

## MEZIMĚSTA 3: UŽ ZASE

### Vzorové řešení úloh

**1 - Pacman:** Slepý pacman (bez očička) prochází bludištěm a požrané tečky převádí do Braillova písma (číslování standardně po sloupcích). Tajenka zní SKVELE RESENING TETO SIFRY JE NAZEV HRY POZPATKU. Heslo je tedy ATSEMIZEM, uznali bychom ale i ANJECYBO nebo NAMCAP.

**3 - Starosta:** Starostou Švédů byl Majk, starostou Šalingradu Karel.

**4 - Rodná, česká:** Zadání obsahuje slovenská slova - přeložíme si je do češtiny. Všimneme si, že se poměrně často stává, že se v jednotlivých jazycích liší rody. To nám spolu se slovy koliesko a krížik na začátku říká, že budeme hrát piškvorky 3×3. Slovo koniec nám od sebe odděluje jednotlivé znaky řešení - ukazuje se, že jeden znak je jedna hra. Začíná kolečko, každou další hru začíná poražený hráč. Slovo bodka v první hře naznačuje, že vítězství kolečka znamená tečku, vítězství křížku čárku, remíza nikdy nenastává. Jeden řádek pak kóduje jedno písmeno. Vychází nám slovo SMĀD, což je česky ŽÍZEŇ.

Tato šifra byla původně zařazena mezi šifry Obyčejné hry, ale kvůli malé úspěšnosti jejího vyluštění jsme ji zařadili do týmových Meziměst. Na princip a přesná pravidla střídání měla navést úloha 2, kdy hráči podle daných pravidel sehráli piškvorkový turnaj se starostou.

### 5 - Matika:

$8 \times (\text{počet použitých semaforových ruk v pozici SZ v celé abecedě}) = 8 \times 6 = 48$

$3 \times (\text{počet morse čárek v první polovině abecedy}) = 3 \times 16 = 48$

$4 \times (\text{počet výskytů teček v pravém sloupci Braillova písma celé abecedy}) = 4 \times 33 = 132$

$6 \times (\text{číslice na deváté pozici za desetinnou čárkou rozvoje čísla } \pi) = 6 \times 3 = 18$

$5 \times (\text{počet písmen, jejichž ekvivalent ve vlajkové abecedě obsahuje žlutou barvu}) = 5 \times 10 = 50$

$4 \times (\text{počet výskytů písmene "r" v pomocných slovech morseovky}) = 4 \times 12 = 48$

Celkem: **344**

**6 - Sobota:** V tabulce jsou obsažena všechna písmena anglické abecedy. Každé písmeno je zastoupeno tolikrát, jaká je délka příslušného pomocného slova morseovky v šifrovacích pomůckách Chlýftýmu. Jednotlivá písmena nahradíme příslušnými pomocnými slovy (tj. např. u A s pomocným slovem akát postupujeme tak, že první A v tabulce nahradíme A, druhé nahradíme K, třetí nahradíme A a čtvrté nahradíme T, atd.). V 6. sloupci tabulky pak čteme heslo ENCYKLOPEDIÉ, v 11. sloupci čteme heslo OHLEDUPLNOST a písmena A tvoří graficky heslo KOS.

Na morseovková slova naváděl název SOBOTA spolu s nutností zamyslet se v předchozí úloze, zda je v šifrovacích pomůckách Chlýftýmu pomocné slovo sekera, nebo sobota.

**8 - Balada:** Každá věta obsahuje 1-5 slov se třemi stejnými samohláskami. Text má celkem 3 bloky, každý blok je tvořen třemi větami. Vyneseme-li do rastru 3x5 to, které ze samohlásek a, e, i, o, u jsou v daných větách zastoupeny, dostáváme graficky heslo HAF. V každé větě je pak právě jedno slovo, které obsahuje přesně tytéž samohlásky, které se z dané věty použily pro grafické řešení. První písmena těchto slov dají heslo PLECHOVKA. Každá věta dále obsahuje ještě jedno slovo, které nebylo zatím nijak využito. První písmena těchto slov dají heslo VZTEKLOUN.

**9 - Oběť:** Šalingrad obětoval Martinu a Honzu, Švédi Aleše a Dalimíra. Uznali bychom samozřejmě i jiné hráče vyhovující podmínkám. :-)

**10 - Nač:** Starosta si myslel slovo OBRUČ.