



II. KOKOŘÍNSKÝ KOMÁR Řešení 9 – Písmenková

Pohodová, denní, lineární šifrovací hra
www.kokorinskykomar.cz

JF EQ GO HB XB GP FA DQ PV GL UH BB DQ KV
TC RK JD UC QP OD ZN IS XW CU GY MB MX OP
PP NM TS HS QZ QC HR XR MT ZE TQ JI IH VY

SM UH GH ZQ AS CM ZK MK QL KP GF GI XZ HK
LQ IT MV JH DL KA IO RM UE AZ QM IR CL NV
GC KE LB IM BJ YZ JS TJ PR SX SO YB DB SV

TG PN YF EH ON QS HE DH ID LA OC CV IF OK
VC EB BO IU XG ZL TI NE HW GJ MQ JV PT XC
TA VN HA XM ZX UN XU ZP HP MS OH NM IB FB

Uspořádání písmen do šestic 2x3 napovídá na Braila. Každé písmeno nahradíme tečkou nebo prázdným místem, podle toho, jestli v jeho Braillové podobě má na své pozici v šestici tečku nebo prázdné místo.

•			•	•		•			•			•	•		•			•			•	•		•			•	•		•		
	•		•			•	•				•				•							•	•									
	•		•						•	•					•								•								•	•
	•		•			•			•	•				•								•	•				•	•		•		
	•	•		•	•				•	•				•	•							•				•	•		•	•		
			•		•							•	•									•				•	•				•	•
	•		•	•		•	•		•			•	•		•							•	•		•	•		•		•		
•					•	•			•			•			•							•				•	•		•	•		
•		•				•			•	•		•			•	•						•			•	•		•		•		

Přepsáním do standardní abecedy dostaneme:

SPRAVNEPOKRACU
JRKGCXHLOYPQAU
SMGLYMVOJRNLJA

V první řádce dostaneme mezitajenku SPRAVNEPOKRACUJ, stejný postup je tedy třeba aplikovat ještě jednou.

•		•			•	•			•	•		•			•					•			•									
•	•			•					•			•			•	•						•	•									
•					•										•																	

Řešením je slovo TEMPERA.

Nápověda:

- Z každého písmenka je vidět maximálně jeden bod.