

ŘEŠENÍ Kalkulace

6. týden lehká

Texty působí psané hrozně na sílu. Skoro jako by je někdo ne úplně šťastně přeložil. Nyní může nápad vzhledem k grafickému zpracování přijít hned, případně pomůže mezitajenka z hodin v čase odeslání zpráv. Vyjde SOCSITE a odkazuje to čtenáře na hledání skrytých sociálních sítí v textu. Pokud bychom se pokusili udělat doslovný překlad do angličtiny, dostali bychom přibližné názvy těchto sítí:

Whatsapp
YouTube
Discord
TikTok
Snapchat
BeReal
Facebook

Přečtením písmen podle počtu minut v čase odeslání zprávy dostáváme tematické heslo **POČÍTAČ**.

No a teď už nás jen zajímá, jestli si někdo spojil název šifry nejen s tematikou mobilů/ počítačů, ale také jako modifikaci slova KALK, znamenajícího doslovný překlad ;)

ŘEŠENÍ

Nesmyslná

6. týden střední

Na použití smyslů (a to všech) navádí nejen název NeSMYSLná, ale také samotný text. Postupně se v něm objeví jednotlivé smysly zrak, sluch, chuť, čich a hmat. Kromě toho je v něm výmluvný překlep "zasmyslete se". Text nás stejně tak varuje, že další smysl už v textu hledat nemáme, což přesune naši pozornost na obrázky. Při troše snahy zvládneme všechny pojmenovat. Pomůže k tomu také číslo za lomítkem, které udává délku slova spolu s faktem, že v každém slově je ukrytý jeden ze smyslů a to v základním tvaru slova.

POSLUCHAČ, KAPSÁŘ, CHUŤOVKY, ČICHAVEC, NEPOSLUCHA, PŘÍZRAK, NECHUŤ, ZÁZRAKY, PŘEHMAT, PŘÍCHUŤ, SLUCHÁTKO, PODHMAT, ŽIVOČICH, HMATNÍK, (LILEK) POTMĚCHUŤ, NADHMAT

Při postupném čtení písmen podle čísel před lomítkem dostáváme mezitajenku POČÁTEČNÍ ZNAKY TŘETÍCH SLOV VĚT.

Držíme se pokynů a čteme druhou mezitajenku, zatímco si uvědomujeme důvod prodlouženého textu. BINÁRKU ZKUS.

Z čeho udělat binárku? Potřebujeme 5 pozic s možností 1 nebo 0. Tomu ale krásně odpovídá 5 smyslů a dosud nevyužité rozdělení obrázků na řádky. Ještě je potřeba určit pořadí smyslů. Žádné oficiální neexistuje, i když se typicky uvádí jako první zrak, druhý sluch atd. Jednoznačné seřazení ale udává text, ve kterém se všechny smysly objevují. Konečně můžeme číst finální heslo **INTUICE**, které je chybějícím šestým smyslem a uzavírá tak poslední otázku, proč ve zbytku textu nemáme další smysl hledat. Byl totiž v obrázcích.

ŘEŠENÍ

Osmisměrka

6. týden těžká

Snadno si všimneme několika slov z osmisměrky. Po takovém třetím čtvrtém už nás může trknout, že jsou všechny spojeny s něčím vybuchujícím. Když si dáme práci vyškrtat skutečně všechna slova, dostaneme ze zbytku mezitajenku, pokud vynecháváme čísla.

CISLUM UDEJ ZE HRY TYP, V RADCICH CTI SIFRU NA DVA ZNAKY.

Šifra na dva znaky by mohla být morseovka. Napovídá tomu i zdánlivě nepodstatné použití právě jedné tečky a jedné čárky ve větě bez interpunkce. Ale co je ta hra? Proč hledáme na čtvercovém poli výbušné věci? Protože hrajeme hru Miny (či Minesweeper)! Na políčkách, kde jsou výbušné věci je zřejmě mina. Zbytek písmen dává smysl označit za bezpečnou oblast. Ale co ta čísla, kterým máme určit typ? Zřejmě se typem myslí bezpečné pole vs. mina. Při použití klasických pravidel min (číslo určuje počet sousedů s minou) dokážeme každému číslu jednoznačně určit typ. Po řádcích pak čteme morseovkou RANABLESKU, což je také svým způsobem něco "bouchajícího" a dá se interpretovat jedinečně jako **HROM**.

C	1	I	X	D	E	T	O	N	A	C	E	S	L	U	0	1
M	A	6	E	T	U	M	R	N	D	E	5	P	J	Z	E	H
R	P	B	T	X	A	Y	I	A	T	4	E	Y	D	5	A	P
,	U	8	M	V	P	N	R	N	S	T	A	D	Y	6	K	C
I	M	7	E	Q	S	L	A	6	A	K	B	5	N	7	V	C
H	A	K	S	U	B	Z	O	R	6	6	A	7	A	6	O	C
T	I	S	B	I	F	R	D	Z	G	6	N	V	M	U	M	N
A	4	Y	N	A	P	A	L	M	E	6	G	7	I	D	O	V
1	V	J	O	R	T	S	O	N	H	O	6	6	T	N	T	A
Z	3	N	4	3	A	K	Y	T	R	H	A	V	I	N	A	.