

Šifrovací cvičebnice

Radek Pelánek

<http://radekpelanek.cz/?cvicebnice>

Verze 1.1

3. prosince 2010

O co jde?

Toto je sbírka příkladů pro hráče šifrovacích her. Je určena především začínajícím hráčům, aby si mohli procvičit základní principy a mohli tak dotáhnout náskok, který mají zkušenější hráči. Nejde o učebnici, nejsou zde žádná vysvětlení. Pokud vůbec netušíte, jak takové příklady řešit, zkuste:

- Knihu „Šifry a hry s nimi“: <http://radekpelanek.cz/?sifry>
- Manuál Tmou: http://www.tmou.cz/archiv/manual_tmou

Jak cvičebnici používat?

- Každé zadání je označeno kódem. Kód nemá žádnou informační hodnotu užitečnou pro luštění, je určen pouze pro kontrolu řešení. Řešení si však můžete zkontrolovat pomocí webové stránky uvedené v hlavičce.
- Všechna řešení jsou smysluplná slova, sousloví nebo věty.
- Popis řešení není nikde dostupný. Pokud nemůžete příklad vyřešit, vyhledejte radu zkušenějšího luštitel. Nepište mi dotazy ohledně řešení (výjimku tvoří případy, kdy jste si téměř jistí, že jste našli chybu).
- Nejprve jsou uvedena zadání textová, poté obrázková. V rámci každé kategorie jsou příklady řazeny částečně podle obtížnosti, částečně podle toho, jak se vešly na stránku.
- Při luštění doporučuji využít „Šifrovací pomůcky“ od Chlýftýmu: <http://chlyf.tym.cz/web/pomucky/>
- Pokud najdete chybu pak se prosím podívejte na výše uvedenou stránku, zda mezitím nebyla zveřejněna nová verze či informace o chybě. Pokud nikoliv, pošlete mi prosím mail: xpelanek@fi.muni.cz.

Komentář k výběru příkladů

Příklady jsou vesměs přejaté z her či knížky o šifrách, případně jsou to variace na principy, které se někde objevily. Neočekávejte tedy zcela originální šifry. Většinou (ale ne úplně vždy) jde o šifry, u kterých jsem (částečně) autorem. Tento výběr dán tím, že šifry, které jsem vytvářel, mám po ruce a rozumím jim, nikoli tím, že bych neměl rád šifry jiných autorů. Pokud byste měli zájem začlenit svoje příklady do cvičebnice, dejte vědět.

Toto rozhodně není „výběr nejlepších šifer“ – především kvůli předchozímu bodu, ale také proto, že jde hlavně o cvičebnici vhodnou i pro individuální luštění a důraz je tedy kladen spíše na jednodušší šifry (nejzajímavější šifry často bývají složité, víceřadkové a vhodné hlavně pro týmové luštění).

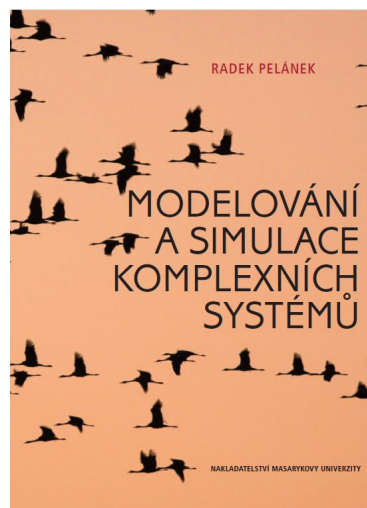
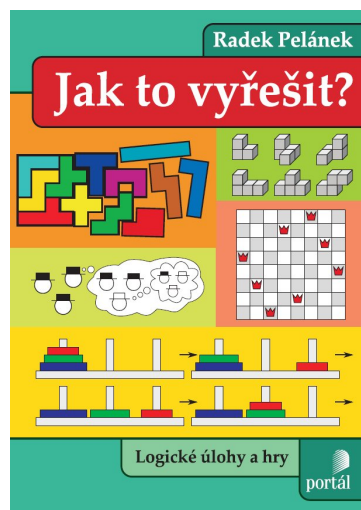
Historie verzí

U každé šifry je uveden ten, kdo na chybu upozornil. Mockrát díky!

- Verze 1.01: Opravena chyba v šifře AAP (Jan Beran), doplněny k některým příkladům chybějící důležité názvy (Dalibor Šmíd), doplněny další příklady.
- Verze 1.02: Opraveny chyby v šifrách AAQ (Jan Beran), ABN a ABE (Lukáš Krump a Svatopluk Fronk). Upraveno pořadí příkladů na základě statistik odpovědí.
- Verze 1.03: Opraveny chyby v šifrách ACA (Petr Křemen), ACJ (Peter Molnár), ACI (Oldřich Lopata) a ABO (Vladimír Vančický). Mírně upraveno pořadí příkladů podle statistik odpovědí.
- Verze 1.1: Doplněno 9 nových zadání z letošní sezóny. Nové příklady byly zatím doplněny na konec, takže porušují princip rostoucí obtížnosti. Opravena chyba v šifře ABP (Miloň Papežík, Petr Matula).

Reklama

V roce 2011 vychází 2 moje knihy, které sice nejsou o šifrách, ale zcela jistě si je chcete pořídit:



ACJ

1,1-1,5; 2,5-3,3; 6,4-5,4; 8,1-9,5; 5,5-6,4; 7,1-7,5; 2,1-1,3; 8,5-9,5; 5,5-5,1; 1,5-2,4; 5,1-6,2;
3,1-3,3; 6,2-5,3; 8,1-9,1; 3,3-4,5; 1,3-2,4

ACK

1113 112213 211213 21122213 1122 111213

ACA

Které zvíře má následující genetický kód?

GAGTGAATGCTGACTAGTGACTACTAGTAAATGATGGC

ACI

2, 2, 2, 3, 1, 3, 2, 1, 3
1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 1, 2
2, 2, 2, 2, 3, 2, 1, 2, 2, 1
1, 3, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 1, 1, 1, 2
1, 3, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 3

AAH

ADI b, AVA n, BIC o, BSK v, DEK l, DUB e, DZA c, EHR h, EPL y, ESO c, EVI i,
FRY h, ICE s, INA t, LEN v, MAR n, MIS a, PAR m, POP t, PRE n, PRI s, RAD o,
ROV a, RSK c, STE r, STR h, TEK v, TIN i, TRE h, TRN d, UHE i, ZIL a, ZVO o

AAI

bohaboJný, cEločíselný, fotbAl, hřEšit, Hyperbola, komOrně, kOstel, kvarTeto, Logicky,
Operní, Pokorně, Sčítat, sprIntovat, útoČně, vytvaLostní, zpívaT

ACF

31, 5, 2, 0, 14, 17, 14, 0, 18, 21, 9, 0, 1, 31, 1, 0, 31, 21, 17, 0, 31, 16, 16

AAJ

Záznam finále soutěže v piškvorkách v MŠ Královo Pole

Ve finále se utká Karlík (hraje s kolečky) s Frantíkem (hraje s křížky). Zahajuje Karlík na pole D5, Frantík odpovídá na D4. Hra se rozvíjí svižným tempem: Karlík hraje E4, Frantík E3, Karlík pokračuje v útoku na F3. Nyní Frantík již musí bránit a hraje G2. Karlík přerušuje útok a musí na záchod. Poté umísťuje strategické kolečko na D6. Frantík se ujímá iniciativy a útočí na F2, Karlík musí bránit na C5. Frantík pokračuje útokem na E2, Karlík však tento útok zřejmě špatně pochopil a blokuje na E1! Frantík je touto obranou natolik zmaten, že rozvíjí základ nového útoku na F1. Karlík se rozvážně napil ze své skleničky mléka a snaží se převzít iniciativu tahem C6, avšak Frantík pokračuje ve svém novém útoku na D3, čímž zahání soupeře do obrany na C4 a sám rozvíjí útok nečekaným D1. Karlík opět nebojácně bere iniciativu do svých rukou a hraje B6 a soupeř radši brání na E6. Karlík pokračuje v útoku na C3, Frantík vidí bezprostřední nebezpečí. Je

však evidentně nervózní a minul správné pole! Frantík hraje D7, čehož Karlík samozřejmě využívá a hraje vítězné C7. Byl to strhující zápas.

AAL

Kontrola pravopisu: zastavme, zvíře, východ, obava, zná, jehož, krytina, hody, jméno, hromy, chod, odráží, Tatry, slony, následující, nedávno, blesky, povlaku, informaci, halušky, ví, roje, záhady, které, strany, místo, haluz, ryba, hada, skrývá, potkany, Bratislava, výrobek, spalo, valaška, trupu, včel, hrubý, naše

ADL

Začni ve Francii a vydej se nahoru. Tam potkáš pana K. Natáhni se nahoru a vezmi si. Opusť pana K. a prolet se doprava přes Německo. Přistaň hned za ním. A zase se natáhni nahoru a vezmi si. A teď o dva dolů. Pak vyraž doleva, přes zlaté pláně, dlouhý skok až přes LaLu a hned za ní zastav a šáhni, tentokrát dolů. Přejdi o pár kroků do čísla 20 a připrav se na další dlouhou cestu – nejdřív o tři, tam se zastav a vezmi si přímo na onom místě, pak rychle pokračuj o dalších 11 až do třídy VI. A. Copak se žáci učí? Zeměpis to není. Nezdržuj se, natáhni se pořádně nahoru přes dračí pole a tam si naber tři kousky, dva použij hned a jeden si schovej. Pokračuj dolů k levému sousedovi zavináče. Pak doleva, opět přes zlaté pláně, tentokrát však zastav hned za Kasiopeou na stanici číslo 73. Natáhni se dolů a vezmi si. Teď použij ten jeden, co máš schovaný. Vrať se o tři pole zpět na zastávku osobního vlaku, tam se natáhni nahoru a vezmi si poslední. A až budeš mít všechno posbírané, tak to zpracuj česky a vyjde ti to na pět.

AAB

9 = 14 = 17 = 22 = 28 < 23 < 20 = 26 < 6 = 24 < 15 < 3 = 8 < 4 < 16 < 5 < 7 < 12 < 1 < 2 = 13 < 11 = 25 < 10 < 18 = 21 = 27 < 19

ACC

SudSub

17IIV4GZ9L6E2WV4LQWC5LCACH6G48C92U302M38U79J4F1X54G82X8LGUVN1NYEM4WG1ZFF5U
Z4RJT63

AAM OHEN DA ZITY HCE NECI JA ZAVDINO HODK

AAN NMHOPOUSAZIJOCAVMSTR

AAO KAJDESELOVASALOKATZESSELZOOAAVY

AAP KAVDBZOIDCTYHHNCUAELJPSDSIE

AAQ DCECSJKHSKAUSLAUOAUAJKO

AAR RBIOTRTDNMD YAHSTEIESRI

AAS	ULSIR	AAT	IIVLM	AAU	MISOO
	NMADA		LBSIU		EZLNK
	CNKOK		ICRTT		YPEDY
	EECHE		AZEOR		MIJEK
	MUSIL		OTLTM		MELAR

AAV IFTMP KF UFMFGPOOJ CVELB

AAW KBKF SPBZEKL WIXQL ZL PB QOMVQF

AAX IZML NLFWIVQHR EVXVIZ

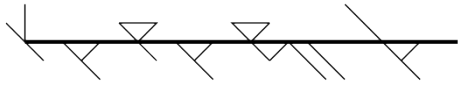
AAZ ⊗ ⊕ × □ ⊙ × ⊗ ● ○ ⊗ † □ ⊗ ○ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ heslo je
 ⊗ ⊗ † ⊗ ⊗ † ⊕ ● ⊙ ⊗ ● ⊙ ⊗ + ⊗ třetí slovo
 ⊙ ⊗ ⊗ ⊕ ⊗ ⊗ ⊗ ● ⊗ ● ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ + ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
 ● ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ + ⊗ ⊕ ⊗ □ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ● ⊗ ●
 ⊗ ⊗ ○ ⊗ □ □ ⊗ ○ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ●

● = A □ = Z

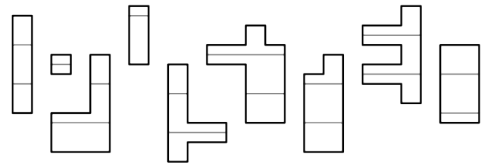
AAZ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗

heslo je jméno
 autora citátu

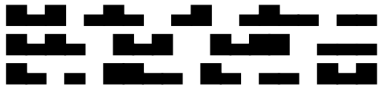
ABA



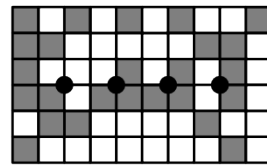
ABB



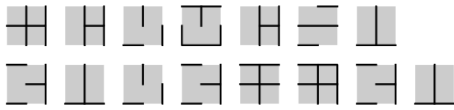
ABC



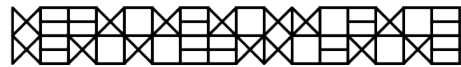
ABD



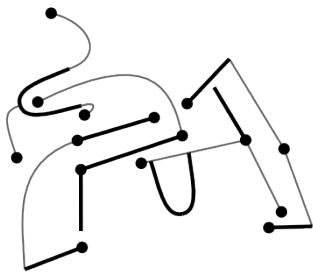
ABE



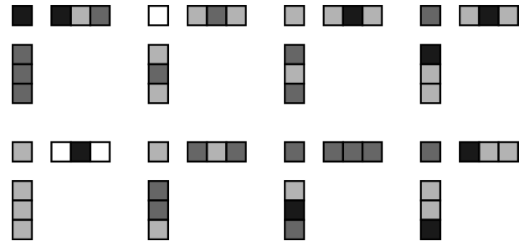
ABF



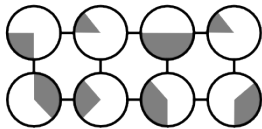
ABG



ABH



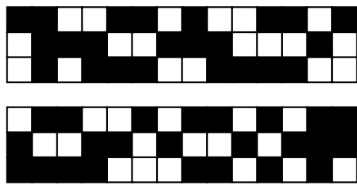
ABI



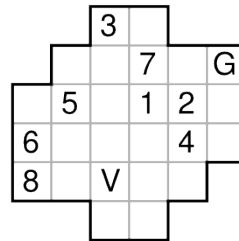
ABJ



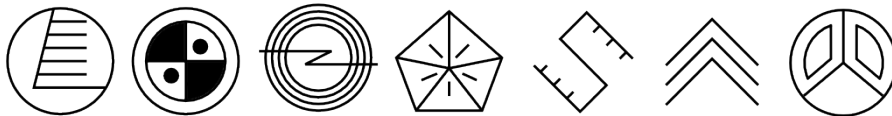
ABK



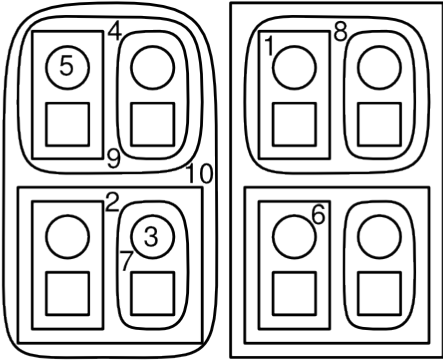
ABY



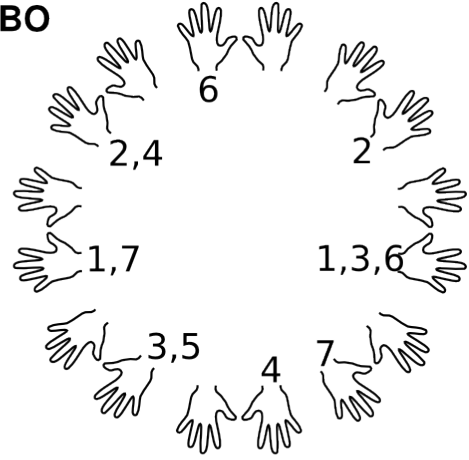
ABM



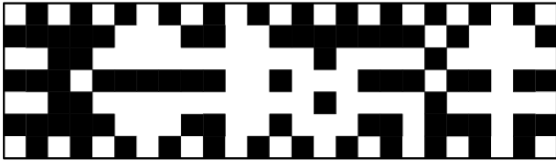
ABN



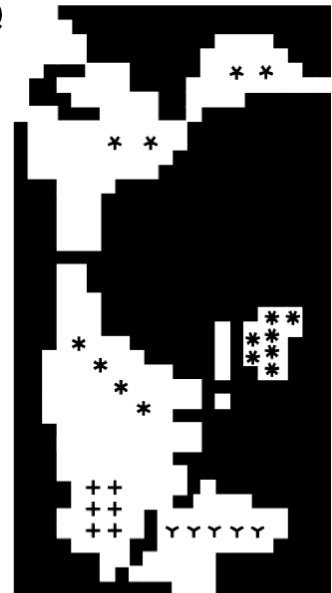
ABO



ABP



ABQ

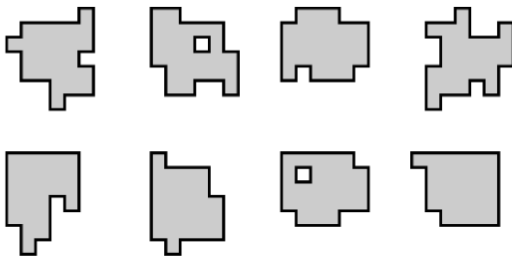


ABR

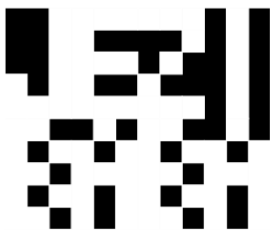


ABS

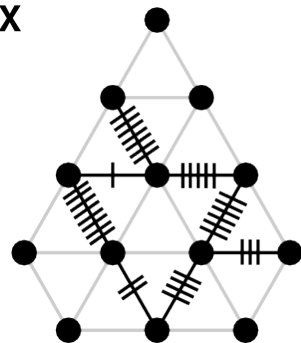
Pětkrát pentomino



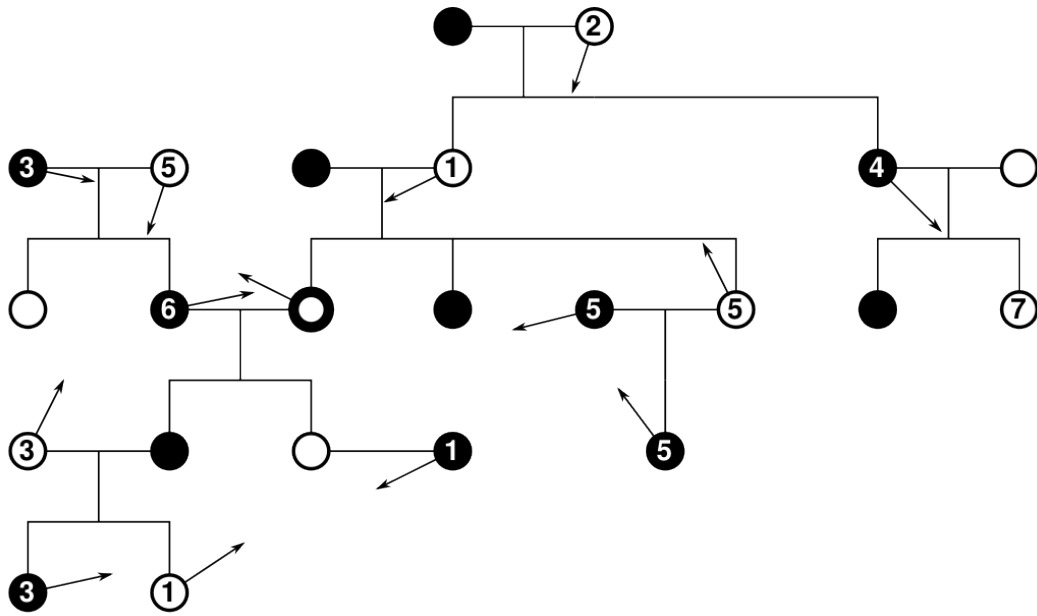
ABL



ABX

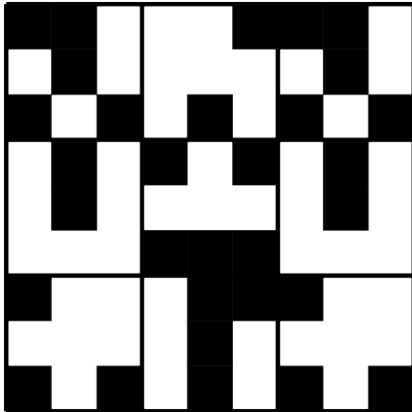


ABT

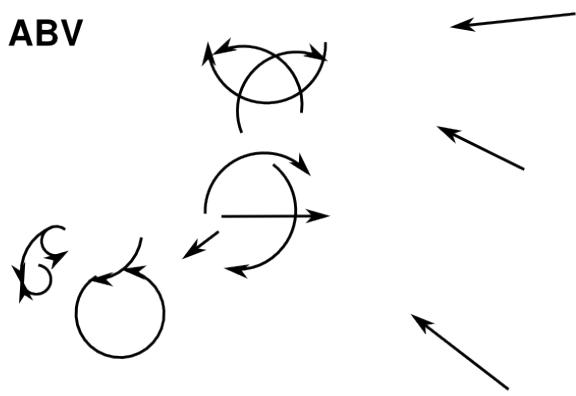


ABU

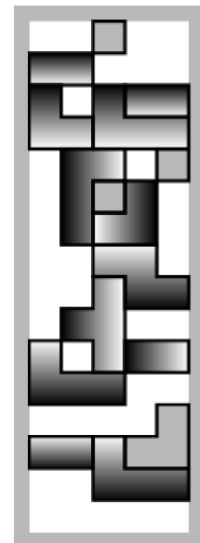
Římské NeSudoku



ABV



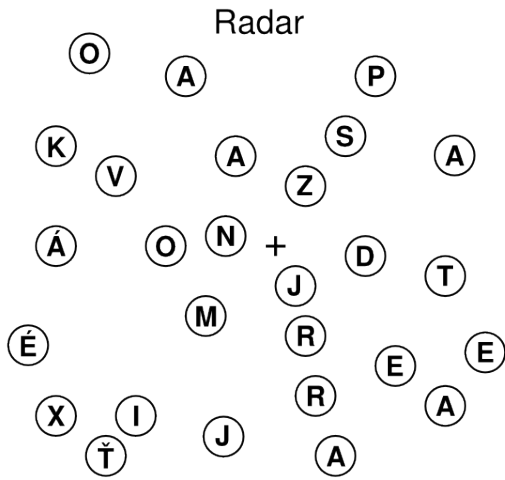
ABZ



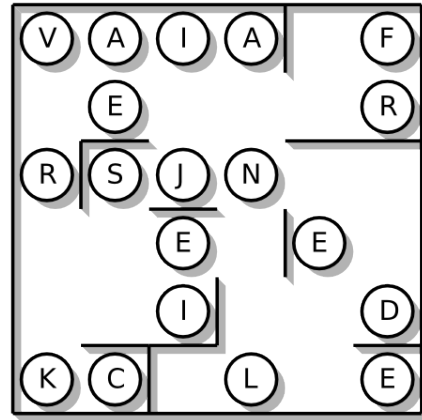
ABW Deformace aneb Kód je ...

1. X 2. □ 1. □ 4. | 1. ┌
 1. H 5. | 1. ⊥ 10. | 7. | 3. |
 6. | 1. ┌ 8. | 3. ┌ 2. □
 7. | 1. ⊥ 6. | 3. | 1. ⊞ 3. | 1. ┌

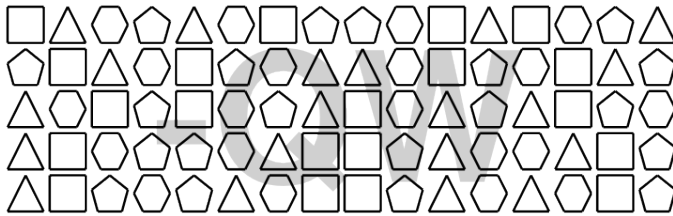
ADA



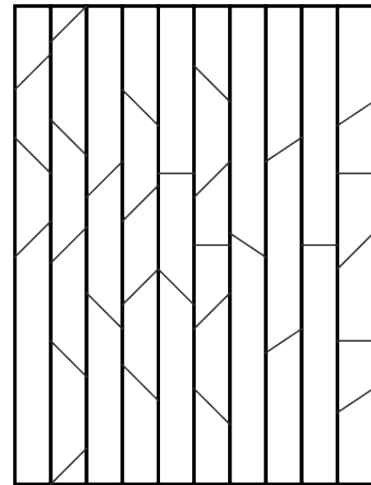
ADB



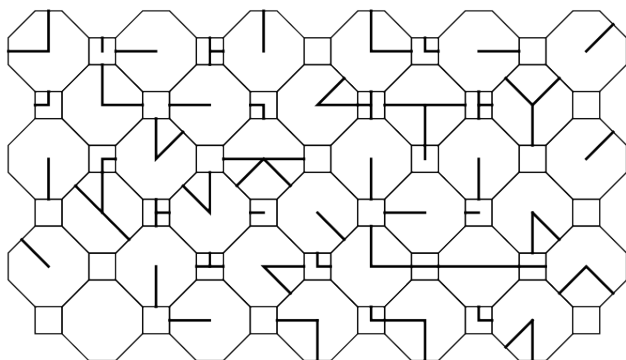
ADC



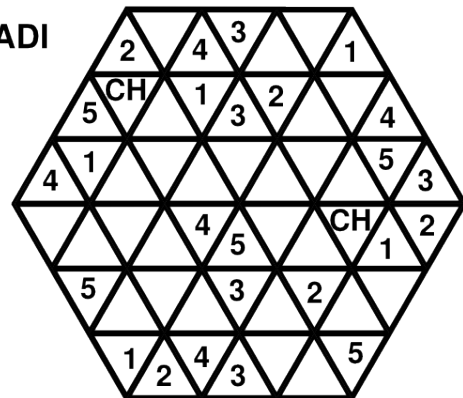
ADG



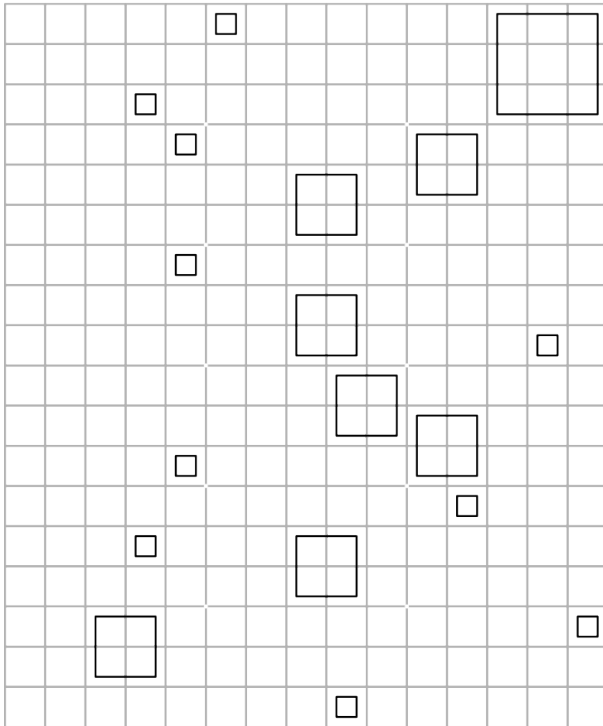
ADF



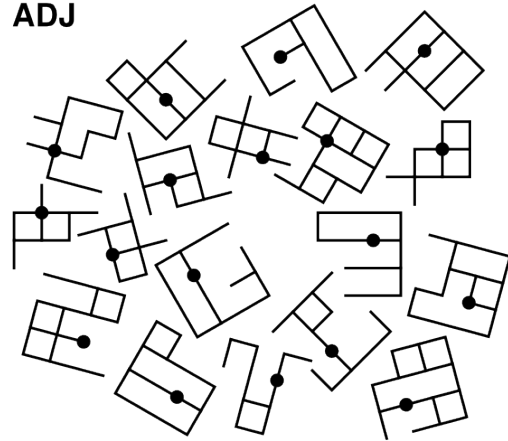
ADI



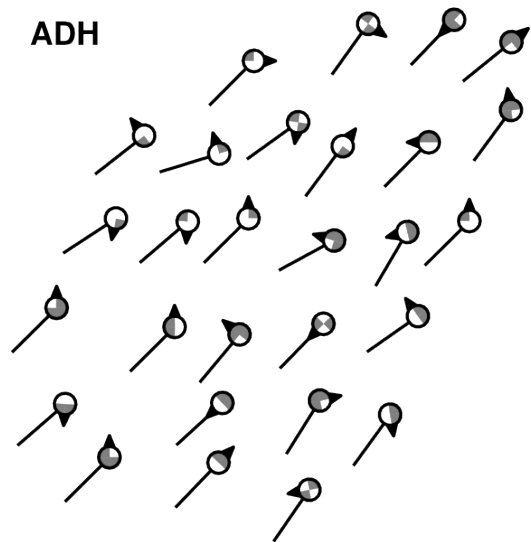
ADD



ADJ



ADH



ADK Rgfaciakp ermscopyak

7 9 A J U B : 0 3 :

ADE

S mojí milou jména naslouchajícího
zašli jsme do chrámu Páně,
a tam řekli své slavné Ano.
Pak odvezla nás velká, hnědá, vyjmenovaná
až na okraj skály, leč dolů sami jsme museli,
pak přes jezero, ještě že byla zima a měli jsme železa,
na polích nás postrašila smrtka bez kosy,
ještěže doma nás přivítali nejen solí.

IOAVAO
RVESNM
MIAKAP
AOVEIS
CTJCVR
ANMRIY
TEASYV
JVPNNO

Koláč jsem rozdělil na půl, pak znova a znova,
prostřel jsem, však ten nábytek mám jen noční,
on taky celý dům je napůl rozbořený,
místo střechy nad hlavou mám beránky,
na stěně ještě stále visí soudruh masový vrah,
však brzy jej vystřídá nový vládce Evropy,
před okny z bývalé dominanty už je jen jedna,
a ke všemu ještě, cosi mě tu kouše.