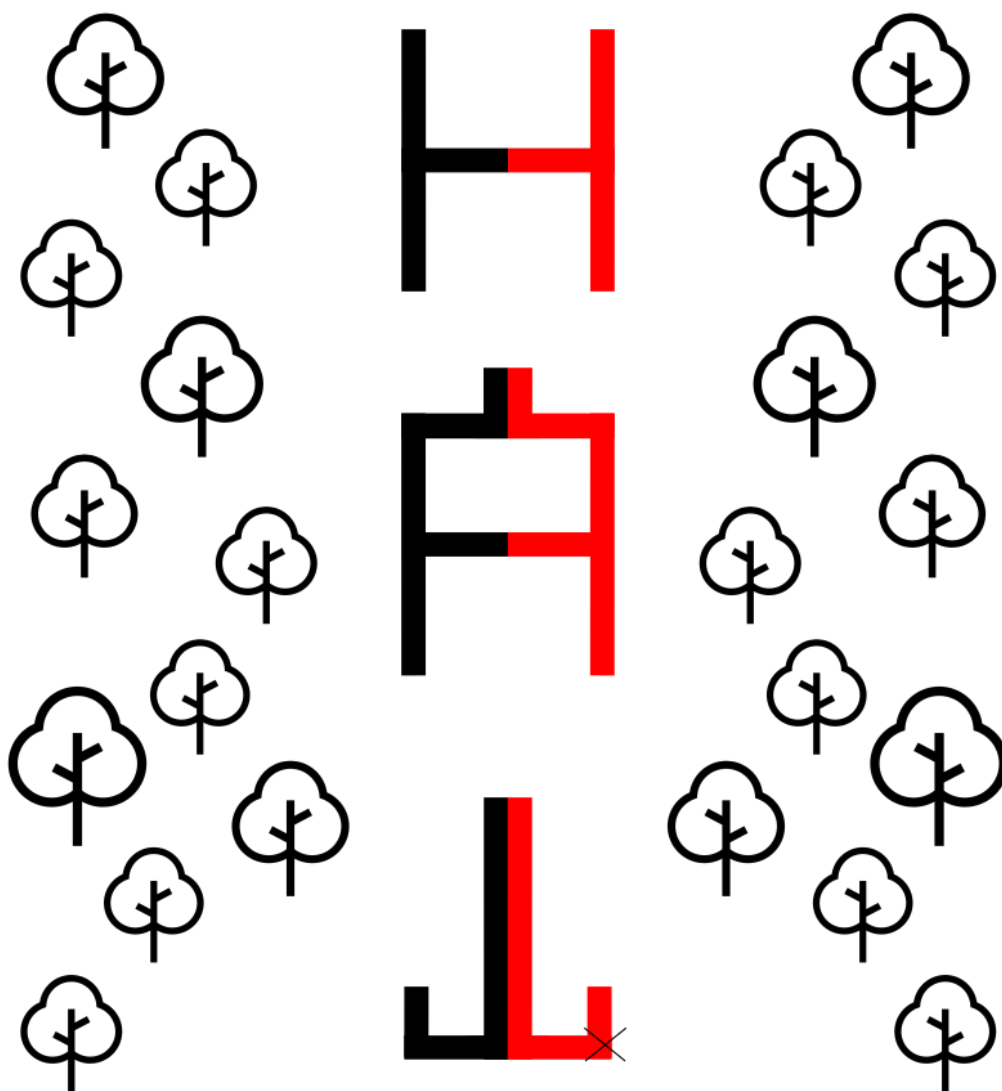
HFJKM
VAJCE

Heslo JFMTRFB teda preložíme ako slovo jastrab.

Riešenie šifry 2

Druhá brána

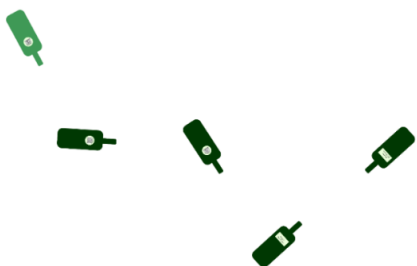
V šifre 2 si treba všimnúť stromy po okrajoch obrázka, ktoré sú si navzájom zrkadlovými odrazmi. Ak doplníme zrkadlový odraz aj znakom v strede, prvý znak vykreslí písmeno „H“, druhý písmeno „Á“. Tretí znak nevykreslí rozoznateľné písmeno, ale „X“ v obrázku má naznačiť, že v tejto oblasti zrkadlový odraz neberieme do úvahy a získavame tak písmeno „J“. Dostali sme teda zrkadlový háj, čo je miesto, kde sa nachádza nasledujúce stanovisko. Indícia na použitie zrkadla sa nachádza aj v názve šifry, pretože v 2. časti diela „Alica v krajine zázrakov“ sa Alica dostáva do ríše divov práve cez zrkadlo.



Riešenie pomocnej šifry 2

Odpadky v Ankhu

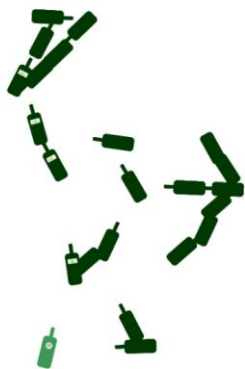
Pri pozornom pohľade na zadanie si všimneme, že skupiny fliaš predstavujú rozličné súhvezdia. Niektoré z nich majú navyše etikety a obrázky na nich nápadne pripomínajú klasické morzeovkové znaky. Tie nám odhalia v smere, ktorým ukazujú hrdlá fliaš 5-znakové zápisy pre čísla. Ak súhvezdia správne pomenujeme, môžeme z ich názvov vybrať písmená špecifikované týmito číslicami a prečítať heslo slon.



Súhvezdie **Kasiopea** (...--) kóduje 3 – čítame teda „S“



Súhvezdie **Malý Voz** (...--) je opäť 3 – čítame „L“



Súhvezdie **Orion** (.----) je 1 – získavame „O“



Súhvezdie **Vodnár** (....) je 4, takže získavame „N“

Riešenie šifry 3

Cesta do fantázie

Šifra obsahuje viacero obrázkov, pri ktorých sa nachádzajú zlomky čísel. Nápodou pre riešenie šifry je však hneď prvá veta, ktorá odkazuje na to, že obrázky majú Chihiro pripomínať rôzne miesta jej cesty. Riešitelia si teda musia uvedomiť, že objekty majú prívlastky rôznych krajín sveta.

Spoznávame teda švédske stoly, argentínske tango, maltézsky kríž, čínsky múr, grécky šalát, anglické raňajky, mexické vlny, holandskú omáčku, francúzsky kľúč, španielskeho vtáčika, maďarský guláš, fínsku saunu, poľský hrebeň, thajskú masáž, americký sen, portugalského vodného psa (pre expertov), belgické hranolky, ruskú zmrzlinu, škótsku whisky, slovenský raj, švajčiarsky nôž a kubánsku cigaru.

Číslo v menovateli zlomku pri obrázku určuje počet písmen v prívlastku, číslo v čitateli určuje písmeno, ktoré je z prívlastku potrebné pre riešenie. V prípade prvého obrázku, ktorý pomenujeme ako „švédske“ vyberieme písmeno č. 4, teda „D“. Takto postupujeme pri všetkých obrázkoch až získame riešenie šifry: Detské ihrisko Hrobákova.

Riešenie pomocnej šifry 3

Učebnica alchýmie

Texty v učebnici alchýmie obsahujú rôzne zvláštne slovné spojenia ako napríklad „bradavičnatej svine zo skalnatých oblastí“. Úvodný text nás tiež navádza k tomu, že si máme všímať prídavné mená alebo až veci pridané k prídavným menám, teda prípony. Tiež zistíme, že posledný má číslo I a trnitý zase nejak súvisí s číslom III, čo je tu napísané rímskymi číslami presne preto, že ide o názvoslovné prípony, ktoré poznáme z hodín chémie. Ďalšia veta nám hovorí, že tento dávno naučený zoznam sa nejako zmenil, tak si to overíme a zistíme, napríklad na wikipédii, že existujú prípony aj pre vyššie oxidačné čísla ako VIII, napríklad -utý pre číslo IX (ako v slove mrzutý):

https://sk.wikipedia.org/wiki/N%C3%A1zvoslovie_anorganick%C3%BDch_zl%C3%BA%C4%8Den%C3%ADn

Keď tieto vedomosti aplikujeme na text z knihy, v každom riadku nájdeme niekoľko prídavných mien zakončených názvoslovnými príponami, ktoré premeníme na čísla. V prípade, že je v jednom kroku prípravy elixíru viac prídavných mien, prislúchajúce oxidačné čísla interpretujeme ako cifry v desiatkovom zápise čísla, teda napríklad zázračného + buničitú preložíme ako I a IV, teda 14, čo zodpovedá písmenu „N“.

Keď takto prejdeme všetkými krokmi, dostaneme tematické heslo názvoslovie.

Riešenie šifry 4

Trpasličie rošády

Keď si pozorne prečítame text, môžeme si všimnúť, že každý z trpaslíkov disponuje zbraňou alebo vlastnosťou, ktorá vizuálne pripomína nejaké písmeno:

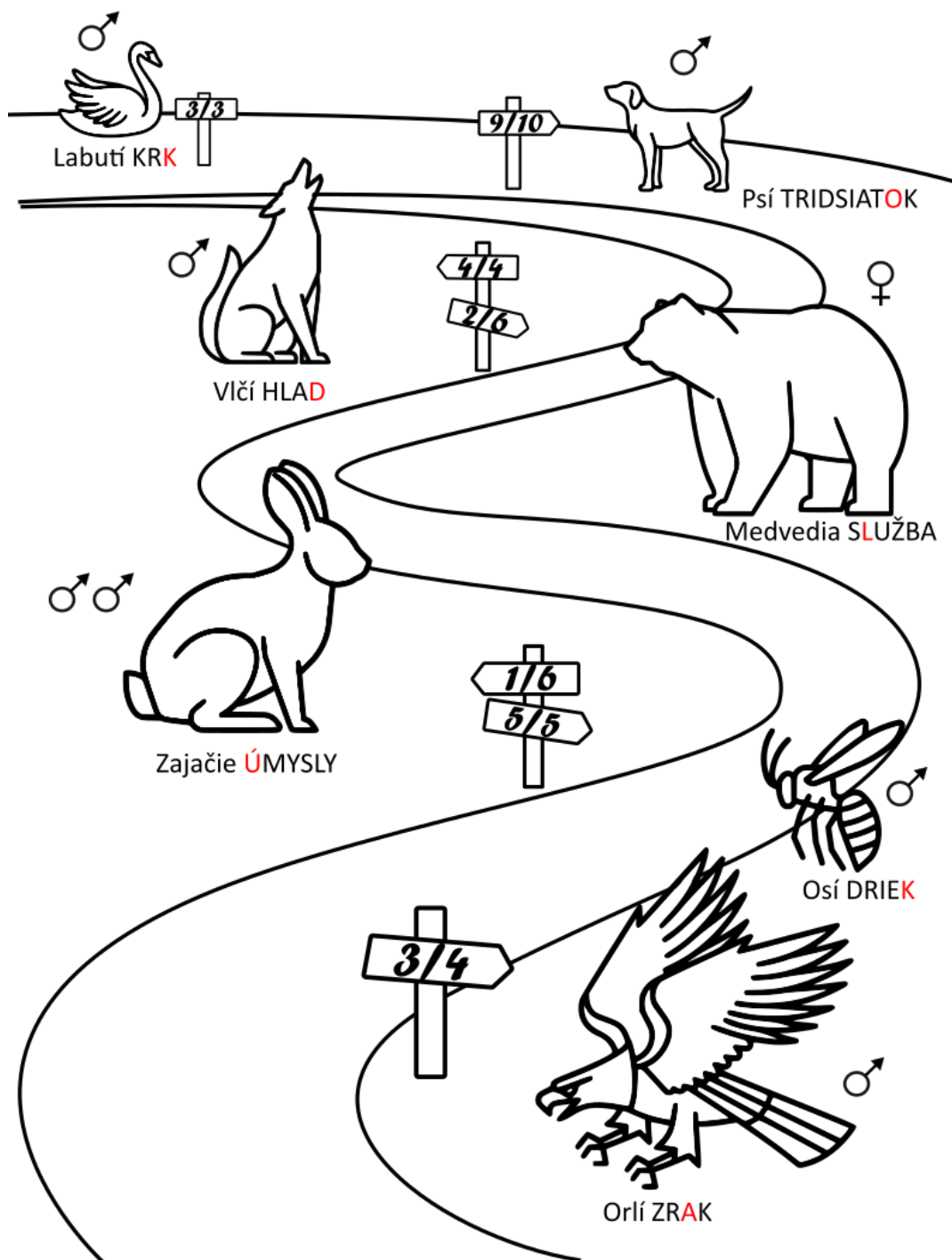
rozkladací rebrík = A, oceľový boxer = B, kosák s odlomenou rúčkou = C, napnutý luk = D, trojzubec bez násady = E, valaška zlepená s tomahawkom = F, slimačie ulity = G, malý kúsok rebríka = H, bojová palica = I, hák = J, motyka = L, dva zastrúhané koly v podlahe = M, ohnivá obruč = O, bojová sekera = P, laso = Q, brucho podopreté stojanom = R, útočné štrkáče = S, bojové kladivo = T, švihadlo = U, hrot šípu = V, dva koly špicami v podlahe = W, dva prekrížené meče = X, prak = Y

Zároveň sú princovia usporiadaní tak, že prvorodený/najstarší predstavuje písmeno „A“, zatiaľ čo najmladší písmeno „Z“. Podobne napr. štrnásty syn odkazuje na písmeno „N“. Dianie v miestnosti potom predstavuje presuny týchto písmen v rozloženej abecede. Ak teda trpaslík s oceľovým boxerom prejde na miesto trpaslíka s rozkladacím rebríkom, prepíšeme si prvé písmeno vypísanej abecedy z „A“ na „B“. Platí pri tom, že pokiaľ nie je výslovne uvedené, že dané miesto niektorý trpaslík zabral, zostáva pôvodnému držiteľovi, resp. nachádza sa tam pôvodné písmeno. Niektorí trpaslíci na konci ovládnu viacero stoličiek, iní sú zo siene úplne vyhnaní. Na konci teda čítame 26-písmenové riešenie NAMESTIE ARAGORNOVYCH DRUHOV, čo interpretujeme ako Námestie hraničiarov.

Riešenie pomocnej šifry 4

Edwardova záhrada

V tejto pomocnej šifre hľadáme slová, ktoré sa spájajú so zobrazenými zvieratami a zároveň majú taký počet písmen, ako je napísané na tabuľkách, ktoré na ne ukazujú (napr. v prípade psa (9/10), hľadáme 10 písmenové slovo, z ktoré vyberáme do hesla deviate písmeno). Môžeme si tiež všimnúť, že po prečítaní prvých slabík každej vety textovej časti šifry dostávame nápovedu: „Prenesený význam“. Ako pomôcka slúžia aj príslušné symboly mužského a ženského rodu aby bolo jasné, akého rodu je hľadané slovo (ten krk, tá služba). Po identifikácii jednotlivých slov čítame „kod lúka“, heslom je teda slovo lúka.



Riešenie šifry 5

Púť Stredozemou

Prvá časť zadania šifry naznačuje, že hľadáme niečo obsahujúce tri prvky, pričom iba jeden je dôležitý. Keď potom prečítame texty k jednotlivým dňom púte, môžeme si všimnúť, že vždy odkazujú na trojpísmenové slovo alebo skratku, pričom prvé a posledné písmeno je vždy rovnaké. Ak postupne čítame tieto rovnaké písmená, získavame medzitajničku „pokračujte smelo ďalej“:

1. pomocný technický prápor = **PTP**
2. foter = **OCO**
3. výrastok na sliznici čreva = **KLK**
4. komprimovaný formát = **RAR**
5. pestrý papagáj = **ARA**
6. kukaj = **ČUČ**
7. Uruguaj = **URU**
8. ach = **JAJ**
9. anglická sýkorka = **TIT**
10. vrečko s porciovanou kávou = **ESE** (easy serving espresso)
11. krátka správa = **SMS**
12. matka po anglicky + sitcom = **MOM**
13. štedrovečernej oslávenkyni = **EVE**
14. seriál Arcane + smiech = **LOL**
15. špeciálny meter = **ODO** (odometer)
16. kruhový disk = **DVD**
17. ľaľa = **AHA**
18. M. P. Michael = **LAL**
19. oslávenkyni 24. mája = **ELE**
20. slovenská televízia = **JOJ**

Ak máme medzitajničku zvládnutú, zároveň vieme, že sme identifikovali správne slová. Ako sa ale dostať k heslu? Na to budeme potrebovať zvyšné (prostredné) písmená. Pri pohľade na pomôcku a obrázok v pravej hornej časti zadania šifry spoznáme, že získané písmená je potrebné zapísať do (zatiaľ prázdnych) kruhov na mape Stredozeme, ktorá je vyobrazená v pomôcke. Písmená do kruhov zadávame podľa popisov púte v jednotlivých dňoch (začneme u hobitov a postupujeme podľa toho, čo sa píše v jednotlivých textoch). Keď tak urobíme a následne prečítame písmená postupne v poradí určenom pravou hornou časťou zadania, získavame heslo: Lachova Mladosť, na základe čoho sa vyberieme na Lachovu ulicu k súsošiu Mladosť.

Riešenie pomocnej šifry 5

Okrúhly stôl

Jednotlivé citáty treba prideliť zbraňam a „usadiť“ ich za stôl. Červený útvar na obvode stola nám naznačuje, ako presne ich uložiť a druhý koniec nám ukáže na konkrétne písmeno.

Vlk, ktorého počuješ, je horší ako ohyzd, ktorého vidíš.

Tento výrok patrí k Boromírovi, statočnému Gondorskému bojovníkovi z trilógie „Pán prsteňov“ od J.R.R. Tolkiena. Bojoval síce s rôznymi zbraňami, no jeho charakteristický predmet bol roh Gondoru, na ktorý zadul aj krátko predtým, než umrel. Zároveň je v našom zadaní hrdinom so slabosťou voči šperkom – konkrétne voči prsteňu moci.

Hlad je najlepší kuchár.

Tento výrok patrí Donovi Quijotovi, ktorý bojoval so svojou kopiou proti veterným mlynom. Je to zároveň náš dômyselný rytier.

Ak máte dost miesta na knihy, tak sa s vami nechcem rozprávať.

Tento výrok patrí jednému z našich obľúbených rytierov – autorovi „Plochozeme“, sirovi Terry-mu Pratchett-ovi. Vlastnil síce aj meč ukutý z meteorového kovu, no jeho hlavnou zbraňou bolo omnoho mocnejšie pero. Zároveň ho môžeme považovať za stvortieľa svojho fantastického sveta.

Tvoje oči ťa môžu klamať. Never im.

Aj keď niekto by sa mohol hádať, či „Star Wars“ patria do žánru fantasy (kompromisom môže byť novodobý názov „science fantasy“), tak tento výrok jednoznačne patrí Obi Wanovi Kenobimu, a teda príslušná zbraň je rukoväť svetelného meča. Zároveň je Kenobi naším vesmírnym rytierom.

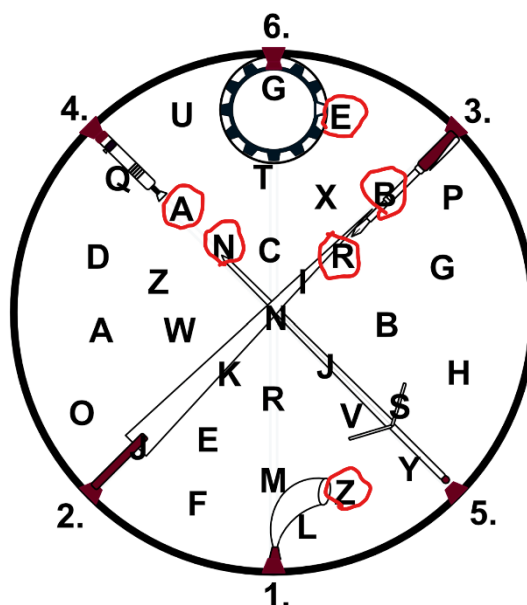
V poriadku; nazveme to remízou.

Správny bojovník sa nikdy nevzdáva, a presne toho hesla sa držal aj tento hrdina. Jedná sa o čierneho rytiera z čiernej komédie „Monty Python a Svätý Grál“, ktorý si nechcel uznať porážku ani po tom, čo prišiel o všetky štyri končatiny. V svojich rukách – teda než o ne prišiel – držal obojručný meč. Zároveň je naším farebným – čiernym – rytierom.

Som princezná zrodená v žiare bitiek.

Mocnú princeznú bojovnicu by minimálne starší z nás mali ľahko identifikovať ako Xenu, bojovníčku z televízneho seriálu. Jej charakteristická zbraň je Chakram, vrhacia zbraň v tvare kruhu. Xena je zároveň našou dámou v brnení.

Správne rozložené zbrane potom vyzerajú takto:



V poradí ako sú hostia usadení za stolom čítame heslo zbrane.

Riešenie šifry 6

Barbar Conan

Šifra obsahuje 26 mečov barbara Conana, ktoré však majú rôznu dĺžku. Rovnakú dĺžku majú vždy presne dva meče na obrázku. Keď tieto dva meče priložíme na seba a otočíme tak, aby rukoväť bola dole a hrot čepele hore, medzi rukoväťou a čepeľou sa zloží z čiar a oblúkov písmeno.

Následne meče zoradíme od najväčšieho po najmenší a čítame riešenie Farského Billa.

Riešenie pomocnej šifry 6

Hra o tróny

Šifra obsahuje 8 erbov rodov z knihy/seriálu „Hra o tróny“ a charakteristiky týchto rodov. Charakteristiky však nie sú skutočnými opismi rodov, ale slovenských politických strán (hra o tróny môžete v tomto prípade považovať za podobenstvo politického súboja). Každá charakteristika má pritom presne toľko viet, koľko písmen je v skratke alebo názve danej politickej strany. Postupne tak dostaneme strany REPUBLIKA, SLOVENSKO, KDĽ, PS, SMER, HLAS, SNS a SAS.

Následne si všimneme, že vždy jedna veta opisu strany je hrubým písmom, čo charakterizuje pozíciu písmena potrebného pre riešenie šifry. Pozícia tejto vety v opise sa totiž zhoduje s pozíciou písmena v názve alebo skratke strany. Takto vyberieme písmena čítame „kod prasa“. Riešením je teda slovo prasa.

Riešenie šifry 7

Glochova hádanka

V tomto prípade sa skutočne jedná o hádanku. Hľadáme v nej miesto, resp. objekt v Bratislave. Týmto objektom je „Veža Františkánka“, nachádzajúca sa v Sade Janka Kráľa.

Prvý výrok zadania hovorí o tom, ako sa táto veža presunula z pôvodnej lokality v centre mesta na Františkánskom kostole do sadu.

Druhý výrok zadania naznačuje zmenu účelového určenia z kostolnej veže na altánok.

Tretí výrok hovorí o tom, že ju postavil rakúsky architekt (konkrétne architekt Michael Chnab, spomínaný aj v pomôčke).

Štvrtý výrok naznačuje, že ide o stavbu, ktorá bola presunutá do parku nazvanom po Jankovi Kráľovi – ktorý je označovaný ako „básnik – burlivák“.

Piaty výrok odkazuje na zemetrasenie, pre ktoré sa veža takmer zrútila, a pre ktoré musela byť demontovaná. Rozhodlo sa ale o jej zachovaní a presune do Petržalky (na druhý breh).

Šiesty výrok sa týka rošády – šachového ťahu, pri ktorom si mení pozíciu veža a kráľ. V našom prípade Veža Františkánka a Janko Kráľ.



V siedmom výroku sa spomínajú pesničky a speváci – konkrétne známa pesnička od skupiny „Buty“ sa volá „František“, jeden z Nedvědovcov je tiež František a radostný Kryštof je slovenský spevák František Kryštof Veselý.

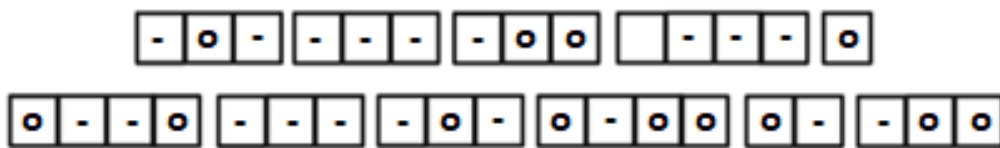
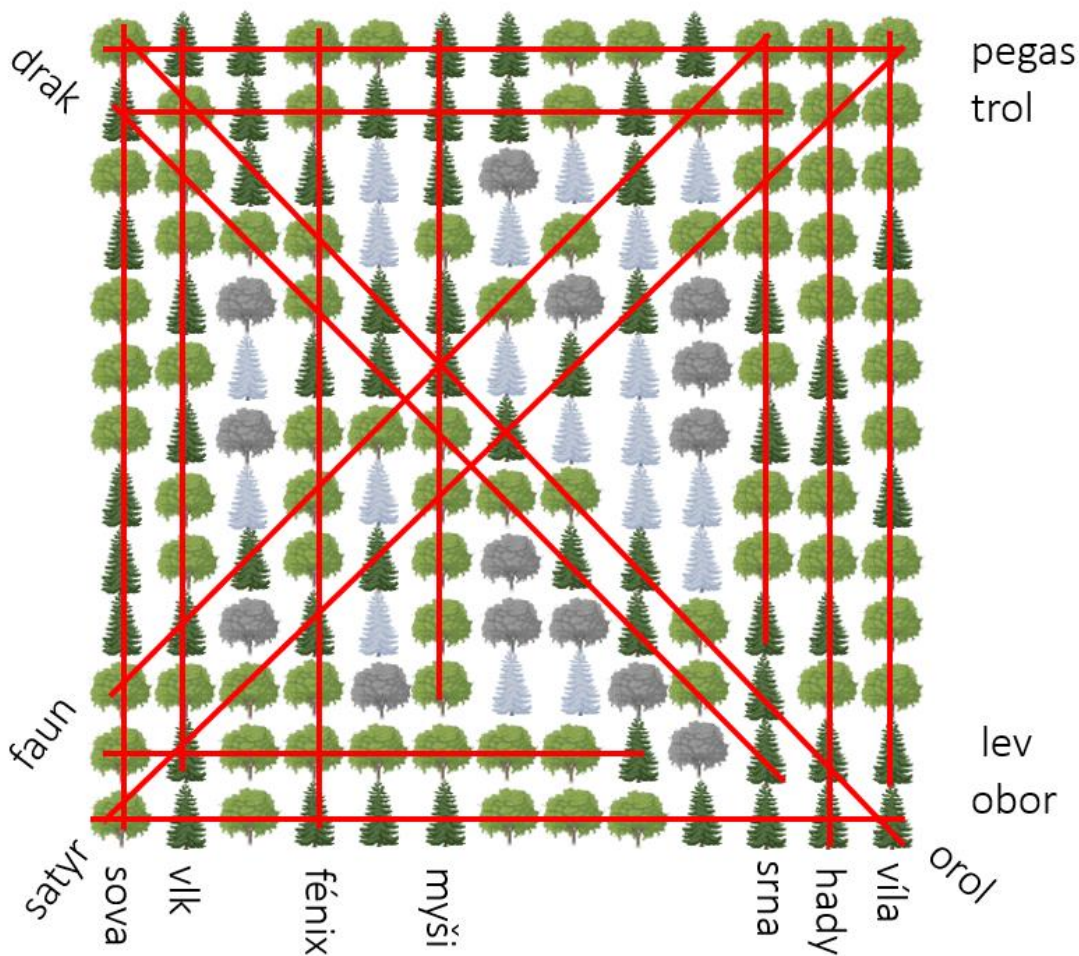
Pri hľadaní správnej stavby nám pomôže fakt že hľadáme vežu, ktorá súvisí s menom „František“, ďalšie informácie sa nachádzajú v pomôčke a rozloženie slov v každom výroku zodpovedá rozloženiu písmen v riešení – Veža Františkánka.

Riešenie pomocnej šifry 7

Čarovný les

Keď si šifru dobre pozrieme, uvidíme, že les zodpovedá osemšmerovke, pričom jednotlivé stromy zodpovedajú znakom

v Morseovej abecede ( → • ;  → -). Následne postupne ponachádzame v osemšmerovke jednotlivé slová zo zadania, až kým nám nezostanú znaky, ktoré doplníme do prázdnych polí pod šifrou a čítame: „kod je poklad“. Riešením je teda slovo poklad.



Riešenie šifry 8

Nekromanti

Ako vyplýva z analýzy textu (ale aj zo samotnej témy, ktorá sa týka nekromantov), každý z popísaných nekromantov chce pracovať v inom type hrobu. Zároveň má každý nejaký špeciálny záujem alebo koníček, ktorý je možné vyjadriť číslami. Konkrétne môžeme vždy identifikovať nejaký celkový počet osôb/vecí/pojmov a poradové číslo tej spomínanej. Ak potom zoradíme jednotlivých nekromantov abecedne podľa mien, môžeme čítať:

Adalbert	Pluto = 9/9	mauzóleum
Baltazár	Jane Seymour = 3/6	hrobka
Cyprián	Krv elfov = 3/8	kostnica
Diabolus	duša človeka je nesmrteľná = 5/6	krypta
Erasmus		S
Félix	jeseň = 3/4	urna
Ganymedes	Bratislavský kraj v smere zo západu = 1/8	pyramída

Tiež si všimneme, že celkový počet osôb/vecí/pojmov korešponduje s počtom písmen príslušného hrobu. Podľa obľúbenej osoby/veci/pojmu potom vyberieme písmeno z názvu hrobu a čítame: most SNP.

Riešenie pomocnej šifry 8

Zatúlaný bohatier

Bohatier hovorí, nech už je doma. Je teda jasné, že je niekde mimo domova. Ten predstavuje domček vpravo dolu s nápisom „Domov“. Ako prvé musíme identifikovať nakreslené príšery, ktoré sú rozložené po ceste bohatiera domov. Každá predstavuje inú krajinu, pre ktorú je typickou. V poradí od bohatiera smerom domov sú to Jörmungandr – morský had (Nórsko), Lochnesská príšera (Škótsko), Banshee (Írsko), Golem (Česko), Dracula (Rumunsko) a Harpya (Grécko). Rozmiestnenie príšer zároveň korešponduje s pozíciou danej krajiny na mape Európy. Keďže za poslednou kresbou (Grécko) je ešte voda a až potom domov, dovŕpime sa, že domov je prvá krajina od Grécka napravo, ktorú od neho oddeľuje more.

Riešením je teda Turecko.

Riešenie šifry 9

Jastrabia žena

V tabuľke písmen vidíme fragmenty nejakých slov, ako napríklad ŠKORI, JEDN alebo POLIT. Ak ich bližšie preskúmame, zistíme, že ich po rôznych zákrutách vieme sledovať a čítať zmysluplné pojmy:

Š	K	O	R	I	V	O	Á	V	E	T	I	E
J	B	S	A	C	I	K	K	Ý	Č	A	M	N
E	A	T	S	O	Č	Á	C	B	Ô	Ľ	P	N
D	R	L	L	V	E	B	E	A	R	Ň	Y	N
N	O	T	K	É	P	E	Z	V	V	A	N	E
K	Ý	V	A	U	Z	L	O	A	A	R	R	E
O	T	B	I	A	A	O	R	N	N	É	N	Y
N	U	S	L	K	I	H	O	A	H	L	A	V
N	E	V	O	Á	S	U	O	S	O	D	U	M
S	S	V	M	K	A	R	J	A	Á	M	E	O
K	A	L	Á	C	B	H	N	D	O	S	T	K
Á	J	K	K	I	E	C	A	I	I	G	E	E
P	O	L	I	T	A	U	Z	Ť	H	O	N	I

Navyše, sprievodný text hovorí, že kliatba mení obeť na zvieratá a všetky nájdené pojmy naozaj majú zvieraciu alternatívu. Konkrétne:

škoricové pečivo = slimák

jednotka výkonu = kôň

slovenská politická kauza = gorila

horolezecká výbava = mačka

nasadiť ho niekomu do hlavy = chrobák

Isabeau z Anjou = jastrab

Etienne Navarre = vlk,

Posledné dve mená sú zároveň postavy z filmu „Jastrabia žena“ (sú spomínané aj so svojimi zvieracími podobami v úvode zadania). Zvieracie slová následne hľadáme v osemsmierovke, ktorú poskladáme z nevyužitých písmen v pôvodnej tabuľke (zrazíme ich dohromady za vzniku novej tabuľky 7x7 písmen). Riešením tejto osemsmierovky je Stĺp Rybné námestie.

Riešenie pomocnej šifry 9

Merlin

Šifra obsahuje zvitok s charakteristikami rôznych slov. Každá charakteristika pritom obsahuje presne toľko slov, koľko písmen obsahuje slovo, ktoré ku charakteristike patrí. Prvá charakteristika opisuje slovo RUKA, ďalšie charakteristiky slová HROB, HRUDKA, LUPA, RUJA, BOK, BABA, ZUB, STREK, ŠÍRKA, JESEŇ, SLOH, TUTOVKA.

Pomocná veta pod zvitkom by následne mala riešiteľov odkázať na tému rastlín. Pozorné oko si následne všimne, že v každom slove, ktoré opisuje charakteristika je práve jedno písmeno odlišné od nejakej rastliny: RUKA – RUŽA, HROB – HRAB, HRUDKA – HRUŠKA, LUPA – LIPA, RUJA – TUJA, BOK – BUK, BABA – BAZA, ZUB – DUB, STREK – SMREK, ŠÍRKA – ŠÍPKA, JESEŇ – JASEŇ, SLOH – HLOH, TUTOVKA – TUJOVKA. Keď zo slov zoberieme práve tie písmená, ktoré je potrebné zmeniť, aby sme získali rastliny, získame medzitajničku „KODUROBZTREST“. Máme teda urobiť kód zo slova TREST, čo je podľa princípu šifry slovo brest.

Riešenie šifry 10

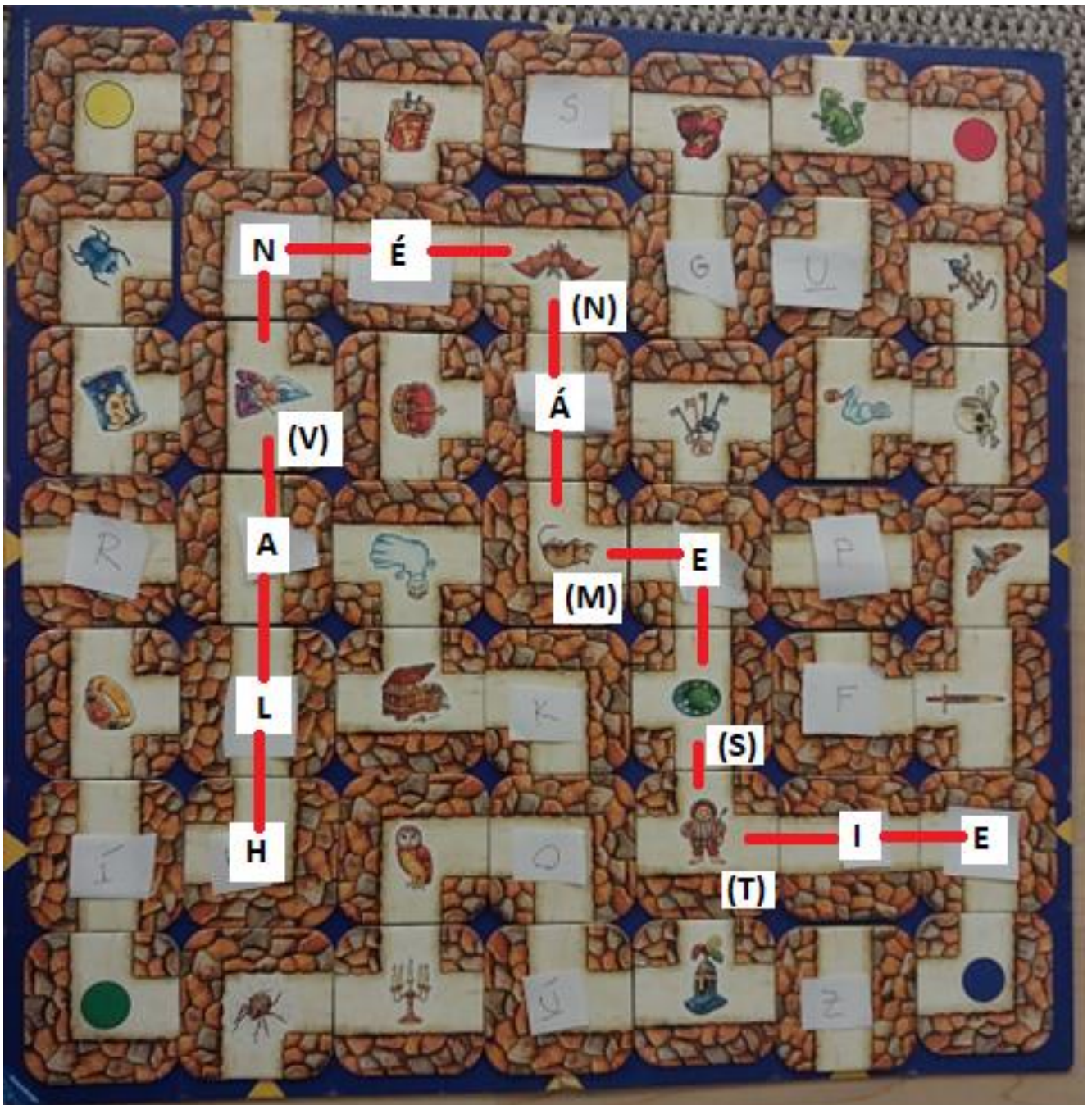
Labyrint

V zadaní šifry si môžeme všimnúť, že labyrint, na ktorý sa pozeráme je skutočná dosková hra „Labyrint“, tvorená mriežkou 7x7 doštičiek, pričom každý druhý stĺpec aj riadok je možné posúvať. Zároveň vieme, že v labyrinte sa nachádza myš, jašterica, duch, smaragd, netopier, trpaslík, víla, dinosaur, sova, chrobák, pavúk a motýľ (ak by sme náhodou nevedeli obrázky v zadaní správne pomenovať).

Následne analyzujeme druhú časť zadania. Putovnice čarodejnice vždy popisuje pohyb v smere z východu na západ (prípadne v opačnom smere) alebo zo severu na juh (prípadne v opačnom smere). Zároveň môžeme jednotlivým pozíciám v riadkoch aj stĺpcoch labyrintu prisúdiť vždy jednu z farieb dúhy (obrázok labyrintu je podfarbený, zároveň je farieb dúhy 7 – rovnako ako riadkov a stĺpcov). Postupujeme teda tak, že s použitím voľnej doštičky posunieme vybraný riadok alebo stĺpec v smere určenom textom, až kým neabsolvujeme celú cestu:

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1. Svetlo od polárky (Severky) = pohyb zo severu na juh | tmavá obloha = indigová = 6. stĺpec |
| 2. Pohyb smerom k tieňu na poludnie = pohyb z juhu na sever | smaragdy = zelená = 4. stĺpec |
| 3. Vôňe vanúce z orientu = pohyb z východu na západ | kari a kurkuma = oranžová = 2. riadok |
| 4. Chrbtom k východu slnka = pohyb z východu na západ | černice = indigová = 6. riadok |
| 5. Víchor od Antarktídy = pohyb z juhu na sever | pomaranče = oranžová = 2. stĺpec |
| 6. Prichádzajúce svetlo súmraku = pohyb zo západu na východ | trávnaté pahorky = zelená = 4. riadok |

Poposúvame teda doštičky v labyrinte podľa inštrukcií (jedna doštička vždy vypadne a následne je vložená späť na dosku pri ďalšom posúvaní), až získame jeho finálnu verziu (pozri obrázok na ďalšej strane). Nakoniec začneme čítať heslo od písmena „H“ označeného hviezdikou tak, že nasledujeme cestu prechádzajúcu labyrintom. Okrem písmen po ceste nachádzame aj obrázky, ktoré pomenujeme a prvé písmená ich mien začleňujeme do riešenia. Získavame heslo Hlavné Námestie.



Riešenie pomocnej šifry 10

Piráti z Karibiku

Súčasťou zadania je mriežka, v ktorej sa nachádzajú (väčšinou len) písmená a súbor tvarov, pričom vždy jedno políčko obsahuje informáciu o počte kusov týchto tvarov (napr. 2x). Táto šifra tak nápadne pripomína hru lode, pričom tvary vpravo od mriežky sú tie lode, ktoré v mriežke treba hľadať. Ďalšou dôležitou vecou, ktorú si treba všimnúť je, že lode, ktoré sa z mriežky vyškrtávajú, sú grécke písmená. Vyškrtávať ich treba v poradí gréckej abecedy (alfa, beta, gama, ...) a zároveň treba dodržať tvar, ktorý ešte máme k dispozícii. Po vyškrtnutí sa však všetky písmená nad vyškrtnutými políčkami posunú smerom nadol, čím sa písmená v mriežke posúvajú.

Napr. keď vyškrtáme prvú loď (alfa), písmeno „J“ sa posunie smerom nadol. Tým sme vyškrtli jednu z 2 lodí, ktoré sú tvorené 4 poliami v rade pod sebou. Následne hľadáme písmeno beta a postupujeme rovnako. Takto vyškrtávame lode, až kým nevyškrtáme aj písmeno omega.

G			K							
A	í	A	P					J	M	
M	I	N	í	A	Z	O	T	A	⊗	í
A	L	R	M	E	J	É	T	A	⊗	E
P	O	R	O	O	N	I	E	☠	⊗	A
T	B	Ó	Š	N	☠	L	I	C	⊗	í
E	T	A	S	Y	O	P	N	G	H	D
A	K	E	T	I	M	S	K	P	M	E
I	P	É	H	A	L	O	L	S	T	L
U	S	E	T	P	A	M	B	D	í	T
R	S	I	L	O	N	É	T	A	A	A
S	í	O	V	E	G	A	O	F	í	A

3x			

1x			

1x			

2x		

1x	⊗		
2x			

2x			

3x			

2x			

3x			

2x			

Na záver ostanú v mriežke len písmená, ktoré tvoria slová oddelené poliami s pirátskou zástavou. Keď slová čítame zľava doprava, dostaneme RIEŠENIE JE SLOVO LOPTA. Heslo je teda Lopta.

Riešenie šifry 11

Galéria obetí

Na ľavej strane šifry máme obrázky s chýbajúcimi pomenovaniami, napravo medúzu a oko. Spravíme mentálny skok z medúzy ako morského tvora na mytologickú medúzu premieňajúcu obeť na kameň (zdroje sa líšia v tom, či má skameňujúci účinok pohľad Medúzy alebo pohľad na Medúzu, my sme si zvolili prvú verziu). Takže k obrázkom vpravo nájdeme ich kamenné verzie:

hudba – rock **and** roll

hradisko – **hrad**

hlavoožec – **skamenelina**

John Cena (herec a bývalý wrestler) – **Dwayne** The Rock Johnson

Dávid – **socha** (Michelangelov Dávid je asi najslávnejšou sochou)

nákladiaky – **Tatry** (pohorie)

exkrement – **koprolit**

nemecká jednotka – **Einstein**

Písmená v obdĺžnikoch nám dajú slovo „ná mestie“, ktoré je tiež vystavené pohľadu Medúzy, takže jeho skamenením dostaneme nasledujúce stanovisko Kamenné námestie.

Riešenie pomocnej šifry 11

Ríša fantázie

Zo zadania odhadneme, že mapa opisuje nejakú krajinu, ktorá sa rozpadla a riešením je jej meno. Pri bližšom pohľade identifikujeme na ľavej strane mapy stavebnú Prahu, leva s dvomi chvostami, pivo, auto „Ujma“ = „Škoda“, český granát a samozrejme zlaté české ručičky. Na pravej strane zasa vidíme mesto na Dunaji (Bratislavu), dva rozpadnuté kríže, ktoré spolu vytvoria dvojkriž, slovenské lietajúce auto AirCar, budovu Slovenského rozhlasu, Kamzíka a samozrejme Tatry, nad ktorými sa blýska a v ich blízkosti sa nachádza (tatranský) čaj. Riešením je teda Československo.

Riešenie šifry 12

Čarodejnice bez metiel

Táto šifra je priamočiara, aj keď dosť pracná. Farba čarodejnice (políčka) nám povie, koľko čiernych čarodejnic je v jej okolí, konkrétne čísla získané po ľahkom dekódovaní textu (ak ste Koleso času čítali, snád' oceníte, že úvodný text sa celkom drží deja) sú zelená 0, modrá 1, biela 2, sivá 3, hnedá 4, žltá 5, červená 6, služobník čiernych čarodejnic 7.

Tabuľku ďalej riešime podobne ako hru Míny (Minesweeper, na čo odkazujú aj metly v názve) s odhalenými políčkami. Vyriešená tabuľka s nájdenými všetkými čiernymi čarodejnicami (služobníci sa nepočítajú) potom vyzerá takto:

```
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 1 0 1 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0
0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0
0 1 1 1 0 0 1 0 0 1 1 1 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0
0 1 0 1 0 1 0 1 0 0 0 1 0 1 0 0 1 0 1 0 1 0 1 0
0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 0 0 0 1 1 0 0 0 1 0 1 0 1 0
0 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 0 1 1 0 0 0 1 0 1 0 1 0 0
0 0 0 1 0 1 0 1 0 1 0 0 0 1 0 1 0 0 1 0 1 0 1 0
0 1 1 1 0 1 0 1 0 1 0 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0
0 1 0 0 1 1 0 0 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0
0 1 0 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 0 0 1 0
0 1 0 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 1 0 0 0 0 1 0
0 1 0 0 1 1 0 0 1 1 1 0 1 1 0 0 1 1 0 0 0 0 1 0
0 1 0 0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 0 0 1 0
0 1 0 0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 0 1 0 0 1 0
0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0
0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

Po vyriešení sa teda poberieme na nasledujúce stanovisko Šafárikovo námestie, park.

Riešenie pomocnej šifry 12

Geraltove ženy

Najprv zistíme, ako sa volajú tri postavy z kníh o zaklínačovi. Podľa ich popisu ide jednoznačne o Triss (červenovlasá), Yennefer (čiernovlasá) a Shani (medička). Treba určiť, v akom poradí chodí Geralt na návštevy. Keďže Yennefer nenavštívi ako prvú, musí to byť Shani alebo Triss. Ale keďže dni, kedy ide za Shani nie sú sebou deliteľné, nebude na pozícii 1, čiže to bude Triss. Triss nikdy nenavštívi na štvrtý deň, čiže to bude buď Yennefer alebo Shani. Ale keďže pri Yennefer má najdlhšiu pauzu v rámci týždňa, tak to nebude na štvrtý deň, lebo by tak mal len jeden deň pauzu a to je rovnako ako u ostatných. Tým pádom to bude Shani. Tá teda nebude na druhý deň, lebo by to bolo deliteľné sebou, ale na šiesty deň. Shani sa už minuli termíny, takže druhý deň bude musieť byť Yennefer. Tá bude musieť byť teda ďalej na piatom mieste, keďže nesmie byť dva dni po sebe. Posledný voľný termín (tretí deň) obsadí jediná, čo ostala, teda Triss. Logickú hádanku je možné vyriešiť aj iným spôsobom, ale rozloženie návštev vždy vyjde rovnako.

Zvytky potom predstavujú jednotlivé dni. Do každého zvytku treba dopísať meno danej dámy podľa inštrukcií hore. Počet hviezdíčiek potom hovorí, koľké písmeno v mene treba použiť na vyskladanie hesla.

Riešením je slovo tyrani.

Riešenie šifry 13

Lev, šatník a čarodejnica

Ako naznačuje už názov, v tejto šifre potrebujeme medzi obrázkami identifikovať trojice. V niektorých prípadoch sú tieto trojice tvorené rovnakými obrázkami:

Mušketierske klobúky	Atos, Portos, Aramis + D'artagnan
Kolty	Dobrý, zlý, škaredý
Zmrznutá tvár	Pankrác, Servác, Bonifác
Kráľovské koruny	Gašpar, Melichar, Baltazár
Ruka zovretá v päšť	kameň, papier, nožnice

V ďalších prípadoch sú obrázky rôzne, stále ich však k sebe vieme priradiť:

Vysoký človek + tučný človek + orol	dlhý, široký, bystrozraký
Dievča + chlapec + sluchadlo + pes	Mach, Šebestová, Sluchadlo + Jonatán
Blesk + ryšavá hlava + knihy	Harry, Ron, Hermiona

Následne každý obrázok pomenujeme (v niektorých prípadoch nie je pomenovanie jednoznačné, ale v každom prípade získavame rovnaké riešenie) a prečítame heslo ihrisko Jakubovo námestie.

Riešenie pomocnej šifry 13

Eposy

Fiktívne fantasy knižné série sú v skutočnosti hymny rôznych európskych krajín (tie, ktoré sme hneď nespoznali môžeme dohľadať napríklad na wikipédii: https://en.m.wikipedia.org/wiki/List_of_national_anthems), ktorých názvy ako aj mená autorov boli trochu znetvorené preložením alebo fonetickou podobnosťou. Keď z názvu hymny vyberieme toľké písmeno, koľký diel fantasy série sa spomína v zadaní, dostaneme:

Josef Kajetán Tyl: Kde **D**omov můj (Česko)

Jakob Josef Jauch: **O**ben am jungen Rhein (Lichtenštajnsko)

Ferenc Kölcsey: Hi**M**nusz (Maďarsko)

Janko Matúška: Nad Tatr**O**u sa blýska (Slovensko)

France Prešeren: Zdra**V**ljica (Slovinsko)

Claude Joseph Rouget de Lisle: La Marse**l**laise (Francúzsko)

Bjørnstjerne Bjørnson: Ja, vi elsker dette la**N**det (Nórsko)

Goffredo Mameli: Fr**A**telli d'Italia (Taliansko)

Čítame tematické heslo domovina.

Riešenie šifry 14

Princezná Mononoke

Na obrázkoch v šifre 14 si treba všimnúť, že zobrazujú názvy slávnych oper, činohier alebo baletov. Repliky postáv z filmu „Princezná Mononoke“ končia slovami, ktoré majú naznačiť o aký typ diela sa jedná (operácia = opera, činy = činohra, balenie = balet). Na miesta kam treba vpísať písmená teda vpisujeme názvy diel, v prvom stĺpci budú všetky opery, v druhom všetky činohry a v treťom všetky balety. Následne čítame červenou označené písmená zhora po riadkoch a dostávame heslo fontána nové SND.

Opera	Činohra	Balet
ČAROVNÁ FLAUTA		
		LABUTIE JAZERO
		DON QUIJOTE
MADAME BUTTERFLY		
		LUSKÁČIK
KARMEN	ČAJKA	
	MAČKA NA HORÚCEJ PLECHOVEJ STRECHE	
	DOM BÁBIK	
BARBIER ZO SEVILLY	SMRŤ OBCHODNÉHO CESTUJÚCEHO	
		SPIACA KRÁSAVICA
	ELEKTRIČKA ZVANÁ TÚŽBA	
FIGAROVA SVADBA		



Čarovná flauta



Madame Butterfly



Karmen (na obr. Carmen Electra)



Barbier zo Sevilly



Figarova svadba



Čajka



Mačka na horúcej plechovej streche



Dom bábik



Smrť obchodného cestujúceho



Električka zvaná túžba



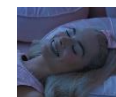
Labutie jazero



Don Quijote



Luskáčik



Spiaca krásavica

Riešenie pomocnej šifry 14

Záhadný nápis

Z rozhovoru medzi Gandalfom a hobitmi vieme, že symboly pod jednotlivými písmenami predstavujú čísla. Ďalej vieme, že:

$$\rho = 0; \pi = 3; \tau = 5; J = 7; \delta = 10$$

Gandalf nás upozorňuje na elfskú systematickosť. Všimneme si, že niektoré znaky sú si podobné:

- $\tau \pi \pi$
- $\rho \tau \tau$
- $J \rho \rho$
- $\delta \delta$

Líšia sa medzi sebou len prídavnými „háčikmi“.

Podľa informácií, ktoré už poznáme, vieme symboly „rozkódovať“ takto:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ρ	τ	π	π	ρ	τ	τ	J	ρ	ρ	δ	δ

Zo zadania vieme, že keď sa zmení niektoré písmeno, zmení sa aj číslo pod ním. Úlohou je všetky čísla „vynulovať“ cézarovským posunom, na ktorý Gandalf odkazuje v poslednej replike. Toto si potvrdíme aj pozorovaním. Napríklad vidíme, že v „ZDUPKAT“ je pod prvým písmenom 1 a v „BOCHNIK“ -1. Cieľové písmeno je teda rovnako ďaleko (o 1) od „Z“ ako od „B“ len iným smerom (s iným znamienkom). Vieme teda, že cieľové písmeno je „A“. Skúška správnosti: Od „C“ v slove „CEZMINA“ skutočne musíme odpočítať 2 aby sme dostali „A“ a k „P“ v slove „PRIATEL“ musíme pripočítať 11, aby sme dostali „A“.

Keď všetko rozlúskneme, zistíme, že riešením je slovo amerika.

Riešenie šifry 15

Magické zbrane

Pri podrobnej analýze zadania si môžeme všimnúť, že každá z piatich kultúr, ktoré zbrane poskytli, je zároveň uvedená v mape Stredozeme v pomôcke. Ďalej si všimneme (pri letkách elfského šípu je to obzvlášť očividné), že každá zbraň (okrem spomínaného šípu) obsahuje dva výrezy, ktoré sú kompatibilné s kruhmi v mape. Následne nám stačí priložiť zbraň rukoväťou k svojmu domovskému kruhu a opačný výrez nám ukáže na kruh s písmenom, ktoré potrebujeme prečítať. Inštrukcia v zadaní nám tiež hovorí, že papier nemáme otáčať, takže dlhšie aj kratšie strany zadania musia zostať rovnobežné s príslušnými stranami pomôcky. Prekryjeme teda zadanie šifry s pomôckou a posunieme (dodržíme pri tom pravidlo o rovnobežnosti strán) zadanie tak, aby elfský šíp lícoval s kruhom v elfskom kráľovstve (ak sa nevieme rozhodnúť medzi horným a dolným, skúškou rýchlo zistíme, že dolný nebude fungovať). Hrot šípu ukáže na písmeno „L“, ktoré sme si do pomôcky zapísali pri riešení Šifry 5. Podobne postupujeme s ostatnými zbraňami a trpasličia sekera nám ukáže na písmeno „A“ na juhozápade, hobitská lopatka na vedľajšie písmeno „R“, ľudský meč na písmeno „V“ (leží na rieke pritekajúcej k rozľahlému východnému jazeru) a ohyzdí palcát na vedľajšie písmeno „A“. Získavame tak heslo larva.

Riešenie pomocnej šifry 15

Fantastické spomienky

V zadaní identifikujeme náznaky, že jednotlivé texty popisujú postavy z hernej série „Final fantasy“. Postupne podľa popisov spoznáme:

Laguna Loire	Final fantasy VIII	vydané v roku 1999
Belgemine	Final fantasy X	vydané v roku 2001
Kefka Palazzo	Final fantasy VI	vydané v roku 1994
Zidane Tribal	Final fantasy IX	vydané v roku 2000
Cloud Strife	Final fantasy VII	vydané v roku 1997

Keď ich potom zoradíme chronologicky podľa vydania hry, v ktorej sa po prvý raz objavili, z ich mien môžeme prečítať medzitajničku „pouzi # hry.“ Zistíme si teda poradové číslo hry a použijeme ho na výber písmena z popisu jednotlivých postáv:

Jedna má **i**ba...

Meno tejto **a**spoň...

No, **tá**to by mi snád'...

Toto meno **c**harakterom...

A k menu **p**oslednej...

Ak potom tieto písmená zoradíme podľa poradia, v ktorom hry vychádzali, získame heslo opica.