
















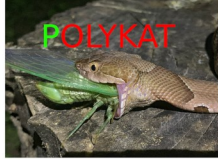













IV. KOKOŘÍNSKÝ KOMÁR Řešení 4 – Obrázková

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

YXR € POVIDLA LYSY € POLIGISTA OBYCEJ € ZAMYKAT
 €  €  €  €  €  €  € 

KLOPYTAT € POPELKA OBYVATEL € POBREZNI HODKA € BMYCHAT €  €  €  €  €  €  € 

POLYKAT € POLENO SYCHRAVY € POSTEL TRPYTIT SE € POPELNICE
 €  €  €  €  € 

RUZYNE € POZOUN USYCHAT € POSED HMYZ € PAMENKA
 €  €  €  €  € 

Šifra se skládá ze 13 inkluzí. To napovídá, že obrázky na pravých stranách budou nějak reprezentovat množiny a na levých stranách budou prvky těchto množin. Dále je třeba si povšimnout že obrázky na pravých stranách lze vždy pojmenovat slovem začínajícím na po a že třetí písmeno tohoto slova je vždy obojetná souhláska. To navádí na to, že množiny budou vyjmenovaná slova (na pravé straně povidla => na levé straně hledáme vyjmenované slovo po v). S informací, ve kterých vyjmenovaných slovech máme hledat, už je jednoduché pojmenovat i levé strany, které jsou jinak nejednoznačné nebo zavádějící. Přečtením prvních písmen vyjmenovaných slov na levých stranách dostáváme tajenku VLOZ KOD PSTRUH.

Nápověda: Pojmenujte obrázky, zjistěte, co mají pravé strany společného a přidejte jedno navíc. Teď už jistě víte, jak správně pojmenovat i levé strany. Pokud ne a máte v týmu školáky, zkuste se poradit s nimi. Na závěr přečtěte začátky.