

1	20	Máte-li všechny placky, všimněte si, že na sebe navazují.
1	30	Přečtěte postupně heslo ze všech písmenek, začíná se modrou plackou na pozici 1 na hodinách.
1	-50	Řešením je heslo: TROLEJBUS, další šifru tedy hledejte v políčku C23 na paloučku.
2	30	Čárka tečka čárka, tak začíná Klárka, nebo-li PROMOKL DOPROVOD KOLT POSTOJ PROKOPL MOST.
2	20	Záleží na počtu písmen mezi očky
2	15	Když to jde s očky, půjde to ve druhém kroku i s áčky.
2	-65	Řešením je heslo: LOTR, další šifru tedy hledejte v políčku F22 u Zidovského hřbitova.
3	30	Pomohlo by vám, kdyby pod bleskem byly nakresleny ještě brýle?
3	30	Cetli jste Harryho Pottera?
3	-60	Řešením je heslo: KRYM, další šifru tedy hledejte v políčku I22 u závory přes cestu.
4	35	Málem nám tu ty přístřešky vyrostly jako houby po dešti.
4	25	Jméno autora (bez mezer) odpovídá jménu předlohy přístřešku.
4	-60	Řešením je heslo: PODZIM, další šifru tedy hledejte na vyhlídce v políčku J24.
5	35	Nezapomínáte na něco, co si nesete od startu?
5	25	Nesete si 5 barevných placek!
5	-60	Řešením je heslo: MERKUR, další šifru tedy hledejte na vyhlídce v políčku L23.
6	40	A pak d'ábel řekl: "Přidejme do matematiky abecedu!"
6	35	Písmenka je nutné si spojit přímkami.
6	-75	Řešením je heslo: PLYSAK, další šifru tedy hledejte v políčku N19 u cestičky pod Děvinem.
7	40	U jednotlivých výkonů vás nezajímá nic jiného než umístění a země.
7	20	U země si určete kontinent.
7	30	Vzpomeňte si na symbol olympiády a jestli ho náhodou nemáte u sebe.
7	-90	Řešením je heslo: VARHANY, další šifru tedy hledejte na mýtině v políčku N16.
8	40	Co má společného stroj, vůdce a řidič lokomotivy?
8	30	Střed je v celku, dvě packy ukazují na jednotlivé součásti.
8	20	Pokud to neumíte seřadit, zajímá vás velikost ramen.
8	-90	Řešením je heslo: PART, další šifru tedy hledejte v políčku O15 na křižovatce cestiček.
9	45	Tato písmenka jsou jedinečná. Alespoň někde.
9	40	Přikládejte placky.
9	-85	Řešením je heslo: STRASIDLO, další šifru tedy hledejte v políčku O16 na břehu Jezírka.
10	50	Původně jsme ke každému pozorování chtěli přidat i barevný koláčový graf.
10	40	Barvy určitě najdete v šifrovacích pomůckách. Pokud se něco nezdá jednoznačné, nezoufejte a přečtěte si pořádně popis. Tady koláčový graf prostě nestačí.
10	-90	Řešením je heslo: KOULE, další šifru tedy hledejte v políčku P11 pod železničním mostem.
11	40	Kdybychom to bývali nakreslili hranaté místo do oblouků, asi by vám to bylo povědomější.
11	55	Naši severovýchodní sousedi by zjistili, že obloučky mají 3 různé šířky, a hned by jim vše bylo jasné.
11	-95	Řešením je heslo: UKULELE, další šifru tedy hledejte v políčku P7 u betonové skruže poblíž informační cedule.
12	40	Víte, jak se písnička jmenuje?
12	25	Poklad se v mapě značí písmenem "x".
12	35	Vystříhnete podle x, složte a postupně během hry spojte tajenku.
12	-100	Řešením je heslo: SONDA, další šifru tedy hledejte v políčku N7 na křižovatce lesních cest.
13	45	Nápovědu získáte z názvů ovoce. Buď je řečeno krátce, nebo dlouze.
13	60	Políčko je určeno pozicí, stisky pádem.
13	-105	Řešením je heslo: SNILEK, další šifru tedy hledejte v políčku L10 u dveří ve zdi ke kostelu.
14	75	Jak by šifra vypadala, kdybychom měli zaplout anglickou klávesnici místo české?
14	35	Zajímají vás pouze písmenka s diakritikou, ostatní ignorujte.
14	-110	Řešením je heslo: POLICE, další šifru tedy hledejte v poli I9.
15	70	Hrací pole je třeba si rozdělit na čtverce 5x5.
15	45	Tajenku získáte z doplněných křížků, řazení je podle pořadí abecedy v šifře.
15	-115	Řešením je heslo: VELRYBA, další šifru tedy hledejte v poli H7.
16	60	Projděte bludištěm tak, abyste si vysloužili všechna zvířátka, včetně panenky a obuvi.
16	60	Dopište na cestu části písničky a najděte shody. "A + ten/ta/to/ty" ignorujte.
16	-120	Řešením je heslo: HOUSLE, další šifru tedy hledejte v poli I5.
17	60	Ježeček si na zádech nese POMERANC!
17	60	Jak POMERANC souvisí s XAHTZWVC by viděl i slepý.
17	-120	Řešením je heslo: METRO, cíl hledejte v sokolovně v políčku J8.
18	90	Asi se vám budou hodit šifry, které jste dneska luštili.
18	90	Stromy známe z lesa, z informatiky anebo i z některých šifrovacích pomůcek. Kdo ho nemá v pomůckách, snadno si jej sestaví. Krátké vlevo, dlouhé vpravo!
18	-180	Cílové heslo je: BULDOZER