

1.1 Nekrížovka na trinásť

Každý odsek zadania popisuje ten istý 13-znakový reťazec dvoma spôsobmi. Z jedného z nich si zakaždým prečítame tri písmená tajničky.

včelí produkt + nepriznali pravdu, vyslovili sa o nej záporne + bostonská univerzita
hranica pozemku + **tajnička (1/4)** + horné alebo dolné obmedzenie

M E D | Z A P R E L I | M I T
M E D Z A | P R E | L I M I T

čierna smrť + inštalácie konkrétneho neplnovýznamového neohybného slovného druhu + zelená eurobankovka
malý juhoamerický hlodavec + **tajnička (2/4)** + mäkká hmota s múčnym základom

M O R | Č A S T I C E | S T O
M O R Č A | S T I | C E S T O

vysokohorský párnokopytník + postupne zmenšovali pôvodné množstvo + seriál podľa Piesne ľadu a ohňa (angl. skr.)
bratislavský pivný richtár + **tajnička (3/4)** + efekt vznikajúci odleskami svetla

J A K | U B E R A L I | G O T
J A K U B | E R A | L I G O T

vlastnil + plytké nádoby na pokrm + premieňaj
spojivo muriva + **tajnička (4/4)** + popruh

M A L | T A N I E R E | M E Ň
M A L T A | N I E | R E M E Ň

Tajničkou je teda slovo PRESTIERANIE.

1.2 Tabuľka so symbolmi

Keď symboly pohľadáme ako „on“ a „ona“, vieme v tabuľke nájsť veľa zmysluplných slov. Keď všetky vyškrtáme ako v osemsmierovke, ostane nám tajnička: KRYPTOGRAM. (Pozor na dobrú radu pod zadaním, škrtáť treba len slová, ktoré v slovenčine majú aspoň šesť písmen. Pri hľadaní môže pomôcť správna hypotéza, že každé slovo obsahuje aspoň jeden zo symbolov, a že každým symbolom prechádza aspoň jedno slovo.)

A	I	M	Ó	♂	X	A	T	P
T	K	A	R	K	Y	U	Á	O
S	A	I	C	N	♀	S	♂	K
I	A	♂	P	R	L	T	F	L
L	♂	L	T	T	E	G	E	♀
♀	D	S	O	L	C	♂	L	L
I	A	K	I	♂	R	K	E	O
C	T	G	R	D	A	G	T	A
A	R	É	I	♂	B	♂	B	M
N	A	E	I	♂	R	H	O	P

1.3 Rob, čo ti vravia

Začni tým, čo máš, keď vždy na všetko zabúdaš.

SKLERÓZA

Vymaž našu skratku z oválnych nálepiek na autá – a nezľakni sa toho, že to, čo ti ostane, prestane dávať zmysel.

LERÓZA

Cudzozajčný určitý člen presuň zo začiatku na koniec.

RÓZALE

Pridaj zaň jednu samohlásku tak, aby ti vznikli dve dievčenské mená.

RÓZALEA

Prvé z nich otoč (napíš odzadu).

AZÓRLEA

Na koniec pridaj koncovku používanú pre skoro všetky anglické radové číslovky.

AZÓRLEATH

Štvrté písmeno zmeň na Z.

AZÓZLEATH

Nájdí príslovku spôsobu a nahraď ju jej opakom.

AZÓDOBREATH

Predložku tvorenú štvrtým a piatym písmenom zneguj (alebo prečítaj odzadu) a tú novú prelož do angličtiny.

AZÓFROMBREATH

Dlhé jednoslabičné slovo, ktoré teraz vidíš na konci, prelož z angličtiny do nemčiny.

AZÓFROMATEM

Celé to prečítaj odzadu a máš to.

METAMORFÓZA

(Čo je presne to, čo sa tu počas riešenia dialo.)

1.4 Rozhovor v kasíne

„Nech sa páči slečna, vašich 18 žetónov. Na čo si chcete stavať?“ $18 \text{ žetónov} = R$

„Deväť žetónov na červenú.“

„**Nelegálny obchod.**“ $\text{čierna (čierny trh)} \rightarrow 9 \text{ žetónov} = I$

„Štyri na čiernu.“

„**Vítanie nominovaných na Oscara.**“ $\text{červená (červený koberec)} \rightarrow 5 = E$

„Tri žetóny na najmenších šesť čísel, a ešte jeden na čiernu.“

„**Majú pohyby ako Jagger.**“ $\text{červená 5 (Maroon 5)} \rightarrow 19 = S$

„Tak keď sa mi takto darí, to chce nejakú väčšiu stávkku. Dám 14 na červenú.“

„**Majster v bojových umeniach.**“ $\text{čierna (čierny opasok)} \rightarrow 5 = E$

„Štyri na druhý tucet, a k tomu ešte jeden na menšiu polovicu.“

„**Tancujúca kráľovná od Abby.**“ $17 \text{ (young and sweet, only seventeen)} \rightarrow 14 = N$

„To celkom dobre sadlo, to číslo si zapamätám, bude asi moje šťastné. Poďme ďalej, štyri na červenú, deväť na malé.“

„**Aldebaran.**“ $\text{veľké červené (červený obor)} \rightarrow 9 = I$

„Štyri na čiernu.“

„**Mars.**“ $\text{červená (červená planéta)} \rightarrow 5 = E$

„Všetko na čiernu.“

„**Obrovské výpredaje.**“ $\text{čierna (black Friday)} \rightarrow 10 = J$

„Nechám tú istú stávkku ako v prechádzajúcom kole.“

„**Humanitárna organizácia založená po bitke v severnom Taliansku.**“ $\text{červená (Červený kríž)} \rightarrow 5 = E$

„Jožko, požičaj mi osem žetónov, len čo vyhrám, vrátim ti ich. Vďaka! Všetko moje aj požičané stavím na malé.“

„**Priateľ Robina Hooda.**“ $\text{malé (Little John)} \rightarrow 18 = R$ (Poznámka: požičala si 8, vsadila 13, dostala naspäť 26, vrátila 8)

„Polovicu toho, čo mi ostalo po splatení dlhu, na čiernu.“

„**Merlot.**“ $\text{červená (červené víno)} \rightarrow 9 = I$

„Jeden žetón si nechám, zvyšok na párne. Ale, viete čo? Ten jeden žetón dám tiež, na moje šťastné číslo. Drž palce, krupiér, ak padne, desať je tvojich ako sprepitné!“

„**Má chôdzu ženy a v očiach otázku, čo láska zmení.**“ $17 \text{ (Má sedemnásť a chôdzu ženy)} \rightarrow 26 = Z$

„Polovicu na červené, ďalšie štyri na malé.“

„**Alzák.**“ $\text{zelená 0} \rightarrow 9 = I$ (Na riešenie stačí asociácia „alzák je zelený, na rulete je zelená nula“, ale úplne správna interpretácia je, že ak hráte európsku ruletu, Alzák je zelená nula, ak hráte americkú, môže to ešte byť aj zelený hajzel. Obe možnosti vyhovujú :))

„Dve na čiernu.“

„**Hanba celej rodiny.**“ $\text{čierna (čierna ovca)} \rightarrow 11 = K$

„Tak ešte štyri na čiernu.“

„**Bez mlieka a cukru.**“ $\text{čierna (čierna káva)} \rightarrow 15 = O$

„Tak, na dnes by aj stačilo. Už je aj tak všetko jasné.“

Ako priebežne čítame, RIEŠENIE JE RIZIKO.

2.1 Obdĺžničky

Obdĺžničky sú boxy okolo písmeniek (vygenerované priamo L^AT_EXom, v ktorom boli zadania sádzané). Pozorný čitateľ si mohol všimnúť veľa typografických detailov, ako napr. kerning (drobné prekryvy obdĺžnikov okolo niektorých dvojíc susedných písmen). Cesta k riešeniu viedla cez to, odvodiť si nejaké písmená zadania (napr. úplne prvé je zrejme j) a potom z počtu a dĺžok slov a ich tvaru skúsiť odhadnúť, čo ktorý riadok zadania predstavuje.

- j e d e m , d v a , t r i , š t y r i , p ä t , š e s ť , s e d e m , o s e m , d e v ä ť ,
- p o n d e l o k , u t o r o k , s t r e d a , š t v r t o k , p i a t o k , s o b o t a , n e d e l a
- N a d T a t r o u s a b l ý s k a , h r o m y d i v o b i j ú . Z a s t a v m e i c h
- M e r k ú r , V e n u š a , Z e m , M a r s , J u p i t e r , S a t u r n , U r á n , N e p t ú n
- F a k u l t a m a t e m a t i k y , f y z i k y a i n f o r m a t i k y U K

2.2 Susedia susedia?

Tabuľky v zadaní znázorňujú popisné čísla domov. Na väčšine Slovenska (s výnimkou menších obcí a jednosmeriek) platí, že každá strana ulice sa čísluje zvlášť, najčastejšie teda majú naši susedia číslo domu/vchodu o dva menšie a o dva väčšie. Keď spojíme všetky dvojice susedov, ktorí susedia aj na obrázku, dostaneme graficky tajničku PLOT.

(Spájanie susediacich čísel, ktoré sa líšia o 1, dá tiež zmysluplnú tajničku LIEH. Táto nebola uznávaná, ale po pokuse ju odovzdať sa súťažiaci dozvedeli, že na to idú dobre, len sa majú zamyslieť nad tým, ako v skutočnosti fungujú čísla susedov.)

64	15	13	11	19	29	39	64
8	13	8	13	22	16	39	32
16	11	9	11	20	15	39	16
24	13	10	25	13	14	8	8
32	11	11	63	16	13	18	18
35	9	12	13	14	12	10	28
68	52	54	56	37	33	79	38
62	54	59	53	57	86	81	84
26	56	60	60	70	85	83	85
26	53	61	62	63	84	85	86
22	60	62	64	20	83	87	87
15	19	63	64	65	84	89	86
99	15	11	5	1	73	91	93

2.3 Tri riadky

RBUDEŽETTTOTOYCHRBĀTAXZHORAQ
 VIEŠONAMĀEWTUŠĪFUYJEDNOKONCA
 VRETENĪCTOJEASIZMIJAAHAJHADD

V zadaní sa nachádza veľa zmysluplných slov, ktoré sa nám snažia naznačiť, že to, na čo sa dívame, je chrbát zmiije zhora. Zmija má na chrbte kľukatú čiaru, keď tú domaľujeme do zadania (začínajúc vľavo hore), môžeme si podľa nej prečítať text RIEŠENÍM TEJTO ŠIFRY JE ANAKONDA.


2.4 Dáma číta tajničku


ŠTART	T	O	R	S
↘	↓	→	↙	↙
L	N	I	V	I
↘	↑	←	→	↓
N	L	S	A	A
↗	→	↓	↑	↙
Y	U	T	B	T
↗	↘	↗	←	↙
S	O	K	E	S
→	→	↙	↙	CIEĽ


Ide o logickú úlohu. Šachová dáma chce navštíviť každé políčko práve raz, pričom opustiť ho musí v smere šípky. Niektoré časti sú zjavné, napr. z T nad cieľom je jasné, že musí ísť na E naľavo od cieľa, alebo že z U (riadok 4, stĺpec 2) musí ísť na K a odtiaľ na N. Logickou úvahou vieme jednoznačne zostrojiť celú jej trasu.


Dáma cestou stretne písmená tvoriace zmysluplný text „staviteľ labyrintu Knossos“, a tým je v gréckej mytológii DAIDALOS.


3.1 Dlhá zvislá


V Y P 


P A R  A


N I 


T  C I A

M  K Y

 T O

 L A

B  S K Y

S T  Š Í

Riešenie má 10 písmen.

Do každého riadku sa dajú vpísať dve písmená tak, aby vzniklo zmysluplné slovo, ale nie je to ani zďaleka jednoznačné. Čo sa tu presnejšie deje je asi najlepšie vidieť v poslednom riadku – dve bežné slová, ktoré vám sem pasujú, sú STARŠÍ a STRAŠÍ. No a keď si všimneme, že sme doplnili tie isté dve písmená, len „raz tak a raz naopak“, možno už tie šachovnicové podfarbenia v zadaní začnú dávať zmysel.

Dopĺňanie každého riadku zvlášť nemusí vždy byť jednoznačné, ale skúsenejší riešiteľ už z pár správne doplnených dvojíc zrejme dokáže odhadnúť tajničku. Pri systematickom riešení môže potom pomôcť, keď si všimneme sivou naznačenú rovnosť medzi niektorými z dopĺňaných písmen – dvojice písmen, ktoré dopĺňame, sa vždy jedným písmenom prekrývajú.

Dopĺňanie každého riadku zvlášť nemusí vždy byť jednoznačné, ale skúsenejší riešiteľ už z pár správne doplnených dvojíc. Pri správnom doplnení celého zadania teda postupne doplníme písmená LI (vypli / vypil), IT (parita / partia), TE (nite / niet), ER (tercia / trecia), RA (mraky / marky), AT (atto / tato), TÚ (túla / útla), ÚR (búrsky / brúsky), RA (straši / starší).

Dopĺňanie každého riadku zvlášť nemusí vždy byť jednoznačné, ale skúsenejší riešiteľ už z pár správne doplnených dvojíc. Všetky doplnené písmená dokopy tvoria tajničku: slovo LITERATÚRA.

Poznámky: Atto je predpona sústavy SI označujúca 10^{18} . Túla je tretia osoba jednotného čísla slovesa túlať (sa). Búri (anglicky „Boer“) sú potomkovia európskych, najmä holandských kolonistov v Južnej Afrike. Od nich je odvodené prídavné meno búrsky, známe hlavne zo slovného spojenia „búrsky oriešok“, čo je iný názov pre arašid. A áno, v slovenčine je ten dlžej ozať na ú, na rozdiel od češtiny, kde je na ý.)

3.2 Tetris?

				Á	Ž			
			K	O	V			
	R	E	Z	T	I	K		
	C	E	R	Č	N	S	Y	
	E	T	I	K	U	A	Í	
	T	R	A	V	T	B	E	
P	Z	N	O	J	O	J	E	C
M	S	L	Š	I	E	O	R	H
O	E	J	T	O	F	R	Y	É
T	R	I	E	Š	E	N	Í	M

Riešením je slovo prevzaté z angličtiny.

V spodnom riadku vidíme slovo RIEŠENÍM. Šifra funguje trochu podobne ako rôzne klony Tetrisu: keď slovo prečítate, zmizne, a písmenká v každom stĺpci sa prepadnú nižšie. Postupne si takto prečítame celú tajničku: RIEŠENÍM TEJTO ŠIFRY JE SLOVO KTORÉ OZNAČUJE BEH NA TRITISÍC METROV CEZ PREKÁŽKY, čiže STEEPLECHASE. (Alebo stíplčejs, ak si potrpíte na fonetický prepis prevzatých slov. Súčasné kodifikačné príručky pripúšťajú obe možnosti.)

3.3 Bankomat

- 380,-
- 20,-
- 50,-
- 100,-
- 380,-
- 0,-
- 50,-
- 50,-
- 50,-
- 0,-
- 170,-
- 200,-
- 380,-
- 170,-
- 0,-
- 50,-
- 50,-
- 170,-
- 0,-
- 170,-
- 220,-
- 170,-
- 250,-
- 300,-
- 0,-
- 250,-
- 220,-

Bankomat vydáva bankovky. Niektoré sú milé a dajú nám na výber, ale väčšina nám tú sumu vyplatí tak, že vždy vyplúje najväčšie bankovky, aké môže. (Resp., a pre eurá ekvivalentne, použije dokopy najmenej kusov bankoviek.)

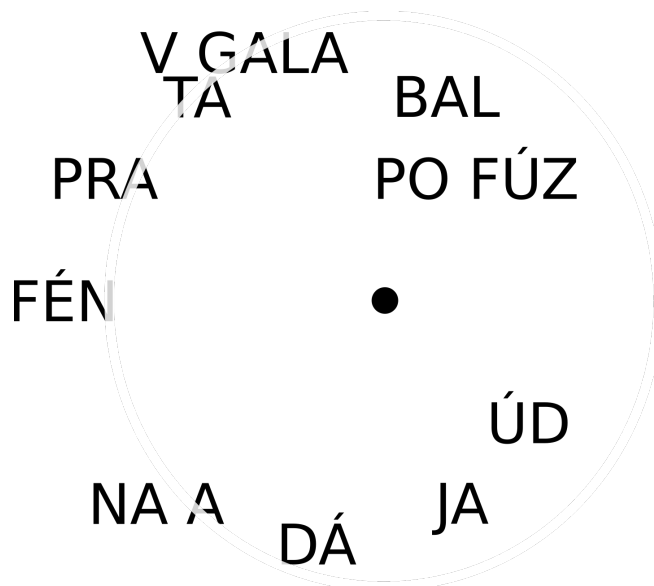
Napr. pre 380 eur dostaneme postupne 200, 100, 50, 20 a 10 eur.

Keď si do tabuľky zaznačíme, pre ktorú sumu ktoré bankovky dostaneme, graficky nám vznikne riešenie úlohy.

		€200	€100	€50	€20	€10
380.- =		1	1	1	1	1
20.- =					1	
170.- =				1		
100.- =			1			
380.- =		1	1	1	1	1
0.- =						
50.- =				1		
50.- =				1		
50.- =				1		
0.- =						
170.- =			1	1	1	
200.- =		1				
170.- =			1	1	1	
250.- =						1
170.- =			1	1	1	
0.- =						
220.- =		1				1
250.- =		1		1		
300.- =		1	1			
250.- =		1		1		
220.- =		1				1

3.4 Dokresli vygumovaný obrázok

Táto šifra nemá textovú tajničku. Ako správne riešenie správne dokresli vygumovaný obrázok.



V obrázku vidíme, že niekto vygumoval kružnicu. Kružnica s bodkou v strede by mohla pripomínať ciferník hodín, čo nám tam ale ešte chýba? Čo sa nám tie kusy textu snažia napovedať, a prečo trčia von?

