

# Řešení 11 Osmisměrka

---



Trochu pracná šifra, ale s relativně jednoduchým principem. Hráči luští osmisměrku podle známých pravidel – nepoužitá písmena tvoří tajanu. Jenže tajanu “**WHAT3WORDS. PRVNÍM JE V DANÉ**” napovídá, že tím luštění nekončí.

Do What3words jsou zapotřebí dvě další hesla; jedno hráči zjistí, když seškrtnou písmenka, která jsou použita na dvě a více slov. Jinými slovy, jsou na spojích. Tato písmena říkají: “**TRUBKA. POUŽIJ PASTELKY NA TŘETÍ SLOVO.**”

Hráči se chopí pastelek a vybarvují výrazy podle toho, jakou barvu evokují. Zatímco SUŠIČKA, KAKADU nebo JACHTA jsou určitě spojeny s bílou barvou, HOMER, REGIOJETY nebo BAGR si každý z nás představí žluté. Zvířata, jako jsou STŘEVLE, SUMEC či ŽÁBA, a podobně také stromy TIS či SMRK, stejně tak i FOŘTA nebo ELFA vybarví hráči zeleně. Šifra zahrnuje i slova HLÍNA, VÝKAL a KÁVA, na něž se musí použít hnědá nebo černá pastelka. Výsledný obrázek vykreslí krásnou žirafu. “**ŽIRAF**” je třetí slovo do What3words.

Adresa [///vdané.trubka.žirafa](https://vdané.trubka.žirafa) odkazuje na přibližně kilometr vzdálené místo proti proudu řeky.