



1.

Každý obrázok odkazuje na nejaké číslo z rozprávky:

 = 12 (mesiačikov)

 = 3 (oriešky pre Popolušku)

 =(Snehulienka a) 7 (trpaslíkov)

Keď tieto čísla dosadíme do výrazov, dostaneme riešenie.

Riešenie: obrys

2.

O každej vete vieme povedať, či je pravdivá alebo nepravdivá. Potom použijeme morzeovku. Ako obrázok Pinocchia napovedá, pravdivá veta bude "krátka" (Pinocchio má krátky nos) a nepravdivá bude "dlhá" (Pinocchio má dlhý nos). V každom odseku takto dostaneme písmeno.

Napríklad v prvom odseku:

Gideon v Pinocchiovi nerozpráva. = pravda = krátka (.)

Malá myška v Dumbovi sa volá Timon. = lož = dlhá (-)

Baloo má biele brucho. = lož = dlhá (-)

Popoluškine sestry sa volajú Anastázia a Drizella. = pravda = krátka (.)

.-. = p

Všetky písmená dokopy nám dajú riešenie.

Riešenie: pozdrav

3.

Môžeme si všimnúť, že každá z postáv má meč inej farby:

Anakin Skywalker = modrá

Darth Vader = červená

Yoda = zelená

Tiež si môžeme všimnúť, že sú to základné farby RGB.

V každom riadku tieto farby zmiešavame v nejakom pomere:

1. riadok = 3 červené a 4 modré = fialová
2. riadok = 3 červených = červená
3. riadok = 3 zelených = zelená
4. riadok = 2 červené a 2 zelené = žltá
5. riadok = 5 červených a 3 zelené = oranžová
6. riadok = 5 modrých = modrá

Počet písmen farby sa vždy rovná počtu postáv v riadku, čo znamená, že môžeme postupne postavám priradiť písmená a zobrať to zvýraznené. Tieto písmená nám dajú riešenie.

Riešenie: včelar

4.

V erbe si čiarou spojíme fakulty ktoré spolu hrajú v daný deň. Takto dostaneme nejaký znak. Napríklad z prvého dňa:



Teraz sa môžeme pozrieť do šifrovacích pomôcok a nájsť takúto mriežku:

A B C	D E F	G H Ch
I J K	L M N	O P Q
R S T	U V W	X Y Z

Volá sa poľský kríž a funguje na takom princípe, že každé políčko vieme identifikovať podľa čiar ktoré ho ohraničujú.

Napríklad:



Označuje políčko:

A B C	D E F	G H Ch
I J K	L M N	O P Q
R S T	U V W	X Y Z

Takto teda vieme z každého dňa zistiť trojicu písmen z ktorej ešte musíme jedno vybrať. Vec ktorú sme ešte nevyužili je dátum kedy sa zápasy hrajú. Keď sa pozrieme na mesiace, tie idú jednoducho od 1 do 12 takže to nebude dôležité. Zostáva deň v mesiaci. Ten je vždy 1,2 alebo 3, čo je presne to čo potrebujeme.

Z prvého dňa teda vieme podľa zápasov zistiť trojicu I,J,K a keďže je to 1.1. vezmeme 1. z nich - I.

Z druhého dňa máme zo zápasov:

Teda L,M,N z čoho vezmeme 2. písmeno (lebo je to 2.2.) - M.

Z tretieho dňa máme:

Teda O,P,Q z čoho vezmeme 2. písmeno (lebo je to 2.3.) - P.

...

Tieto písmená nám dokopy dajú riešenie.

Riešenie: improvizácia