

## Fáze 1: Oprava lodi

### Probuzení

Prvním úkolem bylo vyplnit formulář (jméno lidí, hodnoty, oblíbená barva, nadávka apod.). V návodu k ovládní webu pak byla podtrhnutá písmena hesla **ZAZEH**.

### Motory

#### Nahodit motor

Po překladu slov do angličtiny zjistíme, že se slova liší v jediném písmenku (goat-goal, mouse-house, apod.). Tato písmena odečteme a vyjde **BODLINA**.

#### Nahodit hypermotor

Šifra tematicky i vzhledem navazuje na předchozí, půjde tedy znovu o převod slov. Tentokrát ale nejde o překlad. Jedním ze slov je akát, což může navést na přepis do morseovky. Pokud si přepíšeme zadaná slova do morseovky bez oddělovačů, můžeme si všimnout, že první slovo vždy obsahuje druhé. Pokud slova od sebe odečteme, tedy vymažeme znaky druhého slova z prvního, zbude nám platné morseovkové písmeno. Tato písmena dají kód **DIKOBRAZ**.

BRÁNA bez FAXU            ..(..-...-..-)    D

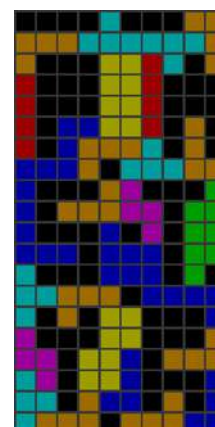
PLUH bez MUŠLE            .(-...-.....-...).    I

atd...

#### Tuning motoru

Již samotný tvar šifry (obdélník v poměru stran 2:1 bez vrchní hrany) může napovědět na známou hru Tetris. Písmenka pak představují jednotlivé kostičky. Čáry mezi kostičkami představují místa, kde se kostičky dotýkají a číslo u čáry je počet plošek, kterými se dotýkají.

Z těchto informací můžeme rekonstruovat plně vyskládané pole, ve kterém nám mezery dají tajenku **PASTYR**



## Jídlo

### Sežeň jídlo

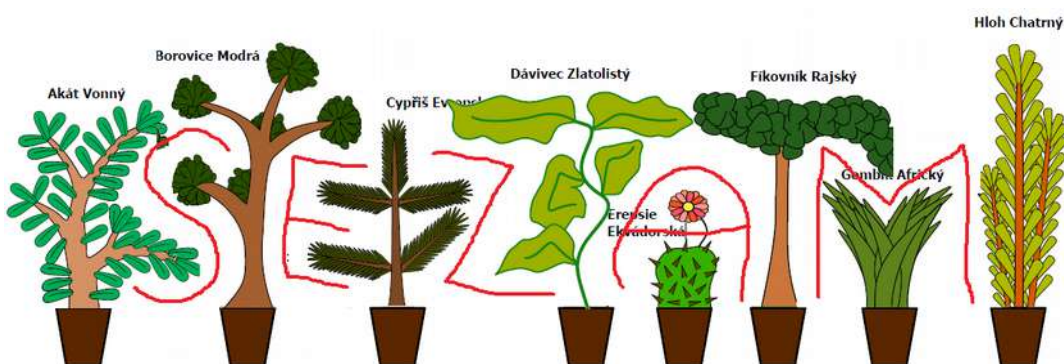
Pojmenujeme si obrázky v šifře a všimneme si, že se v ustáleném sousloví pojí s jedním skupenstvím vody (např. parní stroj, ledové víno, vodní kámen). Skupenství převedeme na morseovku (voda tečka, led čárka, pára oddělovač) a čteme řešení **BRNO**.

### Sežeň léky

Řešení se dalo buď vyzkoušet nebo odhadnout/vygooglit. Po smíchání šťávy z červené řepy s octem roztok zesvětlá (červená), po smíchání s jedlou sodou ztmavne (tmavě fialová). Tajenka je tedy **VYVAR**.

### Sázení zeleniny

Květiny seřadíme abecedně podle prvních slov, druhá slova nám dají nápovědu "v mezerách", čteme tedy graficky v mezerách **SEZAM**:



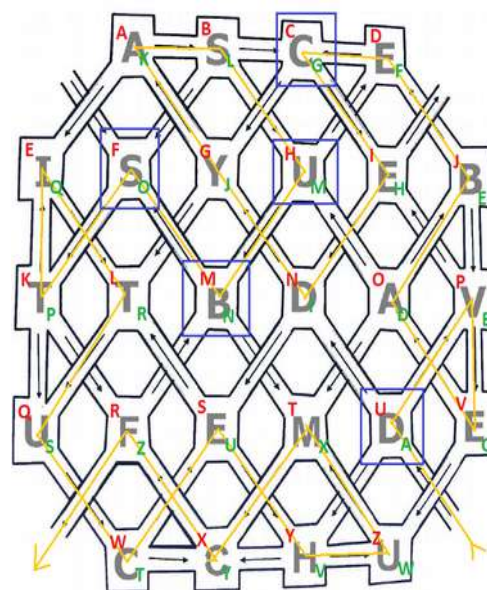
### Sklizeň

Nejdříve je potřeba najít cestu bludištěm podle šipek (existuje jediná). V mezitajence čteme: "Dvě abecedy a substituce humců". První abecedu (červená) bereme po řádcích zleva doprava, druhou (zelená) podle průchodu. Z jednoho z dvou možných směrů substituce získáváme tajenku **MANGO**.

### Konopí

Šifra připomíná genetický kód. Na wiki stránce o [genetickém kódu](#) je možné zjistit, že každá trojice písmen (kodon) kóduje jeden z aminokyselinových zbytků, z nichž se skládají proteiny (plus start a stop). Každý aminokyselinový zbytek má jednopísmenné označení, které dává tajenku „Veselá tráva, ty písíš **KAVA**.“

AUG(Start) GUU(V) GAA(E) UCU(S) GAG(E) UUA(L) GCC(A) ...



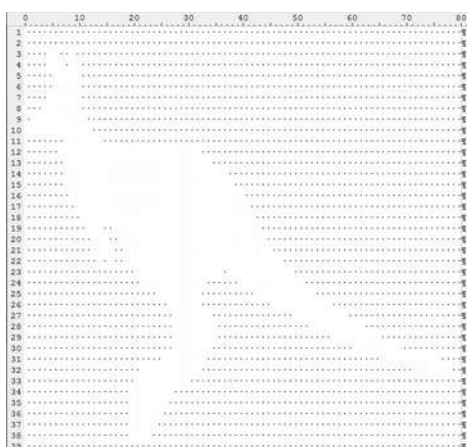
### Štít

#### Najdi skafandr

Čísla které jsou na pozici hodin určují, kde je třeba udělat v Braillovi tečky v prvním sloupci a čísla na pozici minut, kde je třeba udělat tečky v druhém sloupci. Vychází **KOSMONAUT**.

#### Zapoj rádio

Spojíme tlačítka na klávesnici mobilního telefonu a graficky čteme řešení **HLAVOLAM**.



13:00	⠠	<b>K</b>
13:50	⠠	<b>O</b>
23:40	⠠	<b>S</b>
13:40	⠠	<b>M</b>
13:50	⠠	<b>O</b>
13:45	⠠	<b>N</b>
10:00	⠠	<b>A</b>
13:06	⠠	<b>U</b>
23:45	⠠	<b>T</b>

#### Vesmírná procházka

Soubor je plný mezer, ovšem není mezera jako mezera. Pokud použijeme program, který umí odlišit pevné a normální mezery, uvidíme graficky heslo **KLOKAN**:

#### Opravit štít

Základem je vyhledat píseň Houston od bratří Ebenů, nápovědou je text nad obrázkem. V textu se žena ptá na seznam věcí, které si měl muž sbalit s sebou na cestu do vesmíru. Každou z těchto věcí najdeme v jednom z 26 políček obrázku (políčka mají malinko odlišnou barvu):

### PÝSNÝČKA SVEZMÍRNÝ EKŠPĚDYČE-HJŮZTN

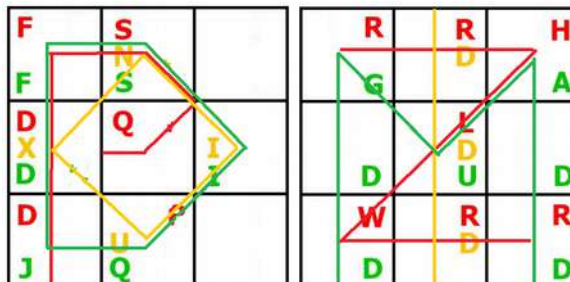


Skafandr: L, helma: U, palivo: S, kyslík: T, raketoplán:R, atd.. V mezitajence nám vyjdou slova, která sice v písni nejsou, ale na obrázku je přesto můžeme najít v políčkách náležitých písmenům: Lustr: K, jód: E, střep: C, ponožka: U, mýdlo: P. Zadáme **KECUP**.

## Velín

### Zapnout velín

Barvy navádějí na semafor, pro pravý a levý sloupec doplníme ruce a čteme graficky **PODZIM**.



### Prohledej archiv

Text je na první pohled smysluplný, ale trochu kostrbatý. Věta o sousedovi, se kterým si rozumíme, ale už s ním nemůžeme bydlet by nás mohla navést na Slovensko. A skutečně - slova obsahující tučná písmenka se vyskytují v češtině i ve slovenštině, kde ovšem mají trochu jiný význam. Pokud si tato slova přeložíme ze slovenštiny do češtiny, tučná písmenka nám dají tajenku kapusta. Toto slovo existuje také v obou jazycích, přeložíme ho tedy do češtiny a získáme řešení **ZELI**.

horký -> hořký

stávka -> sázka

sprostý -> hloupý

chudý -> hubený

zaspát -> usnout

pečeně -> játra

vojna -> válka

### Test navigace

Pokud si pohyb dle šipek vykreslíme graficky, dostaneme text HESLO JE.

Pokud šipky postupně stiskneme na klávesnici, objeví se řešení **POVALEC**.

### Školení o bezpečnosti

Uvedené symboly jsou bezpečnostními značkami, které se vyskytují buď ve žlutém trojúhelníku, nebo červeném obdélníku. Pokud je barevně odlišíme, vyjde nám graficky písmeno H. V kontextu bezpečnostních prvků je zřejmé, že správným heslem je slovo **HYDRANT**:







### Zkontrolovat systém

Jde o transpoziční šifru, kde pořadí písmene ve zprávě je kódováno počtem jeho výskytů. Stačí tedy přeskádat řadu podle počtů písmen a nenechat se zmást tím, že pokud se např. e vyskytuje na třetí i šesté pozici, je ve výsledné řadě devětkrát. Řešení je **FOTON**.

### Opravit kontrolní systém

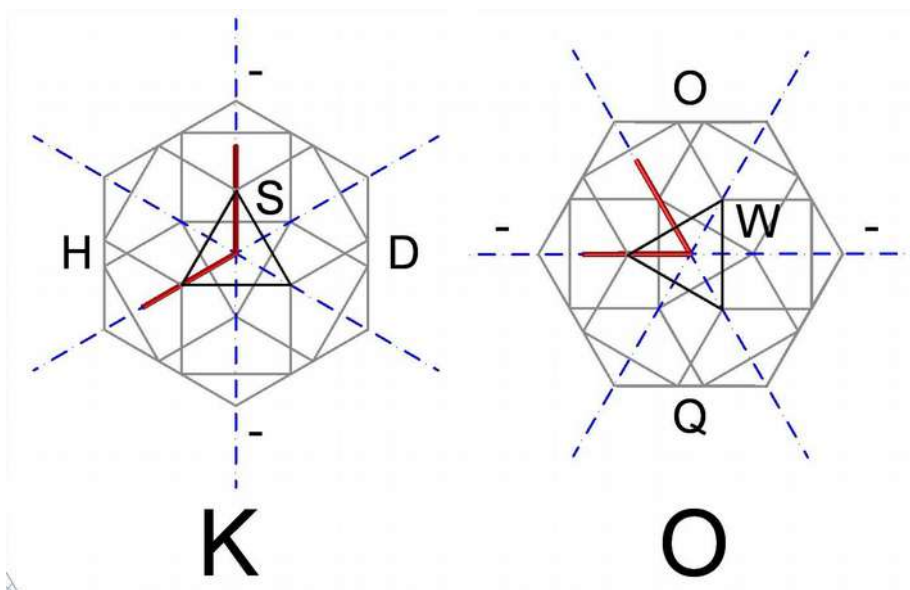
Jedná se o křížovku, do níž je potřeba doplnit slabiky. Tajenku pak čteme v pořadí čísel. Podle toho, jaká předložka nám vyšla, čteme slabiku před, nad, po, pod atp. Řešením je **DESETIKORUNA**:

DE	PRE	SE	PŘED <sup>2</sup>	NES
NAD <sup>7</sup>	CHOD	PŘÍ	LO	HA
TRI	POD <sup>5</sup>	PO <sup>4</sup>	KO	SIT
CE	RU	NA	MO	JE
RA	ČÍ	U <sup>3</sup>	TI	CHÁ
TOPS	NA	PŘED <sup>8</sup>	VA	TRA

### Nové souřadnice

Souřadnice v zadání tvoří dvě skupiny. První reprezentuje jednotkové úsečky na osách, druhá vytvoří těleso. Každá ze stěn je popsána jedním písmenem A - Z a zadání určuje, do jaké pozice je potřeba těleso otočit, abyste měli shodné rozložení stěn jako u zadání. Následně čteme z jednotkových úseček (které můžeme brát jako ruce) semafor.

Vyjde „Kód je **METEOROID**“.



## **Fáze 2: Cesta hyperprostorem**

V této části měli vždy dvě paralelní šifry stejné řešení. Nebylo možné vyloučit obě.

### **Skok do hyperprostoru!**

Každé slovo asociuje jednu z planet Sluneční soustavy (Stavebnice Merkur, Věstonická venuše...). Na místě otazníků chybí **JUPITER**.

### **Nuda - noviny**

Jmen se v zadání vyskytuje podezřele hodně, navíc nejsou úplně obvyklá. Správným nápadem je napsat si k uvedeným jménům datумы, kdy mají svátek. Potom je třeba si všimnout, že pár tvoří lidé, kteří mají svátek ve stejném měsíci a že datum narození jejich potomka je vytvořeno spojením jejich "denních" částí svátků (např. Dalimil a Eliška mají svátek 5., resp. 7.1., jejich synem je tedy Cyril, který má svátek 5.7.). Takto doplníme celý strom (dáme pozor na mezigenerační vztah Benedikta), který nakonec obsahuje 26 jmen. Podle rostoucích měsíců jménům přiřadíme písmena abecedy a při zadaném průchodu čteme tajenku **TRINÁCTÉ ZNAM**, což je **HADONOS**.

### **Nuda - televize**

Na videu postupně vystupují a mizí různé obrazce. Pokud se dobře podíváme, tak některé z nich se objevují častěji než jiné a velice často jsou poblíž sebe. Hodinové video je v celku zdouhavé, takže stačí si ho zrychlit a modré obdélníčky nám vykreslí psacími písmenky řešení **HADONOS**.

### **Uhasit požár**

Jedná se o logickou úlohu Nurikabe. Po vylúštění v prvním řádku čteme v mřížce od zeleného do červeného písmene text **OTACEJ**. Pokud otočíme, čteme v dalším řádku pokračování **NAKONEC CTI**. Po všechno otočeních máme zprávu **OTACEJ NAKONEC CTI CO JE STEJNE A OPRAV**. Existují 4 pozice, které nebyly překryty ani v jednom otočení mřížky. V nich čteme **PANA**, opravíme tedy na výsledné heslo **PANNA**.

### **Zahodit požár**

Na vyplněná telefonní čísla přišla během hry SMS s textem:

"Z bezpečnostních důvodů vám zasíláme nové heslo. Náповěda k novému heslu je:"

a jednou z pěti indicií (Orel, Krejčí, Cotta, Marie, Znamení). Indicie chodili v tomto pořadí podle počtu správně vyplněných telefonních čísel. Dohromady asociovaly řešení **PANNA**.

### **Doplnění kyslíku (Inzerát)**

Stačilo "pouze" sehnat noviny MF DNES z uvedeného data a tam v sekci inzeráty přečíst první písmena podezřelého vzkazu "Hodně extrémního štěstí, lásky, orbitální pohody a radosti našim internetovým kosmonautům. Astra X". Zadáme **PARNIK**.

### Syntéza kyslíku

Jedná se o spojení dvou slov pomocí písmene O. První sloupec slov udává pořadí, z druhého sloupce čteme první písmena (les\_o\_Park, sever\_o\_Afričan, ...). Vyjde **PARNÍK**:

### Nuda - geometrie

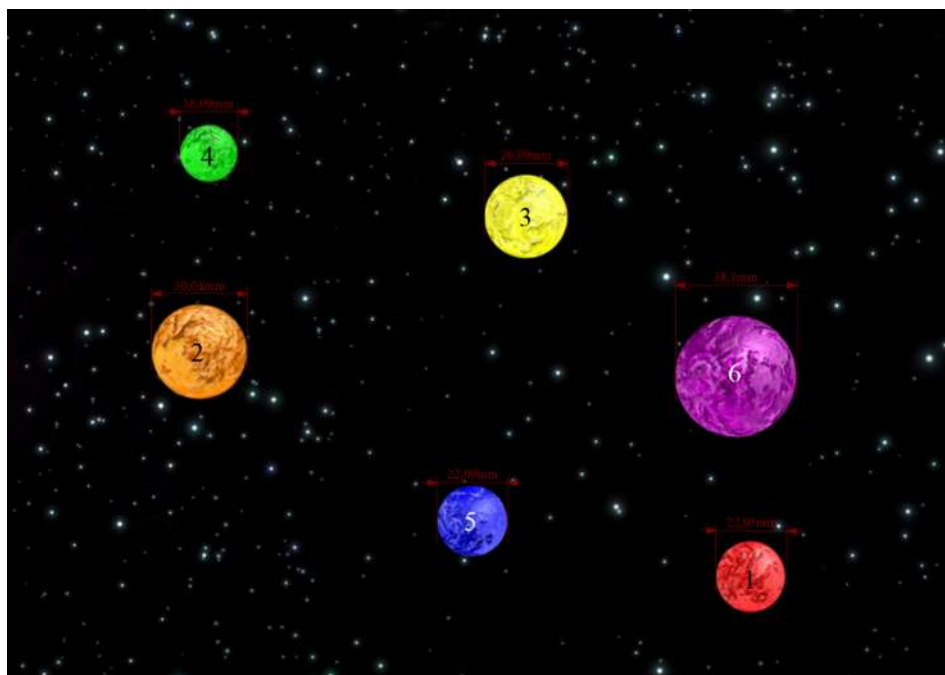
Dvojice písmen stejné velikosti označuje dvě strany pravoúhlého trojúhelníku. Z červených čar lze vyčíst úhel a z písmen délku strany (podle pořadí v abecedě). Třetí strany (od největších písmenek) dávají tajenku **MEZOLIT**.

### Nuda - dopis (Dopis)

Na dvě vyplněné adresy byla odeslána prázdná obálka, která pod známkou ukrývala heslo **MEZOLIT**.

### Soustava Astry X

Planety mají každá jinou barvu. Pokud si je seřadíme podle duhy a vezmeme poloměry planet (v milimetrech), pak převedeno na písmena dostaneme heslo **KOMIKS**.





## Fáze 3: Soustava Astry X

### První planeta

#### První planeta (100 věží)

Zadání představuje slepou mapu pražských kostelů, které jsou určeny některým z atributů (snažili jsme se vybrat ten nejpoužívanější) daného svatého. Na místě otazníku se nachází kostel sv. Salvátora (který žádný jednoznačně nejčastější atribut nemá), řešením je tedy **SALVATOR**.



#### Prohledat okolí

Poznáme výrobky z IKEA, pojmenujeme je a jejich názvy vyškrtneme v osmisměrce. Vyjde nám mezitajenka: Stát, ve kterém leží názvy koberců. Zkusíme na mapách najít názvy koberců a zjistíme, že všechny se nacházejí v Dánsku. Řešením je tedy **DANSKO**.

Pro úplnost přikládáme všechny názvy výrobků, které se měly vyškrtnat v osmisměrce: ADUM, ALSEDA, ANEBODA, FINTORP, GASER, GASGRUND, HAMPEN, HERRUP, KARBY, KARLSKRONA, KORPO, LEIRVIK, LILLANGEN, LINDSDAL, LINDVED, MONGSTAD, NASSJO, VESTERBRO.

#### Rozhovor s mimozemšťanem

Mimozemské odpovědi jsou zapsány na klávesnici s použitím [rozložením kláves Dvorak](#) (nápovědy: z nového světa, čert a káča, rekviem, Antonín). Slovo patro převedené na zápis na qwerty/qwertz rozložení dá heslo **RAKOS**.

## Odebrat vzorek DNA

V každém souvětí najdeme klíčové slovo či sousloví, které se používá v MS Word a má přidělenou klávesovou zkratku Ctrl+nějaké písmenko (podtrhněte, uložte, zkopírovat, ...). Tato písmenka nám dají řešení **USCHOVNA**:

## Druhá planeta

### Druhá planeta

Určíme autory nových zákonů:

- 1) Tamhle je tlak za osmnáct, tamhle bez dvou za dvacet. -> Blaise **Pascal**, Pascalův zákon: Tlak se šíří v tekutině všemi směry, a to rovnoměrně.
- 2) Pod vodou je každý silákem. -> **Archimédes**, Archimédův zákon: Těleso ponořené do kapaliny je nadlehčováno vzlakovou silou, rovnající se tíze kapaliny stejného objemu jako je ponořená část tělesa.
- 3) Bližší a silnější protiklady se přitahují víc. -> Charles Augustin de **Coulomb**, Coulombův zákon: Velikost elektrické síly, kterou na sebe působí dvě tělesa s elektrickým nábojem, je přímo úměrná velikosti nábojů a nepřímo úměrná druhé mocnině jejich vzdálenosti.
- 4) Za půldruhý rok procesorů dvojnásobný skok. -> Gordon **Moore**, Mooreův zákon: Počet tranzistorů, které mohou být umístěny na integrovaný obvod se při zachování stejné ceny zhruba každých 18 měsíců zdvojnásobí.
- 5) Robot, který myslí, nekouše. -> Isaac **Asimov**, 1. zákon robotiky: Robot nesmí ublížit člověku nebo svou nečinností dopustit, aby bylo člověku ublíženo.
- 6) Kdo seje sílu, sklízí stejně velkou sílu. -> Isaac **Newton**, 3. Newtonův zákon, Zákon akce a reakce: Proti každé akci vždy působí stejná reakce; jinak: vzájemná působení dvou těles jsou vždy stejně velká a míří na opačné strany.

V prvních písmenech jmen čteme tajneku **PACMAN**.

## Najít vchod

Gaussovo rozložení, Newtonova houpačka, Newtonův dalekohled

Newtonova skla, Gaussovo rozostření, Eulerova přímka

Newtonovo jablko, Newtonův mozek, Eulerův tah

Gaussova eliminace, Eulerovo číslo, Gaussův šum

Eulerova identita, Eulerova cihla, Newtonovy disky

Tajenka je zakódovaná trojkovou soustavou (E=0, N=1, G=2), vyjde **VOLTA**

### Laboratoř

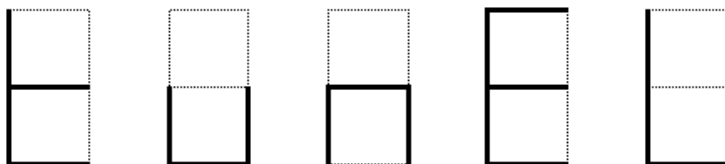
Každá věta reprezentuje jednu osobnost 20. století (Jan Palach, Karel Kryl, Jiří Wolker, Antoine de Saint-Exupéry, lady Diana, John F. Kennedy). Každé písmenko ve větě odpovídá jednomu roku, ve kterém žili. V letech dělitelných deseti jsou písmenka různých osob stejná. Dávají tajenku "Psal Kmotra", kterou interpretujeme jako **PUZO** (řešením má být 1 slovo, u osobností píšeme příjmení).

PS: Pokud osoba zemřela dřív, než měla v daném roce narozeniny, neodpovídá počet písmenek jejímu věku.

PS2: Ano, 20. století začíná rokem 1901 ne 1900 :-)

### Umělá inteligence

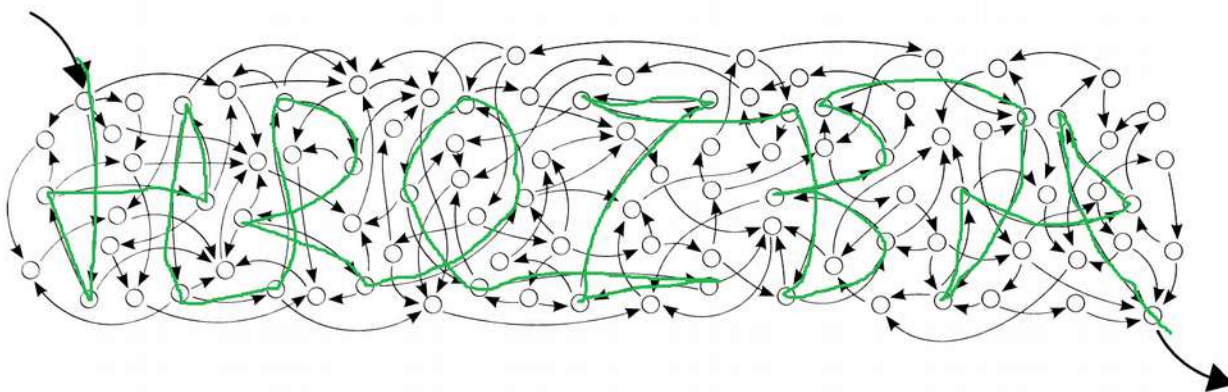
Všimneme si, že každý had má 11 čtverečků a že ze 6 horních i 6 spodních lze poskládat krychli. Čerchované čáry nabádají k ohýbání. Pokud hady vystříháme a složíme z nich "dvojkrychli" (dvě krychle stojící na sobě, sdílející prostřední stěnu), můžeme při pohledu zepředu číst na sedmisegmentovém displeji tajenku **TUNEL**:



### Třetí planeta

#### Silové pole třetí planety

Projdeme bludištěm, čteme graficky **HROZBA**:



### Cesta pustinou

Úkolem je správně identifikovat souhvězdí. Čteme první písmenka z jejich třípísmenných zkratk:

**B**oo Pastýř, **E**ri Eridanus, **T**au Býk, **A**nd Andromeda, **V**ir Panna

**O**ri Orion, **R**et Sít', **I**nd Indián, **O**ph Hadonoš, **N**or Pravítko, **U**ma Velká Medvědice

„Beta v Orionu“ označuje hvězdu **RIGEL**.

### Šílená teorie

Každé slovo kromě jednoho asociuje nějaký druh sítě (houpací, elektrická, železniční, maskovací, rybářská, ...). Co zbývá? Správné heslo: **LIZATKO**.

### Odpojit a odnést

Písně v zadání na sebe vždy navazují jedním slovem, které je ovšem z obou písní vystřiženo.

Ukázky jsou:

J. Nohavica, Život

V+W, Život je jen náhoda

I. Hlas, Na Kolena

Kačerov, znělka

T. Klus, Pánubohu do oken

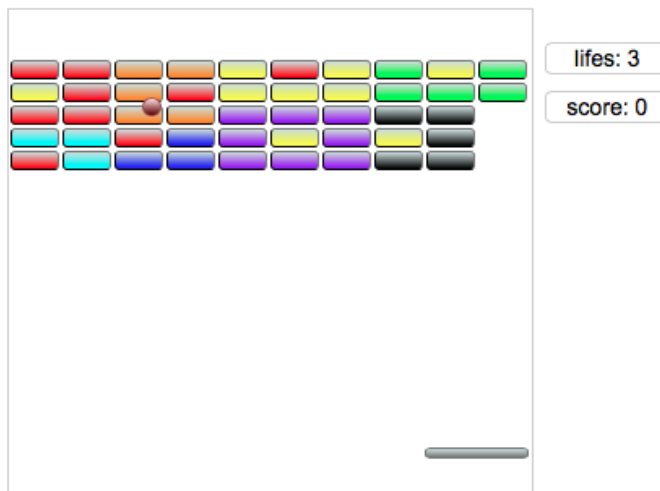
Slova na překryvech dají mezitajenku ŽIVOT JE JEN HESLO, doplněním použité písně tak získáme heslo **NAHODA**.

PS: Neelegance v různém čísle heslo/hesla podle nás nebrání řešení.

### Čtvrtá planeta

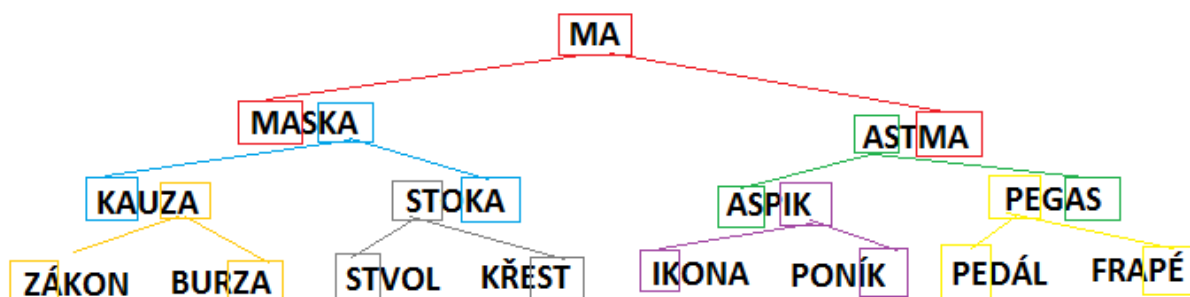
#### Čtvrtá planeta útočí

Ve výchozím stavu kostičky obsahují nápovědu +CH, bude se tedy používat 27mi písmenná abeceda. Pokud se podaří rozbít všechny kostičky, stačí v pořadí podle duhy (plus černá) přečíst polským křížem zakódovaný nápis **KODFRANK**.



### Průchod minovým polem

Pojmenujeme správně všechna sousloví a všimneme si, že všechna mají pět písmen. Zároveň si všimneme, že jedno z nich začíná na MA a jedno z nich končí na MA. Začneme tedy budovat binární strom, který správně sestavený vypadá následovně:



Šipky nám naznačují pohyb stromem (doprava dolů, doleva dolů, nahoru), začínáme v kořeni (MA), tečky říkají, kdy číst. Jediná písmenka, která jsme doposud nepoužili jsou ta prostřední, ta nám při přečtení dají kód **NEPRAVOST**.

### Vniknout do základny

Za zjednodušené situace, kdy předpokládáme zanedbatelnou velikost Slunce a neexistenci zemské atmosféry, bude tma v daném místě daný den trvat určitý počet hodin:

Murmansk 9. listopadu 2014 (19 hodin)

Narvik 17. listopadu 2015 (20 hodin)

Norilsk 21. července 2016 (1 hodina)

Qaanaaq 13. února 2017 (22 hodin)

Winnipeg 2. srpna 2018 (9 hodin)

Archangelsk 8. července 2019 (4 hodiny)

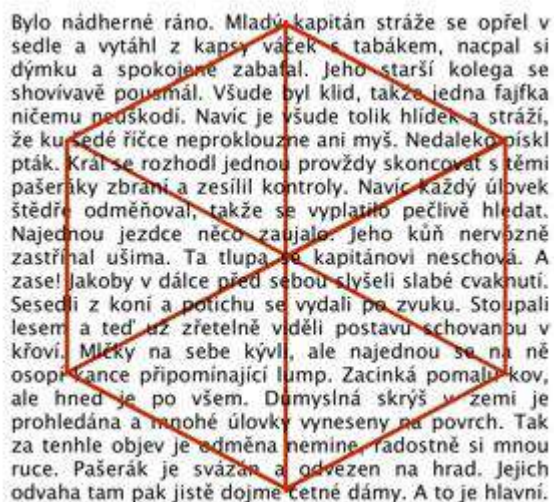
Buenos Aires 23. září 2020 (12 hodin)

Wellington 25. června 2021 (15 hodin)

Počet hodin převedeme na písmenka. Řešení: **STAVIDLO**.

### Najít zbraně

V textu se skutečně na šesti místech ukrývaly zbraně (na švech slov) a to konkrétně meč, dýka, luk, kuše, píka a kopí. Skrývačky byly rozmístěny do pravidelného šestiúhelníku a vždy dva protější vrcholy tvořily zbraně stejného typu (luk a kuše střelné, meč a dýka bodné/sečné, kopí a píka dřevcové). Pokud si tyto dvojice spojíme, úsečky se protnou na zájmenu se, kolem kterého se dá najít další skrývačka (tentokrát z obou stran), která je i řešením - **PASEKA**.



Bylo nádherné ráno. Mladý kapitán stráže se opřel v sedle a vytáhl z kapsy váček s tabákem, nacpal si dýmku a spokojeně zabafal. Jeho starší kolega se shovívavě poušmál. Všude byl klid, takže jedna fajfka ničemu neškodí. Navíc je všude tolik hlídek a stráží, že ku sedé říčce neproklouzne ani myš. Nedaleko písl pták. Král se rozhodl jednou provždy skoncovat s těmi pašeráky zbraní a zesílit kontroly. Navíc každý úlovek štědře odměňoval, takže se vyplatilo pečlivě hledat. Najednou jezdeck něco zaujalo. Jeho kůň nervózně zastřínal ušima. Ta tlupa se kapitánovi neschová. A zase! Jakoby v dálce před sebou slyšeli slabě cvaknutí. Sesedli z koní a potichu se vydali po zvuku. Stoupali lesem a teď už zřetelně viděli postavu schovanou v křoví. Mlčky na sebe kývli, ale najednou se na ně osopřance připomínající lump. Zacinká pomalu kov, ale hned je po všem. Dumyslná skrýš v zemi je prohledána a mnohé úlovky vyneseny na povrch. Tak za tenhle objev je odměna nemine. Radostně si mnou ruce. Pašerák je svázan a odvezen na hrad. Jejich odvaha tam pak jistě dojmě četné dámy. A to je hlavní.

### Pátá planeta

#### Pátá planeta

Obrázky představují různé obaly čokolády Ritter Sport. Každý obal odpovídá konkrétní příchuti, a pokud vezmeme písmenka z názvu příchuti (pořadí dle zvýrazněného písmene ze slova Ritter), dostaneme mezitajenku cervena. Příchut' pro červený obal je **MARZIPAN**.

PS: Názvy bereme z Německé verze, neboť se jedná o čokoládu Německé provenience. Stejně tak německy zadáváme i tajenku, neboť se v celé šifře s češtinou nepracovalo.

### Geologický průzkum

Poznáme, že se jedná o výročí svatby a jako heslo vyplníme označení svatby po padesáti letech. Zlatá > **ZLATO**.

3 kožená, 4 květinová, 5 dřevěná, 13 krajková, 20 porcelánová, 25 stříbrná, 30 perlová, 40 rubínová, **50 zlatá**, 55 smaragdová, 60 diamantová

### Těžební vrt

Při převodu do trojkové soustavy si všimneme, že všechna čísla jsou zapsána jako posloupnost jedniček a dvojek, ty čteme jako morseovku a vychází: „Pokud chcete vyřešit tuto úlohu zadejte heslo **GRAMOFON** a nikoli například borax.“



**Vzorek půdy**

Při pojmenovávání slovních spojení si všimneme, že na stejném řádku mají slova stejnou předponu, což nám pomůže při správném pojmenování. Zároveň najdeme dvojice se stejným kořenem, z nichž první se vyskytuje na prvním místě a druhá na druhém místě. Pomocí kořenů tedy umíme vytvořit cyklus:

zákon-záchod	právo, toaleta či klozet
odchod-oddech	odejít po nohách, odpočinek
nádech-náboj	zabarvení, projektil
odboj-odvaz	vzpouza, odpoutání se
svaz-sraz	algebraická struktura, setkání po letech
výraz-výkaz	mimické vyjádření pocitu, pracovní/cestovní
rozkaz-rozhled	direktivní prosba, panoramatické místo
pohled-potok	obrazové psaní, trochu menší řeka
přítok-příklad	plynulý přísun kapalného, početní zadání problému
výklad-výkon	podrobné vysvětlení nejasností, P

Posledním pozorováním je počet slov, kterému jsou slova se stejným kořenem popsána:

kon (1) – chod (3) – dech (1) – boj (1) – vaz (2) – raz (3) – kaz (1) – hled (2) – tok (3) – klad (3)

Čteme dané písmeno z kořene slova a vyjde nám kód **BAZALKA**.

**Šestá planeta****Šestá planeta**

Jedná se o mírně naivní popisy symbolů pro součástky v elektrickém obvodu. Písmena tajenky určuje číslo za součástkou. Řešením je **STOZAR**.

padací most (1)	-> spínač
stůl na šikmé ploše (1)	-> tlačítko
ledový trojúhelník a těsně za ním zeď (3)	-> dioda
houba (1)	-> zvonek
několik malých kopečků (5)	-> cívka
několik různě vysokých zádek	-> baterie

**Rozluštit písmo**

Každé dvojice veršů popisuje jednu z hvězd, podle toho, ve kterém souhvězdí se nachází. Tajenku **PRAVDA** čteme z jejich prvních písmen. Oko blížence: Pollux, srdce Iva: Regulus, oko býka: Aldebaran, lyra: Vega, ocas labutě: Deneb, oko orla: Altair.

**Rozluštit řeč**

Je dobré si u videa zapnout titulky, ve kterých je ke klingonskému zvuku i klingonský text. Klingonština je nádherný jazyk se spoustou předpon a přípon, po nastudování [slovníků](#) a příruček tohoto jazyka ze Star Treku se lze dozvědět zhruba následující:

yl- = rozkazovací předpona

-be' = negovací přípona

nej = hledat

neH = chtít

cha' = 2

wa'maH = 10

pemjep = poledne

ram = noc

poH = čas

mu' = slovo

tlhIngan Hol peggmu' ylnej (klingonského jazyka tajné slovo hledejte)

wa'maH cha' rep (dvanáct hodin)

pemjep ylneHbe' (poledne nechceš)

rampoH – Quapla' (noční čas - úspěch)

Hledané slovo je půlnoc. Zadáváme opět v klingonštině, tedy **RAMJEP**.

### Poznat umění a kýč

Lze si všimnout, že použité znaky se na klávesnici vyskytují ve stejné řadě. Název kouzelná barokní asociuje flétnu. Zkusíme tedy prsty, kterými se píše jednotlivé znaky, položit na flétnu. Zjistíme, že pokud je | oddělovač, jedná se o korektní hmaty, které dají určitý tón:

C1 \_fdsjkl| D1 \_fdsjkl| ...

Pokud si tóny zahrajeme, poznáme začátek známé skladby, která je řešením: **HUMORESKA**.

### Konec hry

#### Cesta domů (konec hry)

V celku minimalistické zadání může nabádat na mnoho věcí, které by se s ním daly dělat, ale nůžtičky v dolní části jasně naznačují, že budeme pracovat pouze se čtvercem.

V zadání jsou očíslovány čárkované a čerchované čáry a vždy tyto očíslované čáry tvoří dvojčky. Pro modeláře vystřihovánek z ABC jednoduchá záležitost. Čárkované čáry nabádají přehnout papír tak, aby přehyb zůstal vidět, čerchované čáry přesně naopak, takže zůstane přehyb skryt uvnitř (při použití opačné konvence rychle narazíme, že nevidíme další čísla, takže ji můžeme opustit).

Pokud provedete všech 9 postupných kroků, získáte origami motýlka na jehož jedné straně je napsáno HESLO JE a na druhé straně **SOYUZ**.



### Autoři

Šifry pro vás připravili Lucka Molková, Míla Votradovec, Honza Klusáček, Honza Kořínek, Karel Tesař a Síba. Hra probíhala 365 hodin v únoru 2014.