

ŠLAPADLA

Úkolem vašeho týmu je zjistit KÓDOVÉ HESLO, které zjistíte, pokud přetransformujete VODNÍ HESLO pomocí informací na břehu. Pro VODNÍ HESLO můžete doplavat nebo se vydat na šlapadle. Na šlapadle mohou v případě velkého návalu plout i členové různých týmů. VODNÍ HESLO je zašifrované substitucí – v blízkém okolí najdete její rozklíčování. Není-li tedy zrovna volné šlapadlo, můžete věnovat čas sbíráním dat pro substituci.

KÓDOVÉ HESLO řekněte instruktorovi na stanovišti (jde o smysluplné přídavné jméno).

HODNOCENÍ

Získání správného hesla pomocí šlapadla	40 bodů
Získání správného hesla plaváním (na vlastní nebezpečí)	45 bodů

ŘEŠENÍ:

Na šlapadle týmy získaly tuto větu:

PŘE	MĚŇ	TET	YTO	SHL	UKY
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Pomocí postupné substituce (záměny shluků za jiné – viz další strana) se nakonec dostaly k heslu NEJINTELIGENTNĚJŠÍ.

<i>tohle</i>	PES	<i>tohle</i>	NIC	<i>tohle</i>	MAG
<i>se mění na</i>		<i>se mění na</i>		<i>se mění na</i>	
<i>tohle</i>	NEJ	<i>tohle</i>	INT	<i>tohle</i>	ELI
<i>tohle</i>	FUJ	<i>tohle</i>	BRA	<i>tohle</i>	LIS
<i>se mění na</i>		<i>se mění na</i>		<i>se mění na</i>	
<i>tohle</i>	GEN	<i>tohle</i>	TNĚ	<i>tohle</i>	JŠÍ
<i>tohle</i>	SPA	<i>tohle</i>	NĚJ	<i>tohle</i>	MOC
<i>se mění na</i>		<i>se mění na</i>		<i>se mění na</i>	
<i>tohle</i>	PES	<i>tohle</i>	NIC	<i>tohle</i>	MAG
<i>tohle</i>	DIG	<i>tohle</i>	SNĚ	<i>tohle</i>	ČER
<i>se mění na</i>		<i>se mění na</i>		<i>se mění na</i>	
<i>tohle</i>	FUJ	<i>tohle</i>	BRA	<i>tohle</i>	LIS
<i>tohle</i>	PŘE	<i>tohle</i>	MĚŇ	<i>tohle</i>	TET
<i>se mění na</i>		<i>se mění na</i>		<i>se mění na</i>	
<i>tohle</i>	SPA	<i>tohle</i>	NĚJ	<i>tohle</i>	MOC
<i>tohle</i>	YTO	<i>tohle</i>	SHL	<i>tohle</i>	UKY
<i>se mění na</i>		<i>se mění na</i>		<i>se mění na</i>	
<i>tohle</i>	DIG	<i>tohle</i>	SNĚ	<i>tohle</i>	ČER