

1.1 Veta

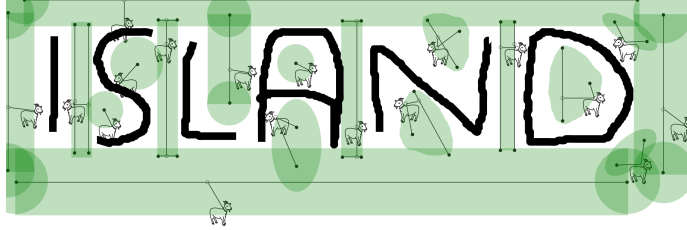
Stvoríme podľa pokynov vetu. Tu je jedna z mnohých možností:

„ABeCedné ČuDo nájDE FiGy, HnIJúci KLiaLi, MíNy naŇhO PRíStreŠok sTaŤoU VYZrÁŽal.“

1.2 Kozy

Vyfarbíme si, čo ktorá koza zožerie. Nezožratá tráva nám nakreslí riešenie: ISLAND.

Krásne narýchlo myšou kreslené riešenie:



1.3 Klikyháky

Prejdeme bludiskom. Na to občas potrebujeme prejsť zo svetlej chodby na tmavú alebo naopak. Každý prechod má písmenko. Keď ideme cestou, ktorá prejde bludiskom bez zbytočných odbočiek, prečítame slovo LOPTA.

2.1 Povodňový servis

Pre každé mesto určíme, na akej rieke je v ňom povodeň. Z názvu rieky vyberieme písmenko zodpovedajúce stupňu povodne. Dostávame heslo VYDAVATEĽ.

2.2 Obrázková

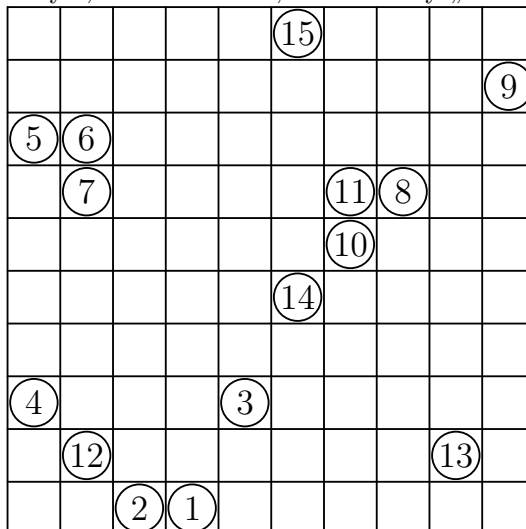
Obrázky predstavujú príslovia a porekadlá:

- kto nemá v hlave, má v nohách
- jablko nepadá ďaleko od stromu
- dvakrát meraj a raz rež
- kto chce psa biť, palicu si nájde
- vrana k vrane sadá
- dočkaj času ako hus klasu
- na Nový Rok o slepačí krok

„Zlomky“ za každým riadkom majú význam slovo/písmeno, teda napr. 7/3 je tretie písmeno siedmeho slova. Z každého riadku dostávame zhruba jednu slabiku tajničky: HESLO JE POREKADLO.

2.3 Hamilton

Skúšanie možností si vieme veľmi uľahčiť tým, že si všimneme, ktoré krúžky „vidia“ len na jeden alebo dva iné.



2.4 Priamy prenos

Predstavujeme si scénu a kreslíme si pohyb popisovaný v zadaní. Každá scénka nám popisuje jedno písmeno. Výsledkom je heslo ŠPORTOVEC.

3.1 Knoxville

Vo zvýraznených slovách je veľa X. Čo tam robia? Ale napríklad JUHOSLÁVII žiadne X nemá. V našich slovách sa totiž skrývajú rímske čísla z rozsahu od 1 po 26.

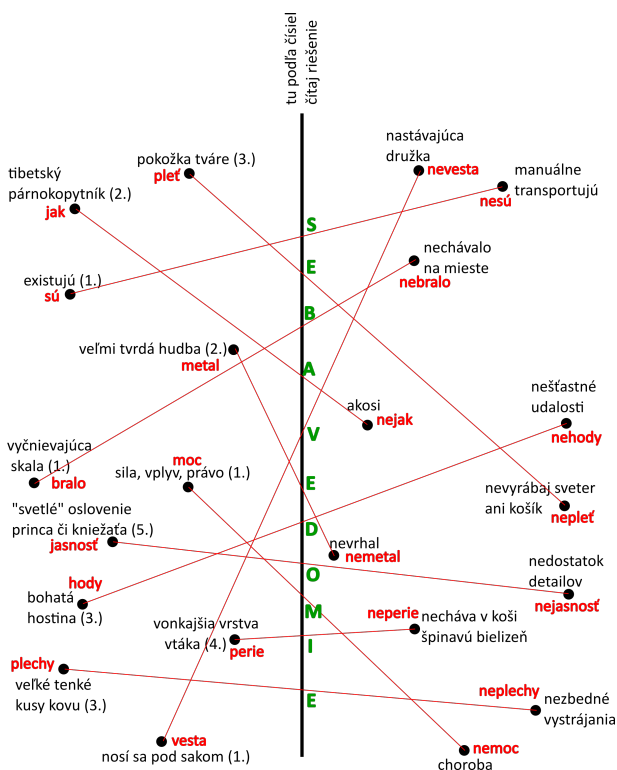
Dostávame teda postupne čísla 11, 1, 12, 15, 11, 1, 7, 1, 20, 9, 1. Tie prevedieme na písmená hesla KALOKAGATIA (čo je grécke slovo pre ideál harmónie tela a ducha).

3.2 Papeky zlým smerom

Každý papek otočíme o 90 stupňov okolo jeho stredu. Graficky nám zložia heslo JAHODA.

3.3 Rozdelená

Pomenujeme každú vec. Postupne sa nám vynorí, že veci v pravej polovici zrejme budú začínať na „ne“. Časom nájdeme aj presnejší systém: veci tvoria páry, ako napr. vesta-nevesta, či plechy-neplechy. Páry pospájame a vidíme, že nám stredovú čiaru pretnú v zhruba rovnomerne rozdelených bodoch. V tomto poradí čítame tajničku (písmená vybraté zo slov na ľavej strane).



3.4 Slová

Doplníme každé slovo na známu dvojslovnú frázu. Čítame prvé písmená doplnených slov:

Hurónsky smiech, Eustachova trubica, Svätoplukove prúty, Labutia pieseň, Optický klam.

Faradayova klietka, Evino rúcho, Šalamúnova múdrosť, Achillova päta, Neveriaci Tomáš, Damoklov meč, Ariadnina niť.

Inými slovami, HESLO FEŠANDA.

4.1 Kvíz

Celé riešenie kvízu sa dá získať logickou úvahou. Napr. z prvej otázky vidíme, že súčet všetkých číselných odpovedí *okrem prvej* musí byť nula. Potom ale nemôžu byť všetky čísla kladné, a teda odpoveď na otázku 5 je „nie“. Odpoveď na desiatu otázku je na konci vynútená práve tým, že potrebujeme, aby to bolo číslo a aby bolo „práve akurát“ záporné na to, aby ten vyššie spomínaný súčet bol nula.

Jediná možná kompletná sada správnych odpovedí vyzerá nasledovne: 144, 2, áno, 2, nie, 24, nie, -12, áno, -16.

4.2 Blábol z každej strany

Text sa skoro dá čítať. To je tým, že samohlásky vyzerajú v podstate zmysluplne, len tie spoluhlásky ako keby ktosi zamiešal. Navyše si môžeme všimnúť, že, podobne ako v úvodných inštrukciách, sú prvé dve vety „Milí prváci! Vitajte na matfyzе.“ a samohlásky naozaj sedia.

Toto samo o sebe mohlo stačiť, aby ste zistili, ktoré slovo je heslo a na pár pokusov ho uhádli. Dalo sa však aj získať „pocivo“, doriešením zvyšku šifry.

Šifra má v názve „z každej strany“. Toto je nápoveda k tomu, odkiaľ vziať správne spoluhlásky: stačí ich čítať z opačnej strany, teda od konca. (Idúc od konca, prvých šesť spoluhlások je mlprvc, čo sú presne tie, ktoré potrebujeme do slov „milí prváci“.)

Celý text:

„Milí prváci! Vitajte na matfyzе. Dúfame, že vás táto hra baví. Tiež dúfame, že vás bude aspoň rovnako baviť aj štúdium na našej škole. Riešením tejto šifry je slovo PARTIZÁN. A teraz už bežte riešiť ďalšie šifry.“

4.3 Tabuľka

V zadaní si všimneme, že sa dá rozdeliť na štvorice, ktoré sú v tabuľke rovnomerne rozmiestnené. V každej štvorici sú tri veci ktoré zjavne patria k sebe a jedna ktorá k nim na prvý pohľad nepatrí. Príklad: rys – jaguár – leopard – športové oblečenie. Štvorice však vieme opraviť. V našom príklade si stačí všimnúť, že existuje športové oblečenie Puma, ktoré zároveň pasuje do našej štvorice.

Takto postupne doplníme slová Puma, Opera, Desiata, Košť, Alt, Pascal, Indiana, Tuš, Oko, Lev a Apollo. Ich prvé písmená dajú heslo PODKAPITOLA.

4.4 FMFI

„Graf“ v zadaní predstavuje postupnosť akademických titulov, ktoré môže bežný matfyzák získať: Bc., Mgr., RNDr., PhD., DrSc., doc. a prof. Tú istú substitúciu, ktorá preloží nesprávne názvy titulov na správne, použijeme aj na reťazec z bubliny. Dostávame heslo POPCORN.