



## 1. SMRK

Nezapomeňte po vyzvednutí  
zadat do systému název šifry!

**Milí hráči!**

Vaším úkolem je nejprve získat první šifru. Ta sestává z 5 částí. K získání každé z částí je potřeba splnit jeden úkol a přijít za příslušným organizátorem sedícím u altánku s řešením. K postupu ze startu je potřeba sesbírat všech 5 částí první šifry!

Po 30 minutách od startu bude automaticky vydávána část šifry, k níž příslušný úkol byl řešen nejvícekrát. Po dalších 15 minutách budou následovat další části. Tyto časy si kontrolujte sami, běžte se vždy podívat k altánku, která část se začala vydávat. Až vyluštíte první šifru, běžte si zkontrolovat někým z organizátorů u startu výsledné heslo.

### **Modrá (zkouška šikovnosti)**

Vaším úkolem je složit origami papírového jeřába.

### **Žlutá (zkouška trpělivosti)**

Vyluštěte malovanou křížovku (najdete ji na druhém papíře).

### **Černá (zkouška inteligence)**

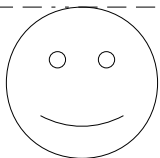
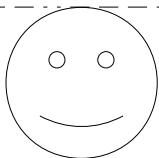
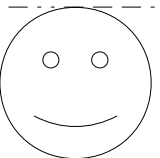
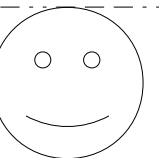
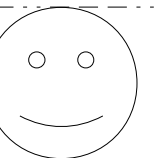
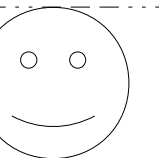
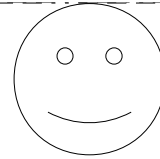
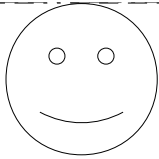
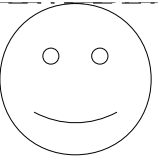
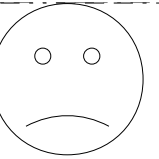
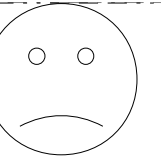
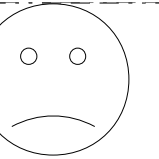
Složte tangram, zadání najdete na druhém papíře.

### **Zelená (zkouška orientace v terénu)**

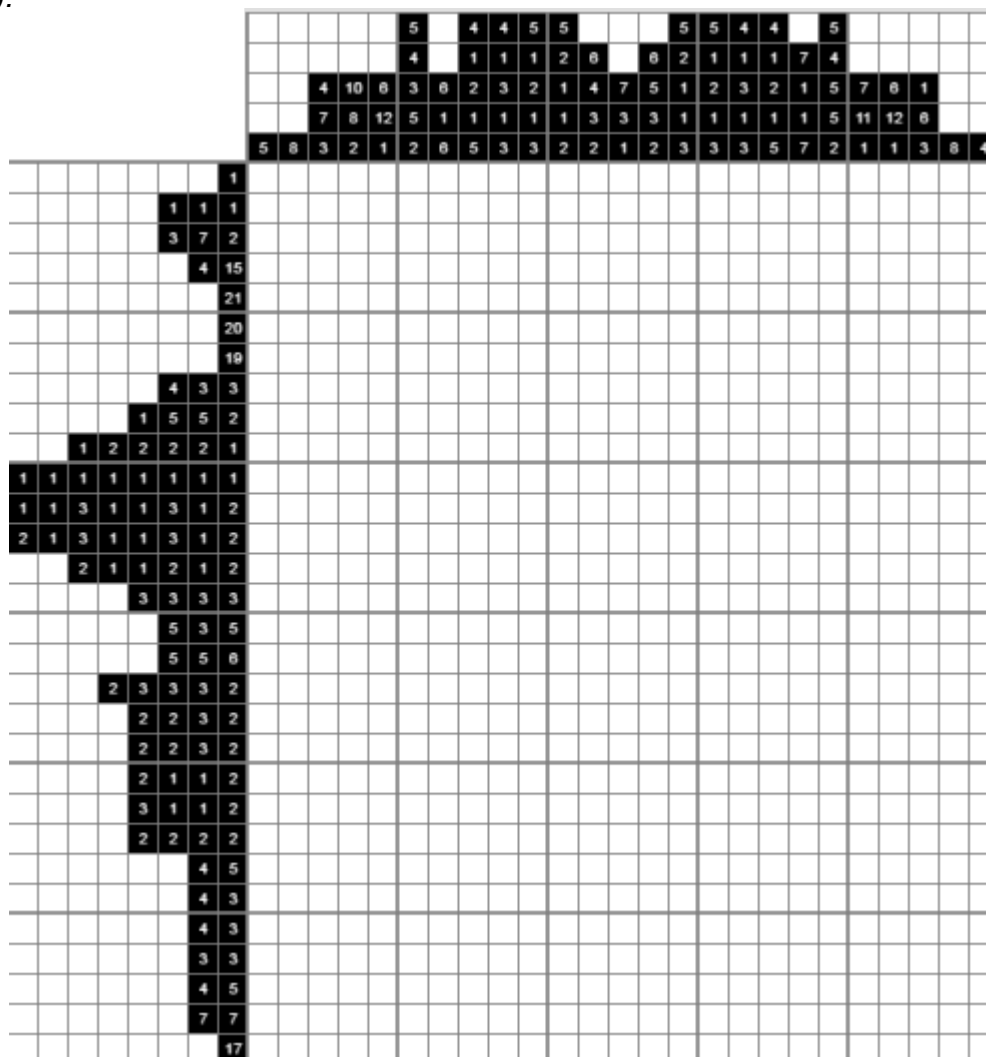
Začněte u altánku. Dále pokračujte 36m pod azimutem 45°. Dál 40m pod azimutem 323°. Dál 63m pod azimutem 352°. Dál 43m pod azimutem 205°. Dál 64m pod azimutem 14°. Dál 30m pod azimutem 198°. Dál 44m pod azimutem 139°. Dál 47m pod azimutem 187°. Dál 24m pod azimutem 267°. Dále 57m pod azimutem 177°. Dále 16m pod azimutem 117°. Dál 24m pod azimutem 198°. Dále 40m pod azimutem 79°. Dál 18m pod azimutem 307°. Dál 45m pod azimutem 259°. A nakonec 47m pod azimutem 9°.

### **Červená (zkouška soutěživosti)**

Zahrajte si piškvorky! Hrajte s ostatními týmy, zápas se hraje na 2 vítězství. Hraje se na alespoň 5 symbolů v řadě/sloupci/diagonále na papíře tak velkém, jako si donesete (alespoň 15x15 polí). S každým týmem smíte hrát maximálně jeden zápas. Kdo vyhraje (tedy jako první dosáhne 2 výher), získává od poraženého vítězný žetonek, kdo prohraje, získává od vítěze proherní žetonek. Žetony si předem vystříhnete a napište na ně jméno svého týmu, bez toho nejsou platné. Na splnění úkolu potřebujete 3 výherní žetony od různých cizích týmů. Případně místo každého 1 výherního můžete použít 3 proherní.

 Jméno týmu:	 Jméno týmu:	 Jméno týmu:	 Jméno týmu:	 Jméno týmu:	 Jméno týmu:
 Jméno týmu:	 Jméno týmu:	 Jméno týmu:	 Jméno týmu:	 Jméno týmu:	 Jméno týmu:

Malovaná křížovka (vřešenou doneste organizátorovi u žluté):



Tangram (rozstříhejte čtverec vlevo podle čar a nalepte do obrazce vpravo, tak aby se dílky nepřekrývaly a pokryly přesně obrázek. Výsledek ukažte organizátorovi u černé):

