

Šifrovačka počas prváckeho týždňa 2019

Milí prváci!

Vitajte na matfyzе a vitajte na našej malej šifrovacej hre.

Hra končí **presne o 18:00**. Aj ak ju dovtedy nedohráte, prídte na 18:00 do Relaxu na vyhodnotenie a grilovačku.

Hra sa skladá z **troch kôl**. Každé kolo sa skladá zo štyroch úloh. Na získanie úloh druhého kola potrebujete **tri** správne vyriešené úlohy, na získanie úloh tretieho kola ich potrebujete **šesť** (v ľubovoľnej kombinácii úloh prvého a druhého kola) a na úspešné ukončenie celej hry **desať**.

Používať Google a iné zdroje informácií je OK. Zapájať do aktívneho riešenia iných ľudí nie je OK.

Ak nie je povedané ináč, riešením každej úlohy je jedno zmysluplné slovenské slovo (nazývané napr. „riešenie“, „heslo“ alebo „kód“), ktoré z úlohy získate nejakou logickou úvahou.

Úlohy môžete riešiť kde len chcete. Ak nebude pršať, centrála hry (kde vám budeme kontrolovať správne riešenia a vydávať zadania ďalších kôl) sa časom presunie von.

Pri dešifrovaní môže byť potrebné previesť čísla na písmená alebo naopak. V takom prípade vždy platí, že používame anglickú abecedu (tú z klávesnice), pričom A je 1, B je 2, a tak ďalej, až Z je 26. Teda napr. „8, 5, 19, 12, 15“ je „HESLO“.

Texty, ktoré sú v zadaniach kurzívou, nikdy neobsahujú žiadnu šifru. Zväčša pôjde o inštrukcie, ktoré vám hovoria, čo máte alebo nemáte robiť. Všetky ostatné texty v zadaní sú súčasťou šifry.

Na správne riešenia šifier sa môžete po skončení hry opýtať v cieli Mišofa.

Taktiež sa časom (po hre) zjavia na webe: <http://ksp.sk/~misof/share/sifrovačka2019/>

názov tímu
členovia tímu

názov šifry	vaše riešenie
1.1 Nekrížovka na trinásť	
1.2 Tabuľka so symbolmi	
1.3 Rob, čo ti vravia	
1.4 Rozhovor v kasíne	
2.1 Obdĺžničky	
2.2 Susedia susedia?	
2.3 Tri riadky	
2.4 Dáma číta tajničku	
3.1 Dlhá zvislá	
3.2 Tetris?	
3.3 Bankomat	
3.4 Dokresli vygumovaný obrázok	— kreslite priamo do zadania —

Toto sú zadania prvého kola. Ich riešenia píšete na váš tímový odpovedný hárok. Ak budete mať **aspoň tri** správne, dostanete v centrále zadania druhého kola.

1.1 Nekrížovka na trinásť

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

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

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

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

1.2 Tabuľka so symbolmi

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

*Dobrá rada: menej ako šesť písmen je už primálo.
Naopak, šesť písmen už je dosť – ak si nie si istý/á,
či je to tiež dobre, tak to dobre je.*

1.3 Rob, čo ti vravia

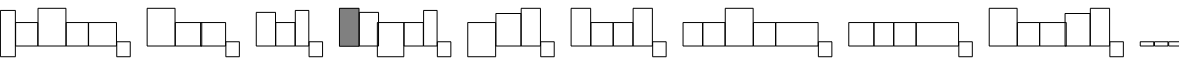
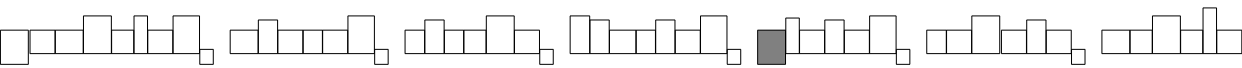
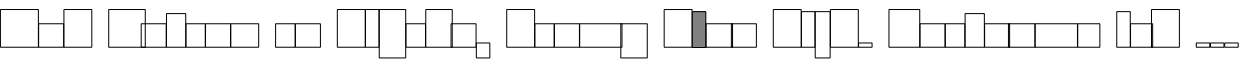
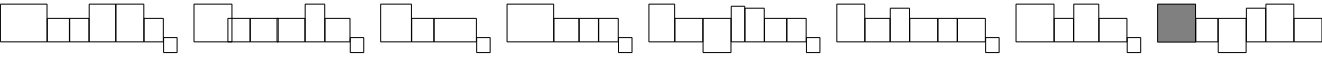
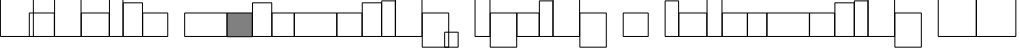
Začni tým, čo máš, keď vždy na všetko zabúdaš. Vymaž našu skratku z oválnych nálepiek na autá – a nezľakni sa toho, že to, čo ti ostane, prestane dávať zmysel. Cudzojazyčný určitý člen presuň zo začiatku na koniec. Pridaj zaň jednu samohlásku tak, aby ti vznikli dve dievčenské mená. Prvé z nich otoč (napíš odzadu). Na koniec pridaj koncovku používanú pre skoro všetky anglické radové číslovky. Štvrté písmeno zmeň na Z. Nájdí príslovku spôsobu a nahraď ju jej opakom. Predložku tvorenú štvrtým a piatym písmenom zneguj (alebo prečítaj odzadu) a tú novú prelož do angličtiny. Dlhé jednoslabičné slovo, ktoré teraz vidíš na konci, prelož z angličtiny do nemčiny. Celé to prečítaj odzadu a máš to.

1.4 Rozhovor v kasíne

„Nech sa páči slečna, vašich 18 žetónov. Na čo si chcete stavať?“
„Deväť žetónov na červenú.“
„**Nelegálny obchod.**“
„Štyri na čiernu.“
„**Vítanie nominovaných na Oscara.**“
„Tri žetóny na najmenších šesť čísel, a ešte jeden na čiernu.“
„**Majú pohyby ako Jagger.**“
„Tak keď sa mi takto darí, to chce nejakú väčšiu stávkou. Dám 14 na červenú.“
„**Majster v bojových umeniach.**“
„Štyri na druhý tucet, a k tomu ešte jeden na menšiu polovicu.“
„**Tancujúca kráľovná od Abby.**“
„To celkom dobre sadlo, to číslo si zapamätám, bude asi moje šťastné. Poďme ďalej, štyri na červenú, deväť na malé.“
„**Aldebaran.**“
„Štyri na čiernu.“
„**Mars.**“
„Všetko na čiernu.“
„**Obrovské výpredaje.**“
„Nechám tú istú stávkou ako v prechádzajúcom kole.“
„**Humanitárna organizácia založená po bitke v severnom Taliansku.**“
„Jožko, požičaj mi osem žetónov, len čo vyhrám, vrátim ti ich. Vďaka! Všetko moje aj požičané stavím na malé.“
„**Priateľ Robina Hooda.**“
„Polovicu toho, čo mi ostalo po splatení dlhu, na čiernu.“
„**Merlot.**“
„Jeden žetón si nechám, zvyšok na párne. Ale, viete čo? Ten jeden žetón dám tiež, na moje šťastné číslo. Drž palce, krupier, ak padne, desať je tvojich ako sprepitné!“
„**Má chôdzu ženy a v očiach otázku, čo láska zmení.**“
„Polovicu na červené, ďalšie štyri na malé.“
„**Alzák.**“
„Dve na čiernu.“
„**Hanba celej rodiny.**“
„Tak ešte štyri na čiernu.“
„**Bez mlieka a cukru.**“
„Tak, na dnes by aj stačilo. Už je aj tak všetko jasné.“

Toto sú zadania druhého kola. Ich riešenia píšete na váš tímový odpovedný hárok. Ak budete mať z prvého a druhého kola dokopy **aspoň šesť** správne, dostanete v centrále zadania posledného, tretieho kola.

2.1 Obdĺžničky

- 
- 
- 
- 
- 

2.2 Susedia susedia?

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	18	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	58	57	86	81	84
26	56	60	60	70	85	83	85
26	58	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

RBUDEŽETTOTOYCHRBÁTAXZHORAQ
VIEŠONAMĀEWUŠÍFUYJEDNOKONCA
VRETNÍCTOJEASIZMIJAAHAJHADD


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


Riešením tejto úlohy je vlastné meno (jednoslovné).

Toto sú zadania posledného, tretieho kola. Ich riešenia píšete na váš tímový odpovedný hárok. Na úspešné dokončenie hry potrebujete **ľubovoľných desať úloh**.


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.

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.

3.3 Bankomat

- 380,-
- 20,-
- 50,-
- 100,-
- 380,-
- 0,-
- 50,-
- 50,-
- 50,-
- 0,-
- 170,-
- 200,-
- 170,-
- 10,-
- 170,-
- 0,-
- 220,-
- 250,-
- 300,-
- 250,-
- 220,-

3.4 Dokresli vygumovaný obrázok

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

