

MEZIMĚSTA 2: ŠALINGRAD vs. ŠVÉDI

Vzorové řešení úloh

1 - Barevná čísla: Barvy asociují barvy týmových triček známých šifrovacích týmů. Postupně jde o týmy Pralinky zvlášť, Corn Flakes, Chlýftým, Bazinga, ROFLCOPTER, Tučňák s tučňákem, Tykadla. Z názvu každého týmu vybíráme písmeno dle číslovky a vzniká heslo **POLICKA**. Tým Bazinga si zřejmě vede nějakého tvora na obojku - týmovým maskotem Bazingy a druhým heslem je **KACHNA**.

2 - Bez ch ybná: Devět čtverců otočíme po směru hodinových ručiček tak, aby vznikla mřížka polského kříže. Z každého pole dle trasy naznačené dírami ve stěnách kříže čteme tolikáté písmeno dle počtu otočení nutných k sestavení mřížky. Vychází heslo **HRY VODAKU**.

3 - Předherní: Na stránkách <http://mezimesta.obycejna.cz/> se před hrou postupně objevovaly drobné šifry a skrytá hesla.

KYBLÍK - Nezašifrovaný, skrytý v oblasti Krušných hor na titulním obrázku, viditelný za pomoci lupy.

HADICE - Kódováno šesti pixely v Ašském výběžku svými RGB hodnotami (#800000, #010000, ...).

PLOT - Kódováno světle šedou spojnicí měst Plzeň, Liberec, Ostrava, Třebíč.

JABLOŇ - Kódováno světle šedou šestkou na místě Jablonce nad Nisou, bere se prvních 6 písmen.

RÝČ - Kódováno morseovkou skrytou v oblasi hraničního přechodu Dolní Lipka.

EDEN - Kódováno braillem dle různých odstínů šedi v seznamech hráčů.

RUZE - Kódováno graficky, heslo vzniká spojením malých černých pixelů kolem jmen hráčů.

SAZENICE - K nalezení ve zdrojovém kódu stránky v očích geparda vykresleného ze znaků ASCII.

PAPRIKA - Čteme postupně vyžlucená písmena ve jménech hráčů na stránce minulých Meziměst.

ALTANEK - Nemůžeme zveřejnit. :)

STINNA - Kódováno morseovkou v seznamu hráčů. Po přijetí prvních šesti hráčů z každého týmu čteme po řádcích morseovku, kde tečka = muž, čárka = žena. Na řešení naváděla i zvláštní poznámka v mailu, který dostalo prvních šest přijatých z každého týmu: "Přijde nám zajímavé, že Šalingrad je genderově vyváženějším týmem."

Hesla uvedená výše asociují poslední heslo **ZAHRADA**.

4 - Memorická: Hráči před hrou dostali tři páry symbolických obrázků spojených šipkou. Úkolem bylo rozvinout zadání do sloupců. Každý sloupec byl zakončen obrázkem smajlíka a některého ze symbolů. Symboly odkazovaly na různé šifrovací principy. Aplikováním daného šifrovacích principu ve sloupci vzniká vždy jedno písmeno tajenky. Šifrovací principy byly následující:

Srdce (Z) - morseovka, velké čárka, malé tečka.

Šipky (A) - semafor.

Závorky (S) - kreslení v sedmissegmentovém displeji.

Plné a duté čáry (T) - binárka.

Hvězdy (E) - pořadí písmene v abecedě dle počtu cípů.

Tečky (N) - braille.

Svitky (A) - hledáme stejně orientovaný svitek jako je svitek ve smajlíku.

Heslo **ZASTENA**.

6 - Zvíře: Dle incidíí lze usoudit, že myšleným zvířetem je **SLEPÝŠ**. Tuto domněnku potvrzuje velký počet společných písmen, které slepýš sdílí s ostatními jmenovanými zvířaty. Mezi zvířaty se navíc vyskytují **slepice** a **chřestýš**, který dle šifry má **nakonec** s myšleným zvířetem něco společného. Druhé heslo je kódováno **slepečkou** abecedou. Napíšeme slovo slepýš po řádcích do mřížky 2x3 a pro každé zvíře postupně vysvítíme vždy ta písmena, která má společná se slepýšem. Vychází tajenka **HLEDASGAVIALA**. Heslem je tedy **GAVIÁL**.

MEZIMĚSTA 2: ŠALINGRAD vs. ŠVÉDI

Vzorové řešení úloh

8 - Křížovka: Slova v legendě asociují vždy ustálenou, seřazenou množinu prvků. Slova vepisujeme do křížovky takovým způsobem, aby hesla byla právě tak dlouhá jako je počet prvků v množině. Například Bůh = otec, syn a duch svatý. Protože jde o trojici, hledáme třípísmenné heslo - to je syn. Postup je navíc potvrzen tím, že do tajenky křížovky je vždy použito tolikáté písmeno z hesla, kolikáté je toto slovo v původní uspořádané n-tici. V případě hesla syn tedy do tajenky vybíráme písmeno Y. Řešením křížkovky je slovo **KAPARY**.

9 - Písmenková: Všimneme si, že v šifře se nachází právě jedno malé písmenko - r. To je značka pro poloměr, narýsujeme tedy kružnici o poloměru r (18 cm - písmeno R je 18. v abecedě). Na této kružnici se nachází právě jedno další písmeno, E. Narýsujeme tedy kružnici o poloměru 5 cm z tohoto písmene a pokračováním dostáváme tajenku rESENICEPICE. Heslem je tedy **ČEPICE**. Složíme-li z šifry papírovou čepici, čteme na jedné její straně HESLO **HRUZA**.

11 - Memorická II.: Druhé heslo z již vyluštěné úlohy čteme stejným způsobem jako v prvním kole, tentokrát ovšem po řádcích. Heslo **NALEPKA**.