

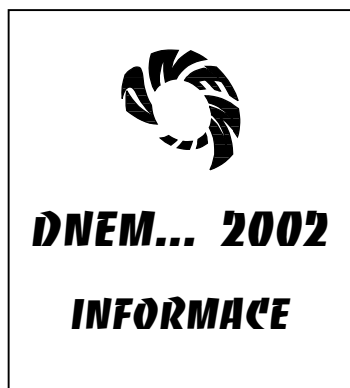


DNEM... 2002

START

Hra právě začala

- ◆ Jste na startu hry.
- ◆ Hra má start, cíl a 14 číslovaných stanovišť, která musíte projít. Na každém stanovišti je zpráva.
- ◆ Pro každou skupinu je určena jedna zpráva. Některé zprávy jsou pouze k opsání.
- ◆ Zprávy, které vyzvednete nebo opíšete na stanovištích a nepoužité nápovědy předložte v cíli.
- ◆ Plánky, mapky a nápovědy dostanete na stanovišti 1 výměnou za vyplněnou kontrolní kartu
- ◆ Stanoviště 1 je v pasáži mezi Jánskou a dvorem domu "U mamlasů"
- ◆ Než tam půjdete, připněte si každý na rukáv kus přiložené pásky



Cíl hry

Cíl je v Bystrci v centru volného času Bystrouška.

Adresa: Fleischnerova 1 a

Umístění: Vedle konečné jedničky (Máte vyznačeno na plánu)

Konec hry

Hra končí v 17:00. Kdo dorazí později, nebude zařazen do vyhodnocení. Vyhlášení vítězů ukončíme nejpozději v 18:00. Na opozdilce budeme čekat do 19:00, pak se vydáme pátrat po zbloudilcích. Raději však neblud'te.

Co dělat při potížích

- ◆ Nezmatkovat
- ◆ Volat nouzové číslo 0776-718-520

Rozhodnete-li se hru vzdát, zavolejte nám na nouzové číslo 0776-718-520

Čas uzavření jednotlivých stanovišť

Jestliže stanoviště nenajdete do uvedené doby, nemá cenu jej hledat.

V tom případě otevřete nouzovou obálku a podle instrukcí dojdete co nejrychleji do cíle.

Stanoviště 1	9:30	Stanoviště 9	15:30
Stanoviště 2	12:00	Stanoviště 10	15:30
Stanoviště 3	12:00	Stanoviště 11	16:30
Stanoviště 4	12:00	Stanoviště 12	16:30
Stanoviště 5	12:00	Stanoviště 13	17:00
Stanoviště 6	12:00	Stanoviště 14	17:00
Stanoviště 7	13:00	Cíl	19:00
Stanoviště 8	15:30	Nápověda pro stanoviště 4-6	12:00

Pořadatelé

Po trase hry se pohybují pořadatelé, které pravděpodobně většinou neznáte.

Tito lidé jsou povinni se vám prokázat průkazkou se znakem hry a nápisem POŘADATEL

Jiní lidé

Při hře samozřejmě můžete využít pomoci jiných lidí (například zeptat se na cestu, stavit se v knihovně nebo si prohlédnout knížku v knihkupectví, ...). Čiňte tak uvážlivě a opatrně.

Doprava

Pamatujte, že se smíte pohybovat jen pěšky nebo prostředky MHD (šalina, autobus, trolejbus)

Mobily a vysílačky

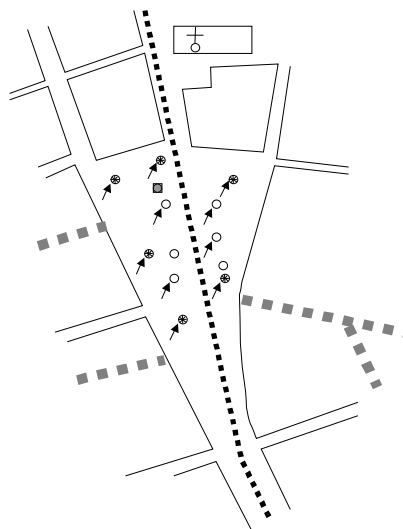
Ani jedno nesmíte použít k řešení úkolů na stanovištích. V průběhu hry smíte využít mobil pouze k volání na nouzové číslo 0776-718-520.



DNĚM... 2002

STANOVIŠTĚ 1

Stanoviště 2 je rozmístěno na místech označených šipkami. Zprávu si opište





DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 2

část 1

P



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 2

část 2

A



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 2

část 3

N



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 2

část 4

E



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 2

část 5

N



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 2

část 6

S



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 2

část 7

K



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 2

část 8

Á



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 2

část 9

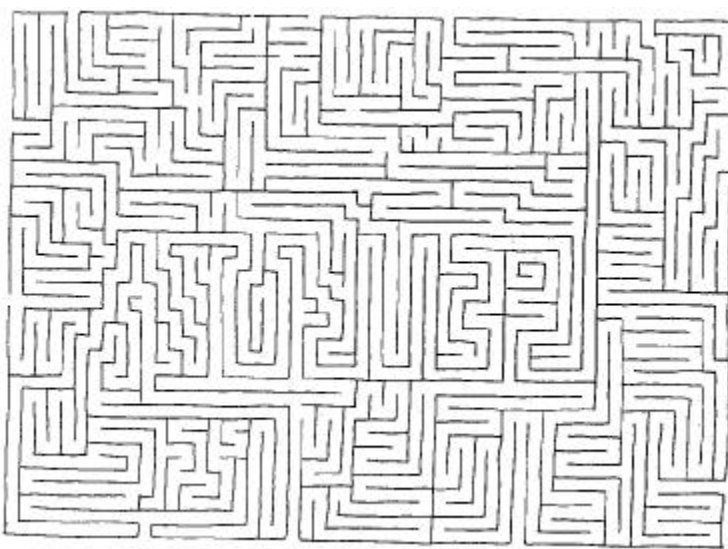
SCHODY



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 3

Čára, která spojí dvě delší strany bludiště, vás dovede na další stanoviště





DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 4

Skupiny do 15 let si mohou nápovědu vyzvednout na střeše Domu pánů z Lipé.

!! Použití nápovědy znamená přičtení 45 minut k dosaženému času !!

V Brně bylo dneska narváno. Bylo tady pár zajímavých lidí. Japonský turista měl s sebou průvodce. Ten, kdo vezl dopis, byl na Beethovenově ulici. Ten, který jen projížděl, byl před Červeným kostelem. Opilec měl psa. Horské kolo měl ten, kdo viděl budovu rozhlasu. Ten, kdo našel šifrovanou zprávu, viděl parkoviště. Na Beethovenově ulici byl poslíček firmy Messenger. Ten, který viděl dvě šaliny, určitě nikudy neprojížděl. U kina Scala byl ten, kdo měl lístek na šalínu. Ten, co viděl světelnou křižovatku, byl řidič. Ten, kdo byl v průjezdu Staré radnice viděl brněnského draka. Opilec nevěřicně zíral. Dopis vezl poslíček firmy Messenger. Ten, kdo měl průvodce, nenašel šifrovanou zprávu.

Kdo fotil? Kde byl vítěz hry DNEM...?



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 4

NÁPOVĚDA

Kdo to byl	Poslíček firmy Messenger	*** ??? ***	Řidič		Vítěz hry DNEM...
Co měl	horské kolo		**nejde zjistit**	psa	jízdenku na šalínu
Kde byl		v průjezdu Staré radnice		**nejde zjistit**	*** ??? ***
Co viděl		brněnského draka	světelnou křižovatku		
Co dělal	vezl dopis	fotil	projížděl	nevěřicně zíral	našel šifrovanou zprávu



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 5

Nápověda 2
Použití: +60 minut k
dosaženému času

Jestli chcete vědět, co patří sem, otevřete Nápovědu 1

1	_ 1	_ 1
2 x 4 = 8	_ 1	1
1	6+5=11	1



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 5

Nápověda 3
Použití: +30 minut k
dosaženému času
+Nápověda 1 (30')
+Nápověda 2 (60')

POHOŘELEC

Hledejte v plánu Brna, nebo se někoho zeptejte, kde to je.

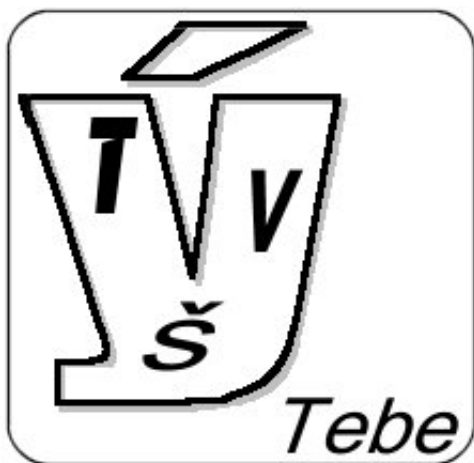


DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 6

Skupiny do 15 let si mohou nápovědu vyzvednout na střeše Domu pánů z Lipé.

!! Použití nápovědy znamená přičtení 30 minut k dosaženému času !!



Pomník před hlavní bránou



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 6

Nápověda

V "ý" je s "t" a "v" i "š"

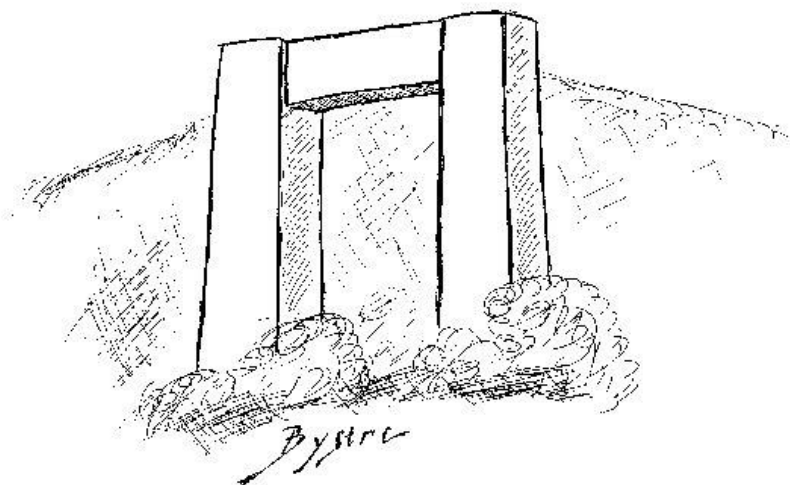
"Tebe" se dá říct i jako "Tě"

Dojedete tam jedničkou směr Bystre



DNĚM... 2002
STANOVISŤE 7

Tip: Vystupte na zastávce ZOO





DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 8

Tato *šifra* je tak jednoduchá, že žádnou nápovědu nepotřebuje

Řešte sami.
!!Pozor!!
Chovejte se tak, abyste ostatním nenapověděli.

Tlachapoud

Je svačvečer. Lysperní jezeleni se vírně vrtáčeji v mokřavě Vetchaří hadroušci jsou roztruchleni a selvy syští tesknoskuhravě.

„Střez se, střez Tlachapouda, milý synu, má tlamu zubatou a ostrý dráp. Pták Zloškrv už se těší na hostíru, vzteklitě číhá na tě Pentlochňap.“

Meč Šaršoun vytrh, pevně sevřel v dlani a v lese stopoval ty chvostnatce, pak pod strom Tumtum used v zadumání a hotovil se k divé šarvátce.

A když zachmurděně odpočíval, tu z huňastého lesa Tlachapoud tam vtrh šumohvizdně jako příval a s vrňoukáním chtěl ho napadnout.

Ráz na ráz sekal, šmik! šmik! v stínu stromů Šaršounem mával stále lítěji, až hlavu uťal mu a potom domů se harcoslavně vrátil s trofejí.

„Pojď na má prsa, však to byla túra s tím Tlachapoudem, chlap jsi od kosti. Oj nádhernajs, oj bašta. Hooja! hurá!“ a pochruhával samou radostí.

Je svačvečer. Lysperní jezeleni se vírně vrtáčeji v mokřavě Vetchaří hadroušci jsou roztruchleni a selvy syští tesknoskuhravě.

Lewis Carroll: Alenka v kraji divů a za zrcadlem
Překlad Aloys a Hana Skoumalovi



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 9

Skupiny do 15 let mohou
použít nápovědu.
Nepoužité nápovědy
předložte v cíli.

	c	r	u	i	h	d
l	b	d	d	f	i	
	u	t	u	b	s	k
i	d	d	í	s	n	
	w	o	h	e	d	p
e	i	g	s	b	v	
	c	p	z	x	s	v
p	i	i	š	h	a	
	v	s	b	o	d	a
o	i	a	ř	c	r	
	c	t	u	i	v	d
i	b	d	t	i	g	

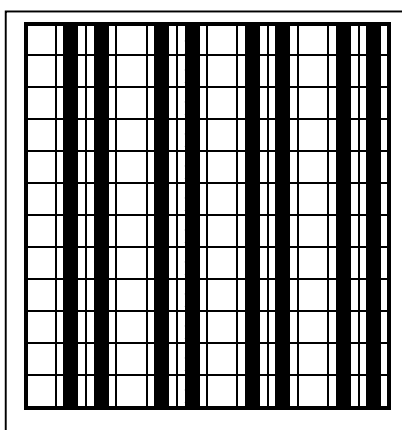
p	i	g	o	b	v	
	c	é	z	x	n	v
ě	i	i	e	h	a	
	v	m	b	o	s	a
t	i	a	k	c	r	
	c	j	u	i	t	d
e	b	d	o	f	i	
	u	ě	u	b	t	k
e	d	d	i	s	n	
	w	p	h	e	í	p
s	i	g	a	b	v	
	c	š	z	c	ě	u



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 9

Nápověda
Použití: +60 minut k
dosaženému času





DNĚM... 2002

STANOVIŠTĚ 10

Dopřejte i soupeřům
trochu proběhnutí.

Místo, na kterém se nachází stanoviště 11, je uvedeno na rozcestníku u parkoviště, přes které jste sem přišli. Vzdálenost tohoto místa od rozcestníku vypočtete po dosažení do rovnice:

$$L + 5 \cdot (d - M) + 1 = r - 11d - 12M$$

kde L je hledaná vzdálenost v metrech
d je den
M je měsíc
r je rok

d, M, r jsou čísla z data uvedeného na pamětní desce u pomníku na přehradní hrázi na stanovišti 9.

Pro vaši kontrolu. Místo se nachází 260 metrů nad mořem na $49^{\circ} 13' 41''$ severní šířky a $16^{\circ} 30' 9''$ východní délky.

Text na pamětní desce u pomníku:

TATO PŘEHRADA
BYLA
ZACHRÁNĚNA
HRDINNÝM ČINEM
FRANTIŠKA
ŠIKULY
A SPOLUBOJOVNÍKŮ
DNE 26. DUBNA 1945
PŘED ZNIČENÍM
FAŠISTICKÝMI
VOJSKY



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 11

"Již drahnou dobu vás sleduji, Holmesi, a stále nějak nemohu pochopit vaše podivné počínání. Před chvílí jste vyrobil úplně čirý roztok jakýchsi chemikálií a teď s ním čmáráte po papírech. Můžete mi vysvětlit, co to tropíte?"

"Ale zajisté, milý Watsone. Určitě je vám známo, jak fungují tepelné tiskárny v pokladnách těch příšerných moderních hypermarketů, nebo třeba ve faxu, který vidíte na stole po své levici."

"Jestli tomu tedy dobře rozumím, tak jste se právě pokusil vyrobit obdobu látky, která je nanesená na povrchu faxového papíru. Z toho, že míříte ke dveřím, usuzuji, že se chystáte požádat naši milou paní bytnou, aby vám půjčila žehličku."

"Správně Watsone. Je vidět, že se zdokonalujete v metodě dedukce."



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 12

Nápověda 1

!! Použití = +15 minut !!

Použijte výsledek šifry číslo 4 jako klíč



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 12

Nápověda 2

!! Použití:
Nápověda 1+60 minut !!

Fotil Japonský turista



DNEM... 2002

STANOVIŠTĚ 12

Nápověda 3

!! Použití:
Nápověda 1+Nápověda 2
+ 60 minut !!

Fotil Japonský turista



Řešení: Vyhlídka U Huberta na modré značce



DNEM... 2002
STANOVIŠTĚ 13

Nacházíte se v nadmořské výšce 418 m. Toto je nejvyšší místo celé trasy. Jestli chcete něco sdělit svým následníkům nebo organizátorům hry, je tu vrcholová kniha.

K získání obsahu zprávy je často nutno mít klíč.
Jsou zprávy, které mají klíč samy v sobě.
V okruhu 100 metrů se nachází několik míst, kde je možno takovou zprávu získat.



DNEM... 2002
STANOVIŠTĚ 13

Zde je možno získat zprávu s klíčem.

!!POZOR!!
!! Nehýbejte s trubkou !!
!! Nebezpečí zničení zpráv !!



DNEM... 2002
STANOVIŠTĚ 13

Blahopřejeme k vyřešení úkolu.
Pokračujte dál asi kilometr po modré značce
na rozcestí v Horákově žlebu



DNĚM... 2002

STANOVIŠTĚ 14

Jděte co nejrychleji do cíle (Bystrouška, Fleischnerova 1a nedaleko konečné jedničky).

Před odchodem si dobře prohlédněte mapu. Náповěda →

Šedý obdélník zakryjte bílými dílky.

Výsledek odevzdejte v cíli

