



celonápravová riešenie

Prvým krokom je, že pomenujeme jednotlivé slová v mriežke podľa popisu, pričom platí, že počet slov v popise je rovnaký ako počet písmen daného slova.

Geometrický útvar alebo horor	Náklonnosť, ktorú navzájom k sebe cítia dvaja zamilovaní ľudia alebo aj gravitácia	Rad bodov alebo slovenský film	Loptová hra na koni
Stred atómu s protónmi, neutrónmi	Vrch, kopec alebo les	Označenie tekutiny na odkladanie kontaktných šošoviek	Malá skala, môže byť náhrobný
Keď ste pri niekom blízko, narúšate mu osobný	Výtvarný, literárny alebo hudobný výtvar	Základná pitná priezačná tekutina	Povrchová časť kmeňa stromu
Skupenstvo teplejšie ako kvapalina	Dĺžka medzi nejakými dvoma bodmi na mape udávaná napríklad v kilometroch	Honosné sídlo šľachty alebo kladka	Tretia planéta sústavy

kruh	príťažlivosť	ciara	polo
jadro	hora	roztok	kamen
priestor	dielo	voda	kora
plyn	vzdialenosť	zamok	zem

Jednotlivé slová tvoria s niektorým pomenovaním živlu (voda, zem, vzduch, oheň) ustálené slovné spojenia (napríklad zemské jadro, vzdušný priestor atď.). Na živly odkazovali aj jednotlivé farebné okraje: červená = oheň, hnedá = zem, modrá = voda a biela = vzduch. Našu tabuľku slov si teda môžeme ofarbiť týmito farbami podľa príslušného živlu.

Navyše v každom popise bolo jedno slovo **boldom**, takže si vieme zo slova vybrať príslušajúce písmenko. Dostaneme tak ofarbenú mriežku písmen.

(ohnivý) kruh	(zemská) príťažlivosť	(vzdušná) ciara	(vodné) polo
(zemské) jadro	(ohnivá) hora	(vodný) roztok	(vodný) kamen
(vzdušný) priestor	(vodné) dielo	(ohnivá) voda	(zemská) kora
(zemný) plyn	(vzdušná) vzdialenosť	(vzdušný) zamok	(ohnová) zem

K	T	I	P
O	O	T	N
P	E	D	A
L	E	M	Z



celonápravová riešenie

Teraz je potrebné už len prísť na systém – čo otáčať a ako čítať písmenká z mriežky. V základnom otočení vidíme, že červený okraj je hore a práve červené písmenká dávajú „KODZ“, čo bude začiatok riešenia. Ďalej nechávame okraje aj písmenká celý čas na mieste a už len rotujeme ofarbenú mriežku v smere hodinových ručičiek, z ktorej následne vždy po otočení prečítame písmená tej farby, ktorá zodpovedá farbe okraja. Písmená čítame po riadkoch v smere od tohto okraja.

Takže postupne dostávame:

KODZ (červené)

K	T	I	P
O	O	T	N
P	E	D	A
L	E	M	Z

NIEK (hnedé)

K	T	I	P
O	O	T	N
P	E	D	A
L	E	M	Z

LEPT (modré)

K	T	I	P
O	O	T	N
P	E	D	A
L	E	M	Z

OMAN (biele)

K	T	I	P
O	O	T	N
P	E	D	A
L	E	M	Z

Dokopy dostávame KOD ZNIE KLEPTOMAN.