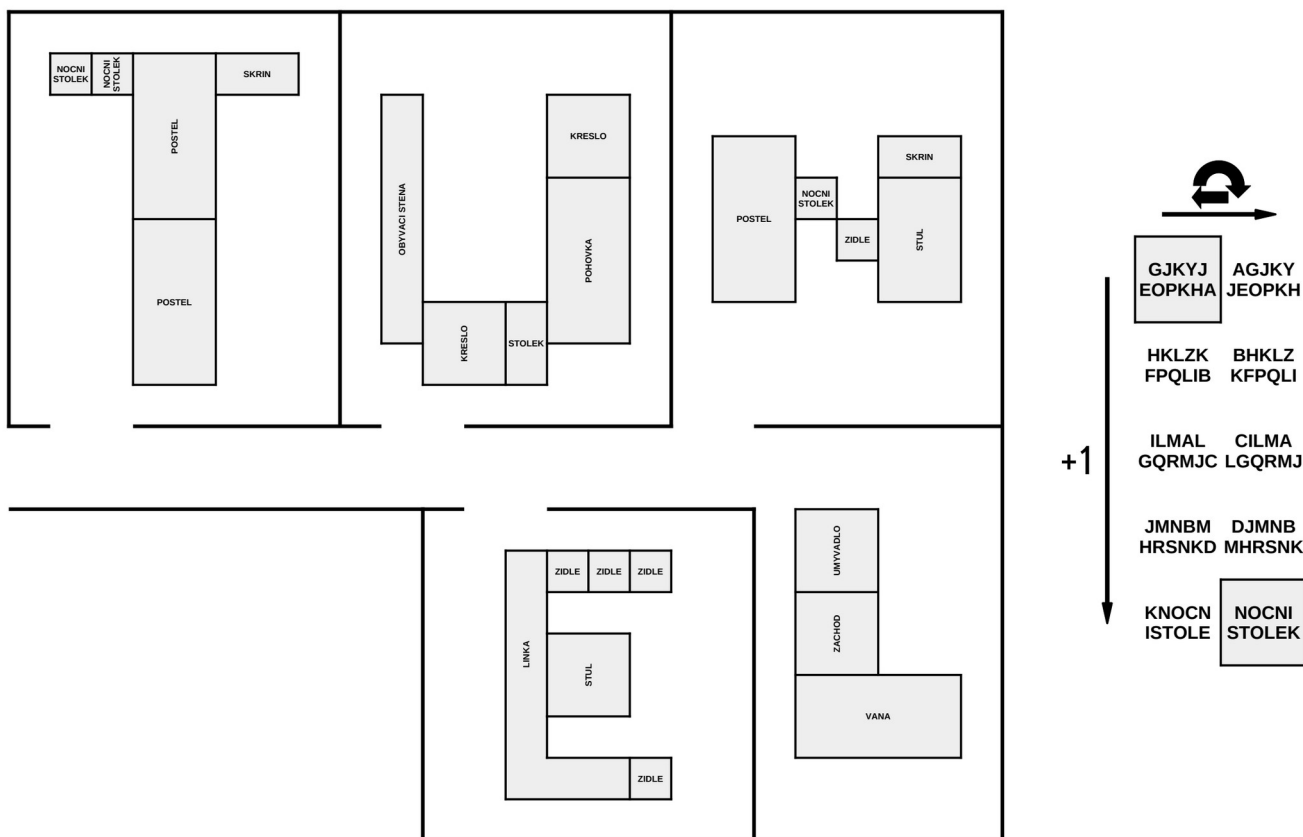




# IV. KOKOŘÍNSKÝ KOMÁR Řešení 3 – Malování

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



Šifra je plán domu, ve kterém popisky kusů nábytku byly zašifrovány. Název šifry napovídá, že nábytek je třeba přesunout od stěn místností (tak, aby bylo možné vymalovat celý dům). Názvy kusů nábytku jsou dvojitě šifrovány a to posunem písmen v abecedě a cyklickým posunem písmen ve slově. Posun nábytku v místnosti je vždy doprovázen posunem písmen ve slově. Posun v abecedě nám říká, o kolik jednotek máme kus nábytku posunout ve směru kolmém na směr psaní textu a cyklické posunutí písmen uvnitř slova udává posun kusu nábytku ve směru psaní textu. Poté, co všechny nábytek posuneme tak, aby jeho popisky dávaly smysl, přečteme graficky tajenku TUNEL.

*Nápověda: Posouvejte nábytkem tak, abyste dostali jeho správné pojmenování a zároveň mohli vymalovat.*