



ŠIFROVACÍ ADVENTNÍ
KALENDÁŘ 2023

CRYPTOMANIA

www.cryptomania.cz

ŠIFROVACÍ ADVENTNÍ KALENDÁŘ 2023

Drazí hráči, luštitelé a čtenáři,

Děkujeme, že jste se rozhodli využít náš šifrovací adventní kalendář.

Ve dvou prvních vydáních originálního souboru 24 šifer jsme se zaměřili na vánoční tradice české a následně i na zahraniční. Letos jsme dlouho uvažovali, jak připravit tematicky odlišné šifry, a z mnoha možností zvítězil jednoduchý nápad. Co je nejhezčí a nejvíce nadčasový vánoční dárek? Odpovídáte možná ponožky, ale za nás je to kniha. Příběh, chutná písmenková polévka, která rozbuší srdce a pohladí duši čtenáře, ideálně s krásnou vazbou a s podařenými ilustracemi.

Čekal nás obtížný úkol zvolit ty správné dětské knihy. Mezi Cryptomaniaky se rozhořel lýtý boj. Někdo pokládal logické otázky. Které knihy děti nejvíce čtou? Jaké knihy schovávají rodiče svým dětem? Co jsou ta nejvyšší literární díla pro děti? Jiní volili emocionální variantu výběru. Co jsem miloval jako dítě? Co z knih pro děti čtu i nyní? Na co nedám dopustit? Nebyla to lehká cesta. Nakonec jsme vytvořili soubor, který obsahuje nejznámější pecky současné literatury, ale i knížky, které četli již rodiče či prarodiče současných malých čtenářů. Najdete autory české i zahraniční. Objevíte různé hlavní postavy – chlapce, dívky, party kamarádů, polobohy i zvířata.

Luštěte, čtěte, nechte se inspirovat. Užijte si Šifrovací adventní kalendář i každou stránku knihy, kterou díky němu přečtete. Nicméně se nemusíte obávat, že by vás neznalost knížek nějak znevýhodnila. Naprostá většina šifer není založená na vědomostech z knih.

Luděk a Petra, hlavní autoři adventního kalendáře

JAK TO FUNGUJE?

Na každý den od 1. do 24. prosince máte připraven jeden šifrovací úkol. Šifry je potřeba si vytisknout (všech 12 listů) a rozstříhat. Pak už je na vás, jaký kalendář z nich poskládáte (úhledné svitky, po bytě ukryté obálky, na záclony zavěšené ozdoby apod.). Výsledkem každého úkolu je vždy jedno smysluplné české slovo. Řešení některých šifer má tzv. dva kroky. Tedy když vyřešíte jednu část, musíte udělat ještě další krok k získání hesla. Věříme, že se vám je podaří odhalit všechna.

Letošní Šifrovací adventní kalendář obsahuje závěrečnou šifru, která využívá hesla z předchozích 23 šifer. Nezapomeňte si tedy vše zapsat a schovat, abyste si poradili i s poslední šifrou 24. prosince.

PRO KOHO JE KALENDÁŘ URČEN?

Kalendář jsme připravovali tak, aby příjemně vyplnil malý kousek společného času rodičů a jejich dětí.

Domníváme se, že samostatně je mohou tentokrát řešit školní děti od 10 let. U všech šifer určitě dokáží pomáhat i mladší děti. Přečtete si pár tipů, jak luštit šifry s dětmi (na konci tohoto textu), a určitě zvládnete luštit i s předškoláky. Šifry mají rády společnost. To znamená, že úkoly se budou vždy řešit lépe v (rodinném či kamarádkém) mini týmu.

NÁPOVĚDY A ŘEŠENÍ

Jednotlivé úkoly by vám neměly zabrat více než několik málo minut. Pokud by nepřišel ten správný nápad, nebojte se nenápadně kouknout na stránku řešení. Ale nepodvádět, zkuste vždy najít správný postup jen u aktuálního úkolu. Pamatujte, že kdo podvádí při luštění, ten nenajde pod stromečkem žádnou šifrovací hru!

Nezapomeňte:

V šifrách se pracuje s abecedou o 26 písmenech, kde CH jsou dvě písmena (C a H). Určitě se vám to bude hodit. U některých šifer budete muset udělat dva kroky, abyste získali správné heslo. Pokud vám vyjde zpráva např. „Jaké zvíře je Fifinka“, hledané heslo je „PES“. Průvodní legendy ke každému dni se mohou velmi hodit k luštění šifer stejně jako může občas pomoci jejich název.

JAK LUŠTIT S DĚTMI

Šifry z adventního kalendáře jsou připravené pro společné luštění. Ale jistě se shodneme, že nejdůležitější je radost dětí z objevení hesla. Dejte jim tedy šanci. Možná budete někdy znát od začátku správný princip. Ovládněte se, cucněte si svařáku a dopřejte dětem pár minut navíc. Pak můžete společně využít tyto tipy k řešení:

1. **Řekněte nahlas všechny nápady** (i zdánlivě úplně hloupé). Pokud jako rodiče znáte řešení, zkuste se děti spíš ptát než jim dávat jasné návody (Co vidíš? Co to znamená? Co k sobě patří? Co lze spojit? Co můžeme změnit, aby to dávalo smysl?)
2. **Zkuste přesně popsat, co vidíte.** Klidně si to do šifry napište nebo nakreslete.
3. **Nepomohl by název nebo doprovodný text k úkolu?**



1) TROSEČNICKÁ

Robinson Crusoe, Daniel Defoe (1719):

Mladý muž se na počátku sedmnáctého století vydává jako námořník na zaoceánské plavby. Po ztroskotání se ocitne sám na pustém ostrově. Robinson s pomocí vlastního rozumu a odvahy přežije mnohé nástrahy života v odloučení. Před domorodými lidy také zachrání divoča, kterého pojmenuje Pátek, a i s ním se nakonec vrátí zpátky do civilizace.

Výsledné heslo: _____

2) STOPOVACÍ

Hraničářův učň – Rozvaliny Gorlanu, John Flanagan (2004):

Patnáctiletý Will chce být rytířem. Nejlépe mu ale jde lezení po stromech a krádeň koláčů v hradní kuchyni. Za učně si ho vybere tajemný hraničář Halt. Will je z počátku zklamaný, ale brzy zjišťuje, že být hraničářem bude teprve ta pravá výzva. Pusťte se do světa plížení a sledování stop nejen divokých zvířat v hlubokých lesích Araluenu.

Výsledné heslo: _____

3) HOBITÍ

Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky,
J. R. R. Tolkien (1937):

Hobit Bilbo Pytlík je malý človíček, který je docela spokojený se svým pohodlným životem. Než se u jeho nory v malebném Hobitíně objeví čaroděj Gandalf a třináct trpaslíků. Chtějí ho najmout jako lupiče, aby okradl obrovského draka Šmaka, který leží na zlatém pokladu v daleké Osamělé hoře. Ačkoli to nevypadá jako něco, co by hobit chtěl zažít, Bilbo nakonec vyrazí na dobrodružnou cestu Středozeří. A jeho život už nikdy nebude stejný.

Výsledné heslo:

CRYPTOMANIA



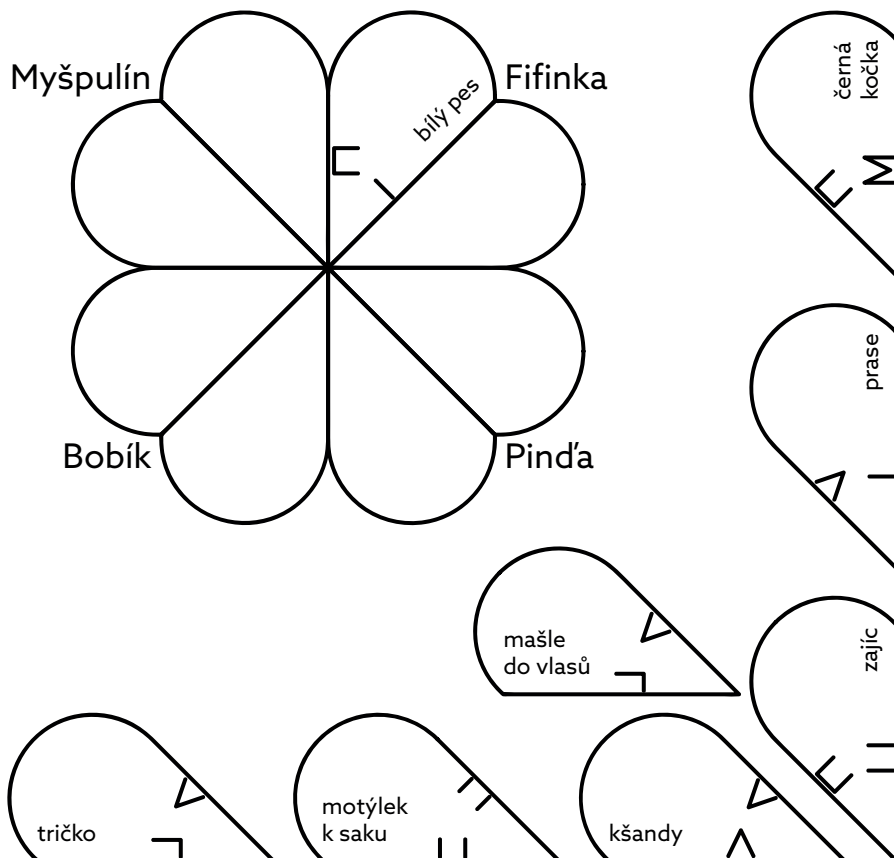
4) TŘESKOPRSKÁ

Čtyřlístek,
Ljuba Štíplová a další (od 1969):

Pečující Fifinka, silný a věčně hladový Bobík, ustrašený Pind'a a geniální Myšpulín jsou hrdinové nejdelšího českého příběhu z Třeskoprsk. Propracované komiksové obrázky, dobře čitelná velká písmena a nekonečné množství originálních příběhů řadí Čtyřlístek mezi první přelouskané knihy mnoha českých čtenářů. Kdy jste ho naposledy četli vy?

Výsledné heslo:

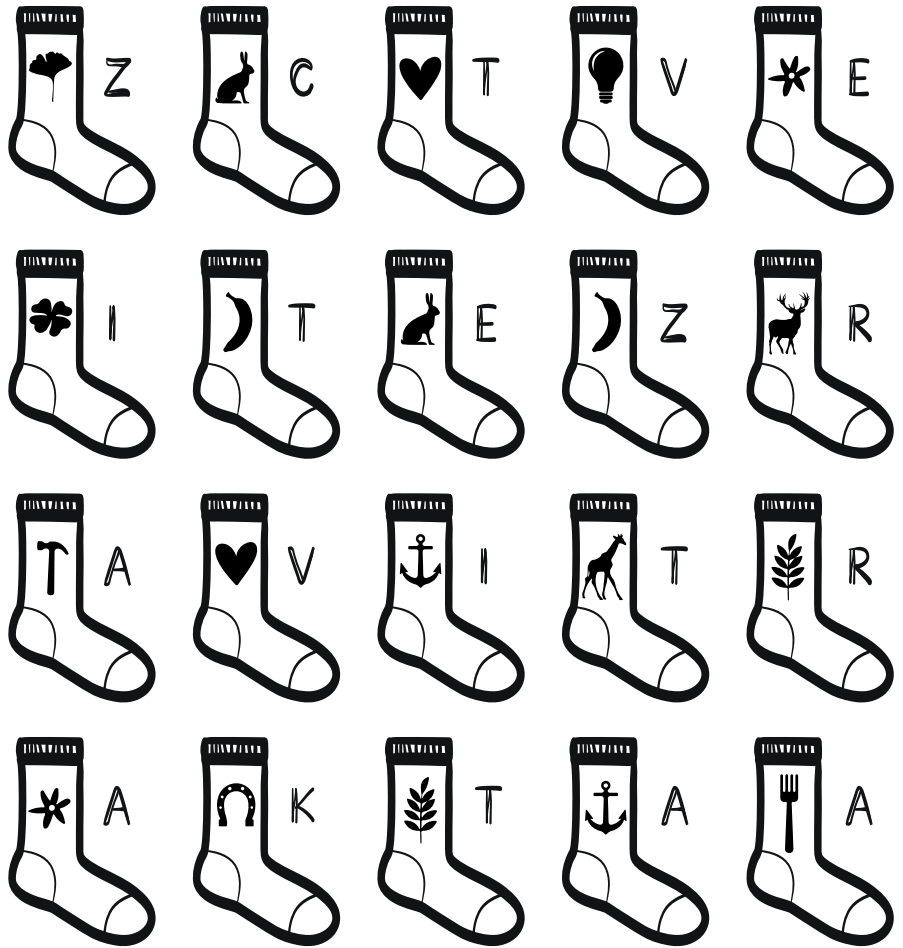
CRYPTOMANIA



5) PONOŽKOVÁ

Lichožrouti,
Pavel Šrut (2008):

Hihlík je lichožroutský kluk, který bydlí se svým dědečkem u pana Egona Vavřince. Lichožrouti žijí u lidí a tajně pojídají jejich ponožky, vlastně vždy jen jednu z páru. Nesmí však být nikdy lidmi spatřeni! Hihlík je kvůli lumpárnám svých bratránců chycen do pastičky a neviditelný svět lichožroutů je tak ohrožen. Kdy vám naposledy zůstala jedna ponožka lichá? (Heslo má čtyři písmena.)



Výsledné heslo:

CRYPTOMANIA

6) CESTOVATELSKÁ

CRYPTOMANIA

Cesta kolem světa za 80 dní, Jules Verne (1872):

Hlavní hrdina, Phileas Fogg, se vsadí, že dokáže objet celý svět za pouhých 80 dní. A věřte, že v 19. století je to vážně výzva. Cestuje se svým francouzským sluhou Passepartoutem. Jedou vlakem, lodí, na slonovi a dokonce i vzducholoď. Na počátku pečlivě propracovaný plán zkomplikuje řada neočekávaných událostí. Ale nakonec, za pět minut dvanáct... To už si přečtete sami.

Nejčastěji hrdinové příběhu cestují dopravním prostředkem, který pokud uhne ze své vyznačené trasy, tak je poničen a nemůže bez pomoci pokračovat dál.



Samozřejmě jsou nuceni využít také přepravu přes velké vodní plochy, která je poháněna stejnou silou jako předcházející dopravní prostředek (nezapomeňte, že jsme v 19. století).



Nevyhnu se nicméně ani zvláštnímu dopravnímu prostředku, který jezdí po stejných cestách jako první stroj, ale je poháněn čistě lidskou silou.



Při průchodu džunglí nakonec využijí v našich zemích nevidaný dopravní prostředek. Největšího žijícího suchozemského savce.



Gentleman Fogg se dostane i do míst, kde je možné nechat se táhnout týmem čtyřnohých přátel člověka v dopravním prostředku, který za sebou nechává dvě krásné rovnoběžné čáry.

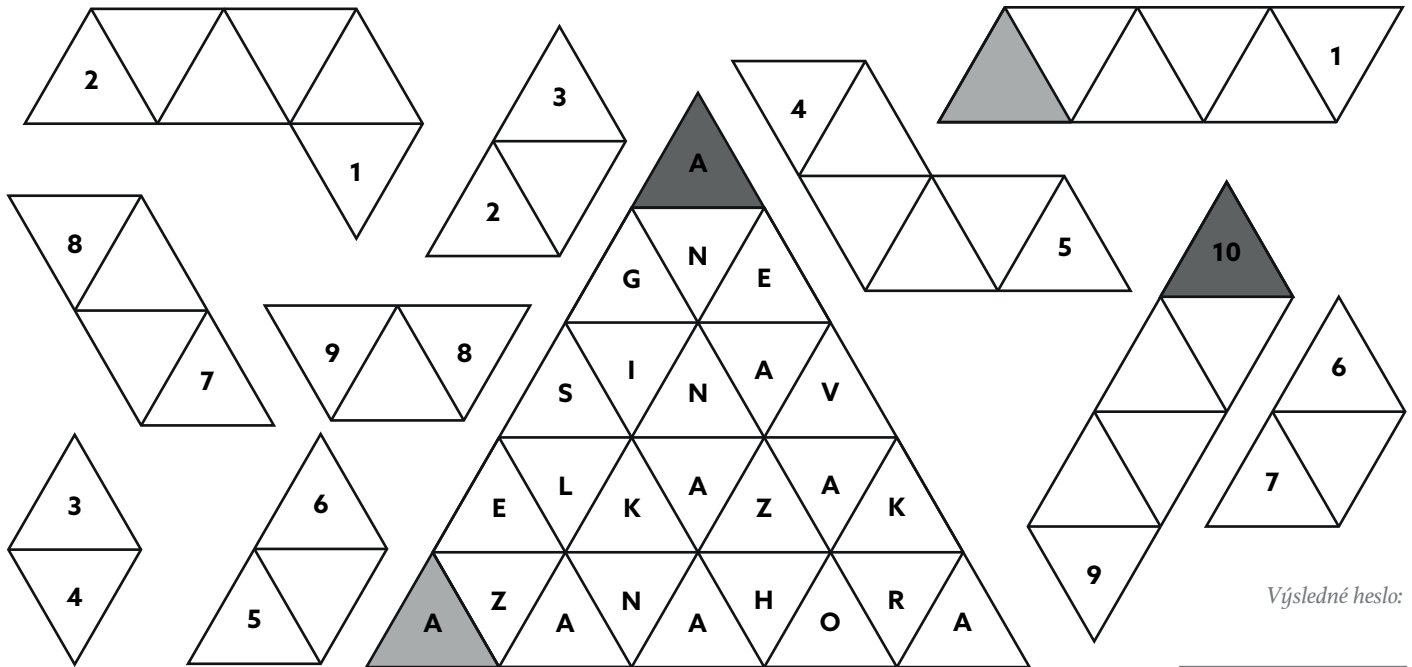


Výsledné heslo:

7) HLEDAJÍCÍ

Agnes a Zakázaná hora, Veronika Hájek Hurdová (2020):

Agnes žije v pralesním kmeni Magrejů, kde každý obyvatel má od narození výjimečný dar. Ten musí objevit a ovládnout do svých dvanáctých narozenin, jinak hrozí, že se stane Stínem. Agnes je právě jedenáct a stále nezná svůj dar. Podnikněte riskantní cestu s Agnes a její koalou Bobo k Zakázané hoře a objevte, v čem jste opravdu dobří.

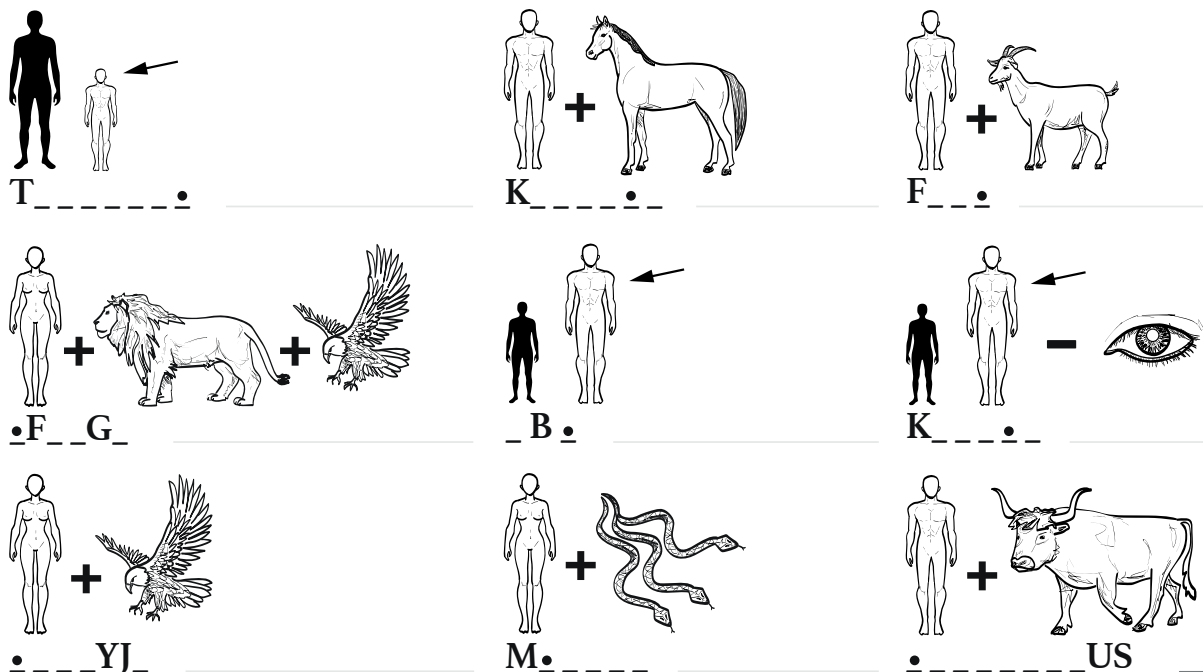


Výsledné heslo:

8) NESTVŮRNÁ

Letopisy Narnie – Lev, čarodějnice a skříň, C. S. Lewis (1950):

Čtyři sourozenci projdou dveřmi ve skříni do kouzelného světa, kterému vládne vznešený lev Aslan. Narnie je místo plné obrů, trpaslíků, kentaurů a dalších bytostí zakletých chladnou Bílou čarodějnici. Autor knihy se při popisování tajemných bytostí v Narnii inspiroval antickými bájemi.

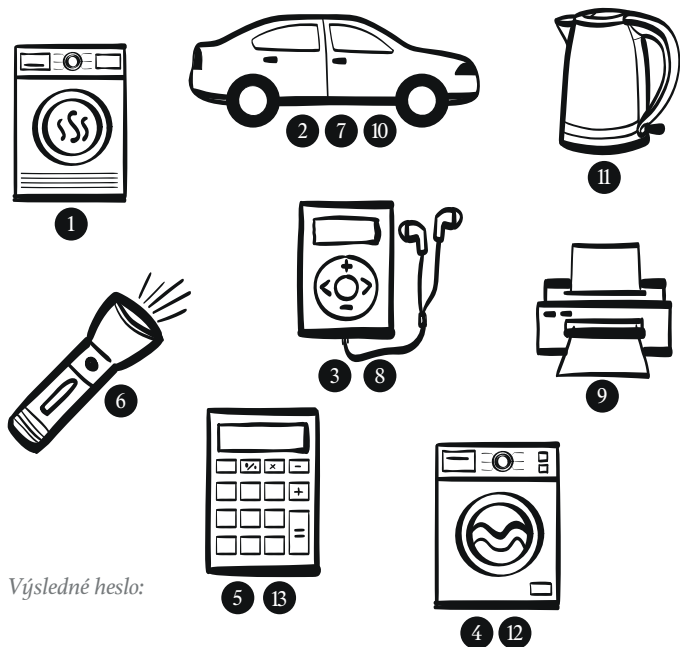


Výsledné heslo:

9) POTEMNĚLÁ

Prašina, Vojtěch Matocha (2018):

V Praze je čtvrť, kde nefunguje elektrina. A nikdy zde nefungovala. Prašina je temné místo, podivný ostrov uprostřed světa plného moderních vynálezů. Odhalí její tajemství Jirka s kamarádkou En a kamarádem Tondou? Podaří se jim překazit plány bezohledného podnikatele a zachránit Prašinu? (Zkuste hru Cryptomania Šeptající javor.)

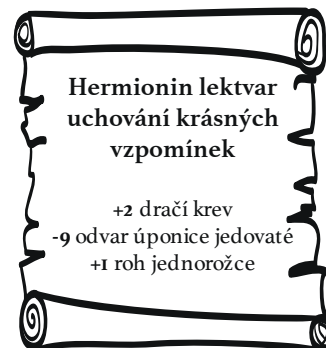
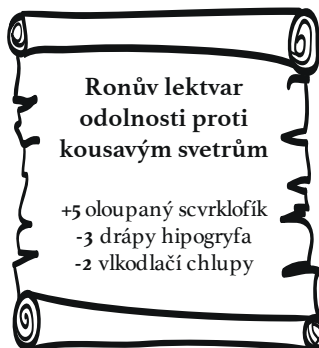
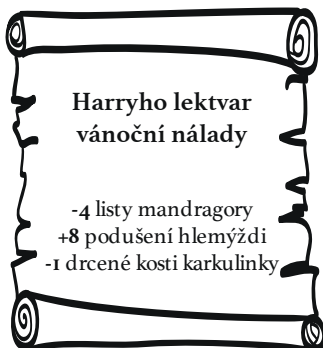


10) LEKTVAROVÁ

Harry Potter a Kámen mudrců, J. K. Rowlingová (1997):

Jedenáctiletý Harry se právě dozvěděl, že je čaroděj a má nastoupit na Školu čar a kouzel v Bradavicích. Získá tam kamarády Rona a Hermionu, ale i nestrašnějšího nepřítele, černokněžníka Voldemorta. Ponořte se do světa kouzelných tvorů, magických předmětů, opravdových přátelství a bojů na život a na smrt.

Nezapomeňte, že abeceda v Bradavicích má, stejně jako ta šifrovací, 26 písmen.

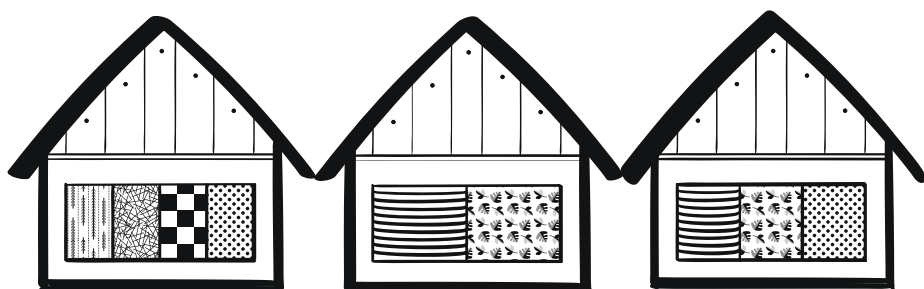
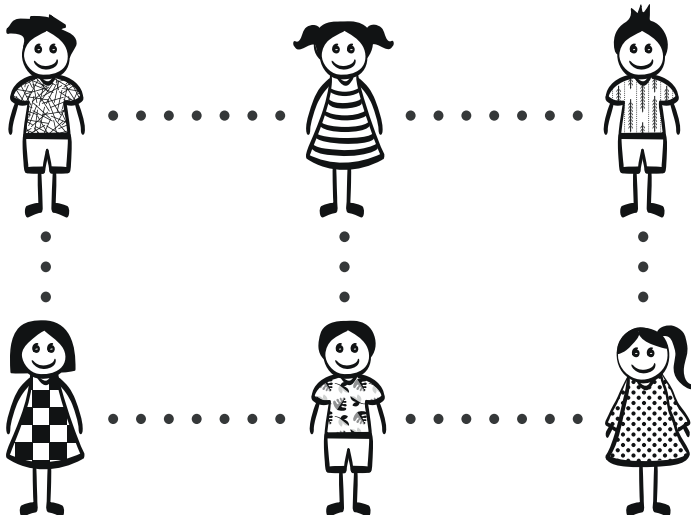


Výsledné heslo: _____

11) ZÁCLONKOVÁ

*Děti z Bullerbynu,
Astrid Lindgrenová (1947):*

Malá Lisa vypráví o dobrodružstvích, která prožívá ve švédské vesničce Bullerbyn. Sedmiletá dívka zábavně popisuje, co vyvádí se skupinou kamarádů ze sousedství. Vydejte se s hlučnou skupinkou prožít prázdniny, Vánoce, i řadu dalších událostí na švédský venkov. Velké dobrodružství malých dětí je doprovázeno nádhernými ilustracemi Heleny Zmatlíkové.



Výsledné heslo:

CRYPTOMANIA

12) LEMUŘÍ

CRYPTOMANIA

Záhada hlavolamu, Jaroslav Foglar (1941):

Klub Rychlé šípy se vydává po stopách Jana Tleskače a jeho ztraceného hlavolamu – ježka v kleci. Za odhalením jeho tajemství musí vyrazit do čtvrti Stínadla. Rychlé šípy prozkoumávají bludiště stínadelských uliček a objeví i to, co bylo doposud skryto. Mnoho dalších dobrodružství s nimi můžete prožít také v jejich komiksovém příbězích.

Kronika Rychlých šípů, výprava do



V obálce s pirátskou lebkou dorazila pozvánka na návštěvu kamarádů. Vlak nás dovezl ke břehům velkého jezera. Na louce jsme postavili stan. Mirek domluvil ve vesnici půjčení pramice. Naším cílem se stal osamělý ostrov. Záhy po vyplutí jsme zahlédli plachetnici s obrázkem podivného zvířete – lemura. Vydejte nám své poklady, ozývaly se výkřiky. Naše pramice se bránila, ale přesíla byla veliká. Naštěstí se ukázalo, že se jedná o kamarády z klubu Ztraceného majáku. Večer u ohně jsme se společně smáli a vyprávěli si příběhy.

Výsledné heslo:

13) ANTICKÁ

*Bohové Olympu – Proroctví,
Rick Riordan (2010):*

Cestou na školní výlet se dozvídáme, že Jason, Leo a Piper jsou polobožské děti řeckých a římských bohů. I když si Jason nic nepamatuje, brzy pochopí, že společně překonávají překážky vedeni záhadným proroctvím. Objevují svět řeckých a římských bohů v táborech pro polokrevné a věří, že společnými silami porazí obry a bohyni Gaiu. Připomeňte si známé báje a pověsti úplně novým způsobem. Vždyť římské číslice nejsou to jediné, co nám Římané a Řekové zanechali.

Výsledné heslo:

CRYPTOMANIA

DÍVKA UVÁŽOVALA. JESTLI
SI TO JEJÍ TAK TROCHU ZVRHLA'
MATKA. BOHYNĚ LÁSKY.
NEPOHRAVA' S JEJÍMI MYŠLENKAMI.
POKUD PIPER ZAČNE POCITŮVAT
NUTKÁNÍ ČÍST MÓDNÍ ČASOPISY.
BUDE MUSET VYHLEDAT AFRODITU
A DATI JÍ POKLAVĚK.

14) PRÁŠKOVÁ

*Doktor Proktor a prdící prášek,
Jo Nesbø (2007):*

Detektivní příběh o Bulíkovi, Líze a doktorovi, který hledá prospěšné využití pro svůj vynález. Rodina zloduchů jim ale staví do cesty různé překážky. Jak se dá využít prdící prášek? Co třeba na veleprdy? Máte i vy dost fantazie, tvořivosti a odvahy?



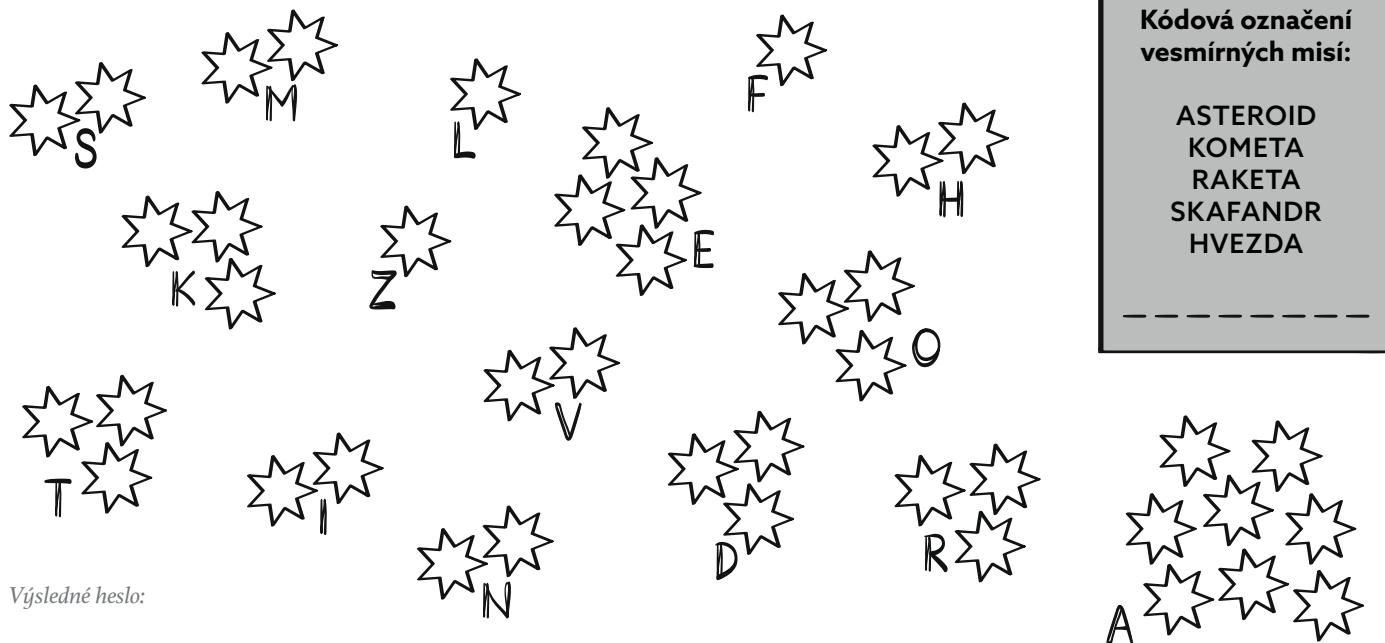
Výsledné heslo:

CRYPTOMANIA

15) VESMÍRNÁ

Písečníci a bludný asteroid, Václav Dvořák (2018):

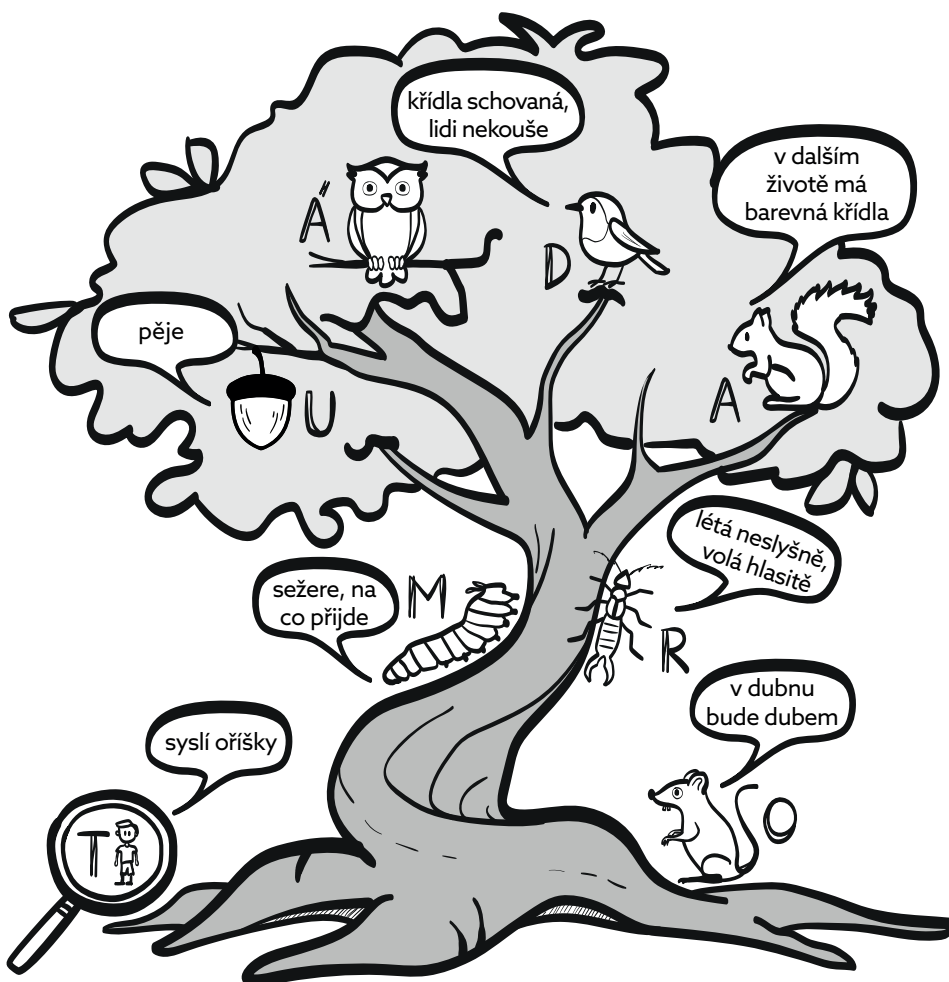
Tomáš žije na pouštní planetě Písečnice, vyzná se v dolech a má velké znalosti o vesmíru. Když tu pak přistane vesmírná loď Poutník, Tomáš i se sestrou Luckou jsou přijati do její posádky k výcviku. Vydejte se s nimi na putování nekonečným vesmírem a studujte na akademii pro tajemné pátrače.



16) STROMOVÁ

*Tobiáš Lolness,
Timothée de Fombelle (2007):*

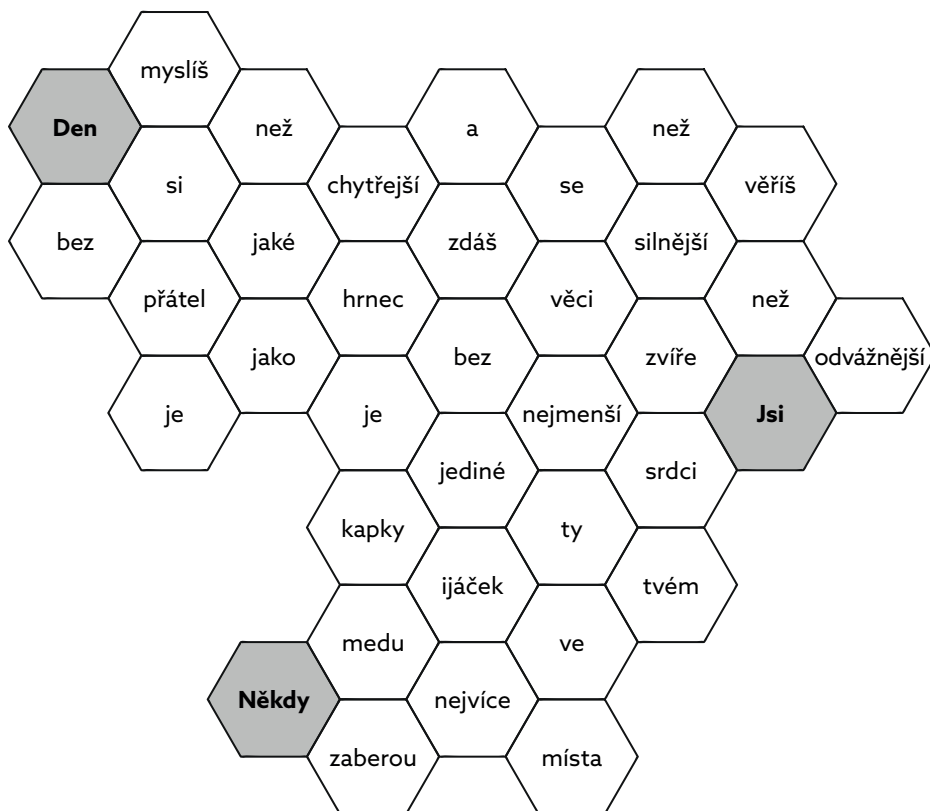
Milimetrový kluk bydlí na velkém stromě. Jeho rodina je kvůli vědecké práci otce poslána do vyhnanství. Začtete se do poutavého příběhu maličkého klučíka, který prchá přes celý strom a snaží se ho zachránit před zničením. Objevte s Tobiášem velký, pestrý a často velmi nebezpečný svět na jednom obyčejném stromě.



17) MEDOVÁ

Medvídek Pú,
A. A. Milne (1928):

Medvídek, prasátko, oslík, králík, tygr, sova a dva klokani v obyčejném lese. Takhle to nezní moc pohádkově, ale pro Kryštůfka Robina jsou právě oni jeho oblíbenými kamarády ze Stokorcového lesa. Nechte se pohladit milými příběhy Medvídka Pú se spoustou medu a krásnými ilustracemi. Audio verzi této knížky také skvěle namluvil Marek Eben.



Výsledné heslo:

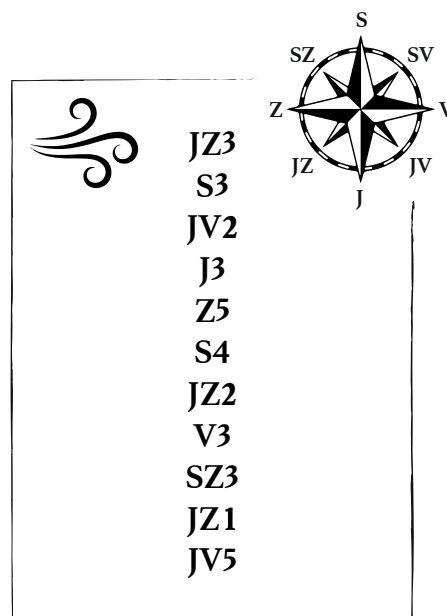
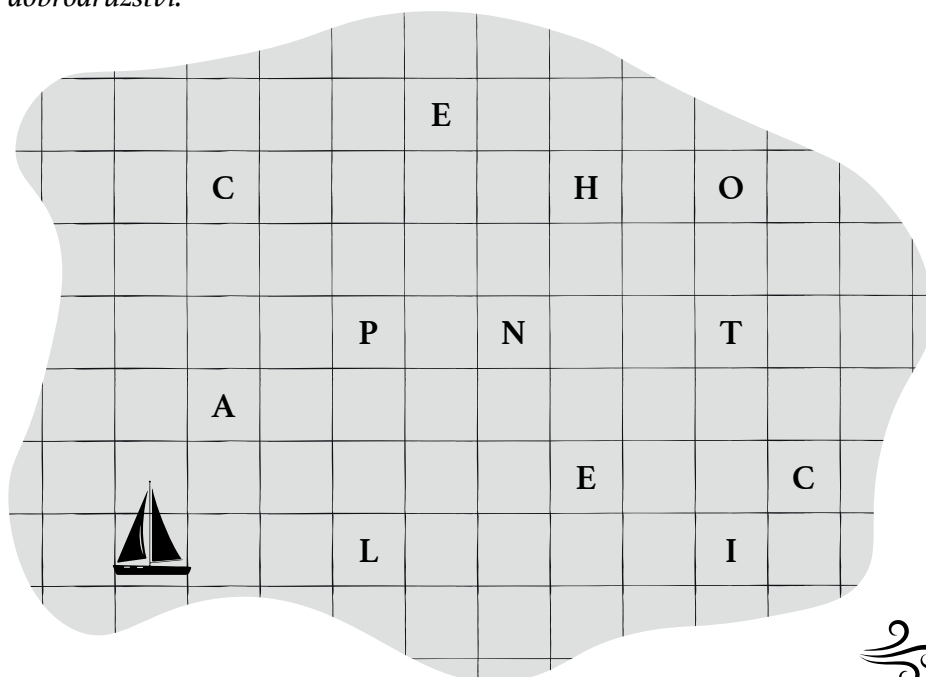
CRYPTOMANIA

18) VĚTROPLACHÁ

CRYPTOMANIA

Vlaštovky a Amazonky – Boj o ostrov, Arthur Ransome (1930):

Dvě skupiny dětí – Vlaštovky a Amazonky, spolu objevují ostrov, jezero a bojují proti kapitánu Flintovi mezi tuleni a papoušky. Nebo to tak alespoň vypadá. Vyplujte na fantastickou plavbu po jezeře a ponořte se do prázdninového dobrodružství.



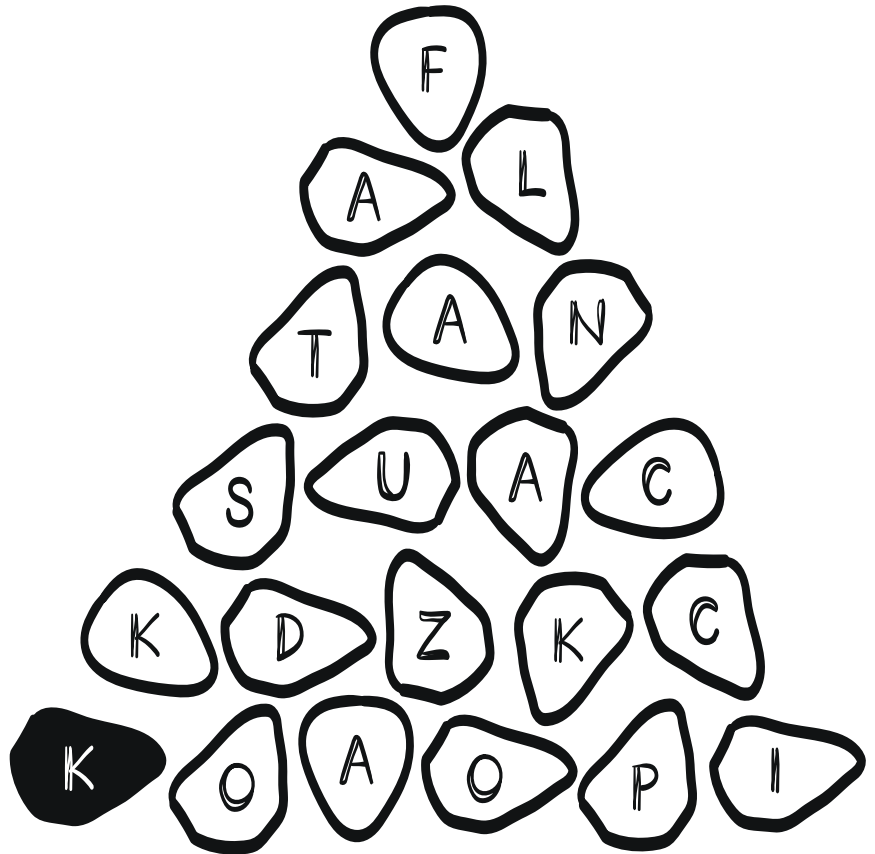

= západní vítr

Výsledné heslo:

19) OBLÁZKOVÁ

*Tajemství oblázkové hory,
Bára Dočkalová (2018):*

Jsou dostatečně drsní na to, aby patřili do Gangu? Překonají sami sebe? Krisa a Prcek se setkají v parku s podivnou postavou, všechno je najednou jinak a oni musí přemoci temnotu. Tato napínavá fantasy kniha, kde všechno způsobil jen jeden malý kamínek, je pro starší děti.



Výsledné heslo:

CRYPTOMANIA

20) BONBÓNOVÁ

CRYPTOMANIA

Karlík a továrna na čokoládu, Roald Dahl (1964):

Karlík je kluk z chudé rodiny a náhodou se dostane na exkurzi do obrovské barevné a lahodné továrny na cukrovinky pana Williho Wonky. Začíná nejsladší dobrodružství mezi čokoládovým vodopádem, žvýkačkovým automatem a cvičenými veverkami. Doprovodte Karlíka na sladkou výpravu, to bude pochoutka!

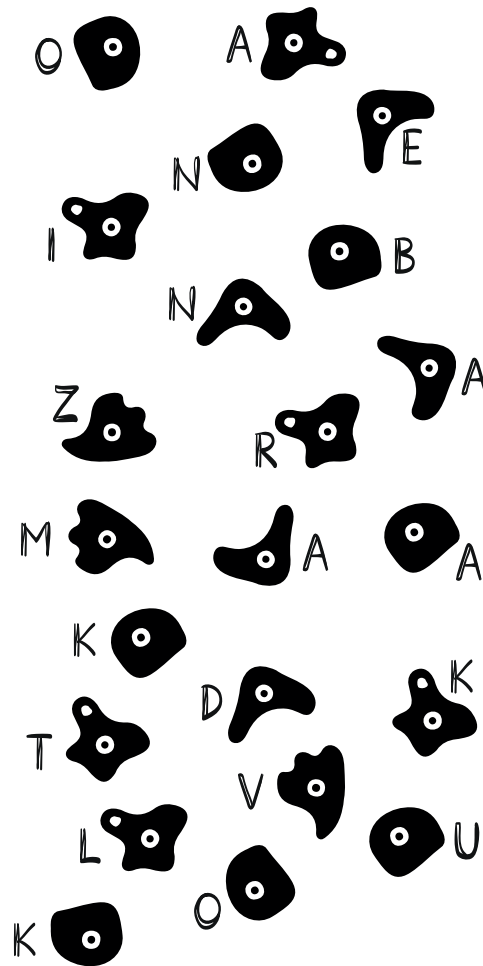
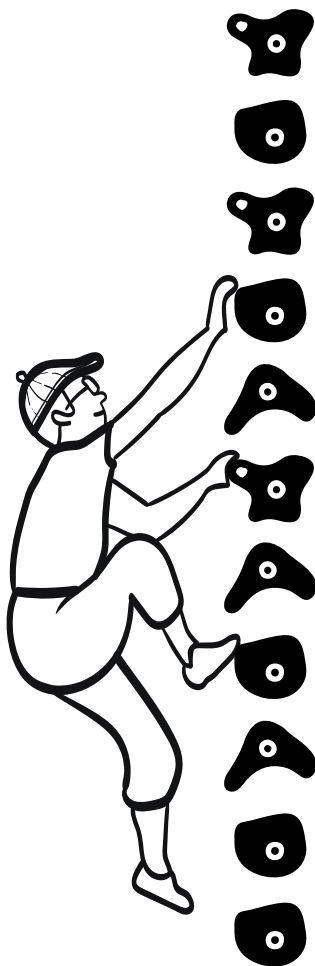


Výsledné heslo:

21) HOROLEZECKÁ

Hubert & Hugo,
Nikkarin (2021):

Dva neohrožení horolezci, táta se synem, navštěvují záhadná místa, odhalují tajemství a bojují s nejnepravděpodobnějšími nástrahami. Originální české komiksové postavy v hravém kresleném příběhu, který můžete přečíst jako samostatnou knihu nebo jejich dobrodružné příběhy sledovat na stránkách časopisu Čtyřlístek.



Výsledné heslo:

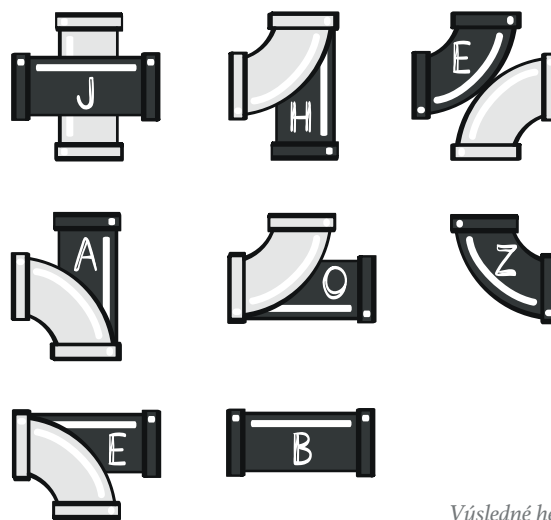
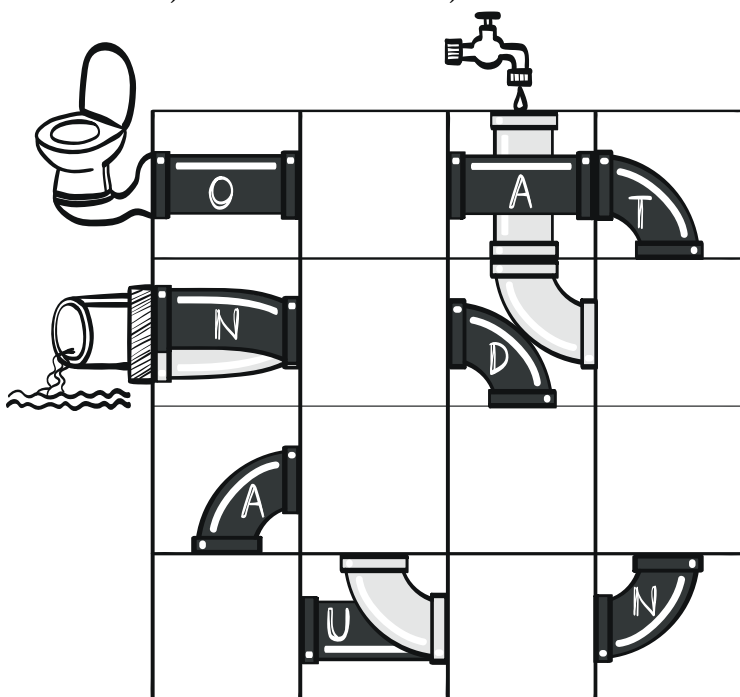
CRYPTOMANIA

22) ZÁCHODOVÁ

CRYPTOMANIA

Nedráždí bráčku bosou nohou, Irena Hejdová (2020):

Dva malí bráškové se tak dlouho pošťuchují, až spadnou do záchodu. V potrubním labyrintu pak zažívají dobrodružství a budou rozhodně potřebovat vaši pomoc. Vtipný příběh o malých sourozencích s nápaditými ilustracemi vás zavede nejen do kanálu, ale i ke zjištění, že škádlíci se bráchové se mohou taky domluvit a spolupracovat.

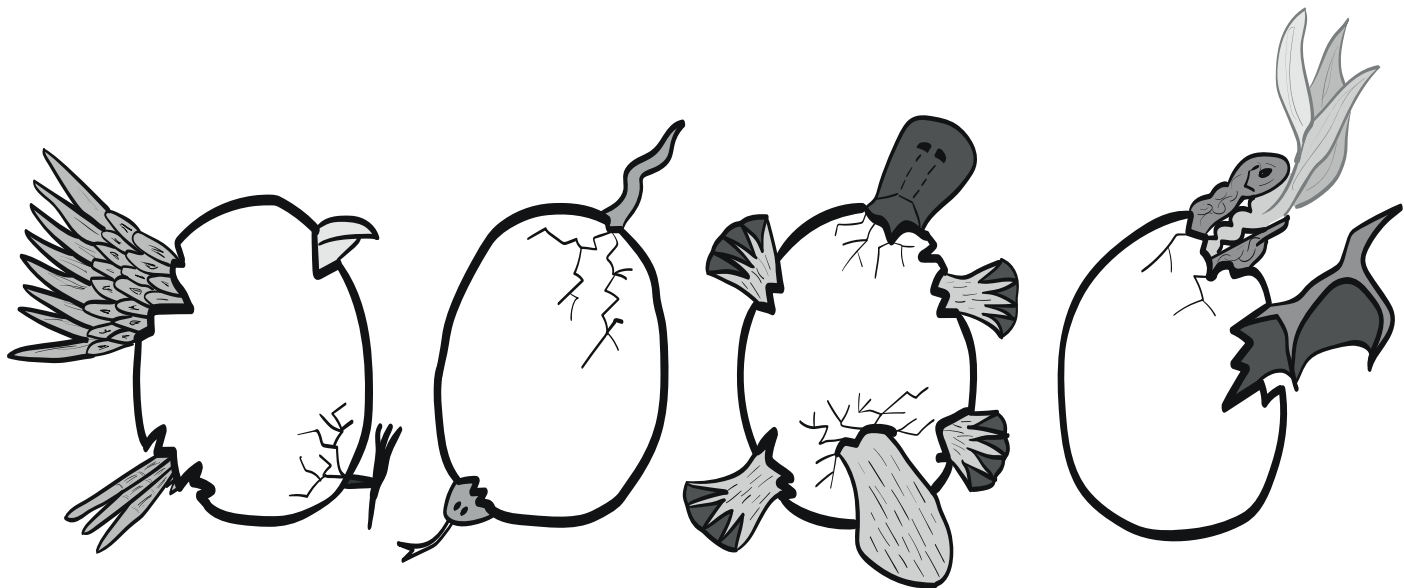


Výsledné heslo:

23) VEJCOVITÁ

Odkaz Dračích jezdců – Eragon, Christopher Paolini (2002):

Mladík Eragon najde v horách modrý kámen, ze kterého se doslova vyklube dračí mládě. Osud království závisí na jejich schopnostech přestát všechna nebezpečí na strastiplné cestě krajinou. Poutavé vyprávění ve fantastickém světě vás zavede mezi kočkodlaky, trpaslíky aurgy. Hned teď se však setkáte s ptákem, hadem, ptakopyskem a drakem.



Výsledné heslo:

24) DÁRKOVÁ

Šifrovací adventní kalendář 2023,
Cryptomania (2023):

K vyřešení šifry využijte hesla
ze všech předchozích šifer.

Kalendář vám nestačil? Mnoho
šifrovacích her na doma nebo
venkovních her v Praze a Brně
můžete vybrat na webových
stránkách www.cryptomania.cz.
Veselé Vánoce!



Výsledné heslo:

ŘEŠENÍ ŠIFER (NEČTETE, POKUD NEMUSÍTE...)

1) **Trosečnická** – K vytvoření každého výrobku musel Robinson použít tři různé věci. Aby vyrobil udici, potřeboval vlasec (P), háček (A) a dřevo (V). První slovo je tedy PAV. K ušití šatů potřebuje kůži (T), nit (U) a jehlu (R). Druhé slovo je TUR. Kopí vyrobí z kamene (L), provázku (E) a dřeva (V). Třetí slovo je další zvíře LEV.

K rozdělení ohně potřebuje trosečník dřevo (V), kámen (L) a lupu (K). Čtvrté slovo je VLK. Označená políčka ukazují heslo PATEK.

2) **Stopovací** – Will začíná u písmene S a jde po stopách jednotlivých zvířat v pořadí, jak jsou nakreslená pod sebou. Nejprve tedy vyrazí za divočkem směrem k písmenu T. Postupně stopuje divoké prase, lišku, jelena, zajíce, vrabce a znovu lišku. Projde přes písmena STRELEC. Heslo je STRELEC.

3) **Hobití** – Písmena do hesla získáte tak, že z každého jídla vyberete písmeno, které je v řádku v pořadí určeném časem jídla. První snídaně v 6 hodin znamená, že budete brát šesté písmeno z „Kaše ovesná, sušené ovoce, oříšky“, tedy V. Heslo je VÁNOČKA.

4) **Třeskoporská** – Můžete si díly čtyřlístku vystříhnout nebo zvládnete doplnit poloviny písmen bez stříhání? Spojte 8 lístků podle nápověd: motýlek k saku – černá kočka – Myšpulín, kšandy – zajíc – Pinda, bílý pes – mašle do vlasů – Fifinka, tričko – prase – Bobik. Získáte uvnitř tvary 8 písmen slova. Heslo je HLAVOLAM.

5) **Ponožková** – Některé ponožky tvoří páry. Pokud je najdete, objevíte na nich zprávu CTETEZVIRATA. Na zbylých lichých ponožkách naleznete písmena ZVIRATKA. To ale není všechno. Některé ponožky na sobě mají zvířecí vzor. Jejich přečtením získáte heslo CERT.

6) **Cestovatelská** – Textová nápověda navádí k dopravním prostředkům. První je vlak, druhý je parník, třetí je drezína, čtvrtý je slon, poslední jsou saně. Označená políčka ukazují heslo VRANA.

7) **Hledající** – Písmena hesla získáte skládáním dílků do pyramidy. Začněte vlevo dole, čísla se vždy překrývají a čtete ta písmena v pyramidě, na která vám čísla ukáží. Například: startovní dílek se šesti trojúhelníky a číslem 1 úplně vpravo tak vyjde do spodního patra pyramidy a číslo 1 ukáže na písmeno H. Následně použijte dílek, který obsahuje číslice 2 a 1. Když začnete přidělovat čísla písmenům od 1 směrem ke 2, vyjde číslo 2 na pozici písmene E. Postupně čtete HESLOKOALA. Heslo je KOALA.

8) **Nestvůrná** – Obrázky navádějí k antickým bájným zvířatům a postavám. Například spojením člověka a kozy vznikne FAUN. Doplněním slov pod postavy získáte písmena. Jsou tu trpaslík, kentaur, faun, sfinga, obr, Kýklop, harpyje, medúza a Minotaurus. Zpráva je KUNSROHEM. Heslo je JEDNOROŽEC.

9) **Potemnělá** – První písmeno získáme tím, že nalezneme v Prašíně, v tmavé části Prahy, něco, co by fungovalo stejně jako sušička, ale bez elektřiny. Je to šňůra na prádlo – písmeno H. Místo auta jezdí kočár E. Místo přehrávače použijeme gramofon S. Místo pračky vezmeme valchu L. Místo kalkulačky bereme počítadlo O. Místo baterky máme lucernu J. Místo autem jedeme opět kočárem E. Přehrávač nahradí zase gramofon S. Tiskárnu nahradí psací stroj V. Místo autem znovu kočárem E. Rychlovarnou konvici vystřídá konvice T. Místo do pračky, musíme k valše L. Nakonec to znovu spočítáme místo na kalkulačce na počítadle O. Zpráva je HESLOJE-SVETLO. Heslo je SVETLO.

10) **Lektvarová** – Začněte vždy od písmene na kotlíku. U Harryho lektvaru je na kotlíku H, které je 8. písmeno v abecedě, -4 listy mandragory znamená tedy vzít písmeno o 4 zpátky čili D. Postupně tak přidáváte suroviny a na konci přikládání do kotlíku získáte písmeno. +8 podušení hlemýždi je L a -1 drcené kosti karkulinky je K. Stejným způsobem získáte další dvě písmena v ostatních kotlících. Heslo je KRB.

11) **Záclonková** – Podle záclonek v domečcích a oblečení dětí získáte 3 písmena. První písmeno vznikne propojením 4 dětí, které mají stejný vzor oblečení jako je na záclonkách prvního domku – graficky vykreslíte písmeno C. Druhé písmeno je I. Třetí písmeno je L. Heslo je CIL.

12) **Lemuří** – Zvláštní písmena ukrývají obrázky, nebo naopak obrázky ukrývají písmena? Stejně jako jsou v zápisu v kronice odkazy na jednotlivé obrázky. Nalezením všech slov v textu získáte písmena. Lebka, vlak, stan, pramice, ostrov, lemur, poklad, pramice, maják, oheň. Heslo je PŘÁTELSTVÍ.

13) **Antická** – Tesané písmo má jednu pozoruhodnost. Některá písmena I a V jsou větší. Pokud je přečtete jako římská čísla, získáte informaci kolikáté písmeno ze slova číst. Bude to ve slově dÍVka IV=4 čtvrté písmeno, tedy K. Dále: uVažovala, V=5, páté písmeno - O. Ve slově zVrhla, V=5, páté písmeno - L. Slovo Vyhledat, V=5, páté písmeno - E. Další je dáti, I=1, první písmeno - D. Poslední je pohlaVek, V=5, páté písmeno - A. Heslo je KOLEDA.

14) **Prášková** – Prášková šifra navádí k použití slova prášek: prášek do myčky, prací prášek, prdící prášek, prášek na bolest, kypřící prášek. Podtržená písmena označují tajenku. Heslo je DAREK.

15) **Vesmírná** – Velké množství hvězd na nebi a spousta písmenek v kódových označeních vesmírných misí. Vybarvěte všechna písmena, která byla použita při všech misích. Zbývající písmena u hvězd pak čtete shora dolů. Heslo je MLHOVINA.

16) **Stromová** – Každý obyvatel Stromu odkazuje na nějakého dalšího. Kromě sovy, ta bude poslední. Nebo si všimněte, že na Tobiáše upozorňuje lupa, tam začnete. Tobiáš T říká „slyší oříšky“ - veverka A říká: „v dalším životě má barevná křídla“ - housenka M říká: „sežere na co přijde“ - myš O říká: „v dubnu bude dubem“ - žalud U říká: „pěje“ - ptáček D říká: „křídla schovaná, lidi nekouše“ - škvor R říká: „létá neslyšně, volá hlasitě“ - sova Á. Zpráva je TAMOUDRÁ. Heslo je SOVA.

17) **Medová** – Najděte tři citáty Medvídky Pú: Den bez přátel je jako hrnec bez jediné kapky medu. Někdy zaberou nejvíce místa ve tvém srdci ty nejmenší věci. Jsi odvážnější, než věříš, silnější, než se zdáš a chytřejší, než si myslíš. Označením políček vám zbydou 4 slova: Jaké zvíře je ljáček. Heslo je OSEL.

18) **Větroplachá** – Odkud fouká vítr? Směrová růžice a změt písmen a čísel navádějí k použití světových stran. Pozor, pokud fouká od jihozápadu, loď jede na severovýchod. Třemi kroky se tedy dostanete k písmenu P. Heslo je PLACHETNICE.

19) **Oblázková** – Začněte číst písmena od dolního kamínku zvýrazněného černě a postupujte ve směru, kterým ukazuje tvar kamínku. Získáte zprávu KODZUSTALNAKOPCI. Od vrcholu kopce můžete číst jen nepoužitá písmena stejným způsobem. Heslo je FACKA.

20) **Bonbónová** – Když naleznete souvislost mezi jednotlivými kusy sladkostí, zjistíte pořadí písmen. Některé vzory a některé tvary se opakují. Začněte vánočním lízátkem ve tvaru hůlky P. Stejný vzor má bonbon U. Stejný tvar jako bonbon U má bonbon S. Ten sdílí vzor s lízátkem I, následuje lízátko N, čokoláda K a čokoláda Y. Heslo je PUSINKY.

21) **Horolezecká** – Lezte s Hugem zdola nahoru po správných chytech. Chyty a stupy mohou být pootočené. Přečtete KODKARABINA. Heslo je KARABINA.

22) **Záchodová** – Dokreslete si, nebo vystříhnete, díly potrubí a doplňte do kanalizační sítě. Název šifry a text o knize navádějí k záchodu. Pokud přečtete písmena, která jsou na tmavší trubce ze záchodu do kanalizační výpusti, získáte zprávu OBATAHNOUZA-JEDEN. Heslo je PROVAZ.

23) **Vejcovitá** – Odhalte, jaká stvoření se skrývají ve vejcích. Jsou tam pták, had, ptakopysk a drak. Počet částí těla, které se klubou z vajec, udávají pořadí písmene ze slova, které potřebujete. Pták má venku čtyři části – berete čtvrté písmeno ze slova pták - K. Had dvě – berete druhé písmeno ze slova had - A. Ptakopysk šest – berete P. Drak leze ven dvěma částmi těla – berete R. Heslo je KAPR.

24) **Dárková** – Hesla z jednotlivých šifer přiřazujte k iniciálám autorů knih, které byly inspirací pro každou šifru. JRRT 6. je J. R. R. Tolkien, který napsal Hobita. Výsledkem Hobití šifry je heslo VÁNOČKA. Do závěrečné šifry tedy použijete 6. písmeno z vánočky - K. Zpráva je SIFROVACIVANOCEKODKNIHA. Heslo je KNIHA.

NESTAČILO VÁM LUŠTĚNÍ? VYZKOUŠEJTE NÁVRAT NEFRITOVÉHO HADA.

Samuel Stoneheart je archeolog. A svou prací se neskutečně baví. Není to úplně ten akční typ, který prchá před valícím se balvanem, ale umí být středem pozornosti a zároveň miluje, když jsou věci na místech, kam patří. Právě nyní je šťastný, protože může vrátit sochu Nefritového hada do nově nalezeného Mayského chrámu.

trails.cryptomania.cz/trail/navrat-nefritoveho-hada



DĚKUJEME ZA VAŠI PODPORU!

Ať už jste si kalendář stáhli zdarma nebo nám přispěli, máme radost, že s námi prošifrujete advent! Výroba kalendáře je měsíční intenzivní práce pro několik lidí. I když jsme firma a máme své závazky, rádi bychom ideu a vznik adventního kalendáře zdarma nebo za symbolický příspěvek, udrželi i příští roky. Pokud nás chcete podpořit i dále a radost nám trochu vrátit, můžete nám virtuálně poslat ještě jeden z těchto dárečků:

SDÍLEJTE náš kalendář. Pošlete jej kamarádům, známým a klidně i neznámým. Ať se luští ve všech obývacích, třídách i klubovnách.

SLEDUJTE, co dalšího děláme. Přidejte se k nám na Facebooku, přečtěte si naše blogové příspěvky. Staňte se vášnivými Cryptomaniaky.

HRAJTE s námi. Máme hry rodinné i dospělácké. Lehké i těžké. Online i spojené s příjemnou procházkou po Praze či Brně.

DARUJTE dobrodružství. Přátelům, rodině, dětem. Nechte je, ať se také potrápí při luštění. Schválně, který tým bude nejlepší?

A slevu máte? A můžu ji vidět? Jasně!

Slevový kód **KALENDAR** vám dá celých 10 % na nákup šifrovacích her na www.cryptomania.cz.

Šifrovací adventní kalendář 2023

Vydala Cryptomania s. r. o., Cyrilská 7, 602 00 Brno

Texty: Petra Pilátová, Luděk Hrnčíř a tým Cryptomania s. r. o.

Ilustrace: Oldřiška Kábrtová

I. vydání, 11/2023

www.cryptomania.cz