



Brloh VI – Řešení třetího kola

1 Cestou necestou

Řešení: K této úloze bylo třeba přistupovat obdobně jako ke světově proslulé hře *Scrabble*. Existuje jediné možné rozložení slov do „hrací plochy“. Písmenka na barevných polích tvoří tři slova: HRAD V ŘÍMĚ. Vzhledem k tomu, že je vyžadována dvouslovná odpověď, je správným řešením **Andělský hrad**.

2 Čtyřiašedesát

Řešení: Čtyřiašedesát (název úlohy) poukazuje na počet políček na klasické šachovnici. Přes mřížku v zadání překryjeme pomyslnou šachovnici o rozměrech 7 x 21 a budeme postupovat podle následujících dvou pravidel:

- Mají-li překrývající se políčka shodnou barvu, je výslednou barvou bílá.
- Mají-li překrývající se políčka různou barvu, je výslednou barvou černá.

Výsledkem bude grafický nápis KLUS. Jedná se samozřejmě o českého zpěváka a herce, a tak je hledaným křestním jménem **Tomáš**.

3 Dokonalá

Řešení: Především první dva pojmy mezi matematickými symboly pro průnik měly řešitelům napovědět, že v této úloze půjde o písně známých českých interpretů (Premier, Václav Neckář, Daniel Landa a Milan Drobný). Symbol pro průnik zde opravdu znamená průnik, což znamená, že je třeba najít to, co mají tyto písně společné. A tím je slovo **ideál**.

4 Dvojitě povolaná

Řešení: Pro rozluštění této úlohy bylo třeba prokázat trochu hravosti. Popsána jsou různá povolání a je třeba vytvořit jednoslovné označení a vždy stejným principem. Postupně lze tedy označit povolání takto: špekař, mlékař, krovář, plentař a Tescař. Z každého takto vytvořeného povolání je možné odebrat jedno písmeno a vznikne povolání jiné. Ze špekaře uděláme pekaře a podobně. Odebraná písmena pak tvoří řešení – **šmrnc**.



5 Letošní

Řešení: Počet čtyřciferných přirozených čísel, pro která platí, že trojnásobek čtvrtiny prvního dvojčíslí je roven druhému dvojčíslí, je **22**.

6 Osmistěn

Řešení: Na obrázku je znázorněn plášť osmistěnu. Pokud jej správně poskládáme, můžeme po vrstvách (po řádcích) číst text: „*Správnou odpovědí je platónské těleso s nejvíce stěnami*“. Řešením tedy je **dvacetistěn** neboli **ikosaedr**.

7 Pismenkovy logik

Řešení: Postupujeme-li podle pravidel hry Logik (známé také jako Mastermind), zjistíme, že řešením takto rozehrané hry jsou barvy seřazené následovně: **modrá**, **fialová**, **červená**, **tyrkysová** a **černá**. Pořadí barev pak určí písmeno, které ze jména barvy máme použít. Název úlohy zároveň napovídá, že je třeba zanedbat diakritiku. To znamená, že ukrytým jménem je **Mirka**.

8 Robot

Řešení: Jediným políčkem, ze kterého robot mohl začít, aby na poli C3 byla hodnota $N = 6$, je pole **B2**. Jako klíčové se ukázalo nezapomenout na informaci říkající, že zastaví-li se robot na nějakém políčku, je třeba upravit hodnotu čísla N . Tento fakt byl často opomíjen, a proto řada řešení nebyla uznávána, ač se zdála jako správná.

9 Souměrnátor

Řešení: Vhodíme-li kuličku v levém horním předním rohu, vypadne políčkem, které je označeno číslem **7**.

10 Události dne

Řešení: Jednotlivé věty ukrývají jména světově proslulých osobností. Postupně to jsou *Cantor*, *Cauchy*, *Pascal*, *Dumas* a *Fermat*. Všichni tito velikáni byli skvělými vědci v oblasti matematiky. Jedinou výjimkou je samozřejmě spisovatel **Dumas**, jenž proslul především svými vynikajícími romány *Tři mušketýři* a *Hrabě Monte Christo*. Dumas je tedy ten, který nepatří mezi ostatní.