

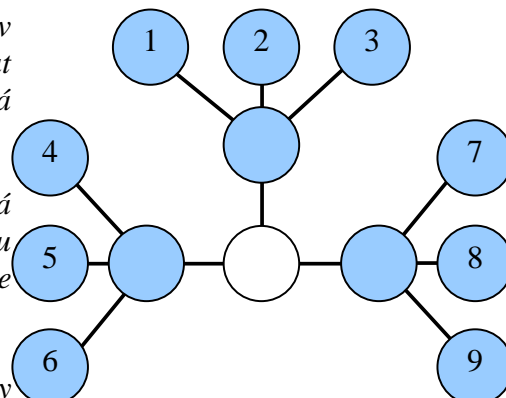


Stanoviště: 6. – Asociace
Kód stanoviště: kočka



Pokud řeknete organizátorovi správné heslo, které se skrývá v prostředním bílém kruhu, budete si moci vybrat, zda budete pokračovat v trase Pohoda nebo Výzva. Podle toho vám organizátor vydá odpovídající umístění stanoviště 6a nebo 7.

Heslo lze odhalit ze třech sousedních indicií nejbližší středu, kde každá sousedí se třemi základními indiciemi 1 – 9. Základní indicie získáte u organizátorů po splnění úkolů. Není nezbytné splnit vše. Je možné se dělit a plnit úkoly paralelně.



Stanoviště (jako celek) má časový limit. Po 3 hodinách automaticky dostanete umístění dalšího stanoviště kategorie Pohoda. Po 3 hodinách 30 minutách dostanete umístění dalšího stanoviště kategorie Výzva. Ve 3 hodiny ráno stanoviště zavírá – v tu dobu všechny zbylé týmy dostanou umístění stanoviště Pohoda. Stanoviště je vždy počítané jako vyřešené.

Libovolnou indicii lze získat bez splnění úkolu výměnou za 45 trestných minut. Pokud nevyluštíte heslo do časového limitu, trestné minuty se nepočítají.

Popis stanovišť:

Stanoviště se nacházejí ve vašem bezprostředním okolí, maximálně několik desítek metrů odsud. V parku jsou orgové, kteří kontrolují splnění jednotlivých úkolů. Jeden org může mít na starosti i více úkolů.

1. Killer Sudoku

Vaším úkolem je vyřešit Killer Sudoku. Správnost vyřešení kontroluje org, který vydá heslo.

Každý řádek, sloupec a tlustě orámovaný obdélník musí obsahovat číslice 1 až 6, každou právě jednou. Součty číslic v čárkovaně orámovaných částech musí odpovídat zadanému číslu.

12	7	7	7		
			6	9	
	7			8	
7		6	7		12
3			8	6	
14					

2. Mořeplavba

Zajisté máte svíčku a, nit'. U orga dostanete vlašský ořech. Vaším úkolem není nic jiného než přeplavení otevřeného ohně v podobě svíčky ve skořápce přes spojovací rameno rybníčku. Svíčka musí doplout a být vylovena planoucí. Pokud v průběhu plavby zhasne, je nutno ji vrátit na výchozí břeh.

3. Probud' sovu

Narazili jste v těchto pozdních hodinách na spící Sovu. Tento endemit vyskytující se v Hradci Králové a jeho blízkém okolí se vyznačuje blýskavými víčky. V tuto dobu by již měla být na lovu, ale zřejmě zaspala. Pomozte jí probudit se!

Pravidla:

Od vyznačené čáry 2x (dvakrát) zasáhněte oční víčko na terči Sovy tak, aby míčky víčko zvedly a zapadly do terče. K dispozici máte 6 míček, pokud se vám jimi nepodaří Sovu vzbudit, míčky posbírejte a zařaďte se na konec fronty. Je jedno, jestli zasáhnete jedno víčko dvakrát nebo zasáhnete obě víčka.

4. Tarzanův skok

Tarzanův skok je vysoká lanová překážka. U orga dostanete lezecké vybavení. Po žebříku vylezete na strom a skočíte na hrazdu, na které je nalepená indicie. Dbejte pokynů orga.

5. Logická úloha

Jsou čtyři jeskyně. Dvě z nich mají před vchodem pravdivé nápisy a zbylé dvě nepravdivé. V každé ze dvou jeskyní s pravdivými nápisy je princezna, v jeskyních s nepravdivými nápisy jsou draci. Určete, ve kterých jeskyních jsou princezny a ve kterých jsou draci.

A Jeskyně vedle této skrývá draka.	B V jeskyni C není ukryt drak.	C V jedné z jeskyní vedle této je drak.	D Jeskyně vedle této skrývá draka.
---	---	--	---

6. Slepecké písmo

U organizátora si v bedničce přečtete indicii napsanou braillovým písmem.

7. Nízké lanové překážky

Tohoto úkolu se musí účastnit dva členové týmu. Jeden bude muset bez pádu zdolat sadu nízkých lanových překážek. Druhý spolu s orgem jistí. Při pádu se dvojice zařadí na konec fronty. Indicii vydá org po úspěšném zdolání překážek.

8. Limerik

Složte limerik na šifrovací téma. Limerik se vyznačuje pětiveršovými slokami, které se rýmují podle schématu AABBA. Limerik musí obsahovat minimálně 3 sloky. Org má právo váš výtvar neschválit (pokud se mu nebude zdát) a má vždy pravdu.

Zavolal jsem medvědu

přijdi dneska k obědu.

Odpověděl plný strachu:

Sežereš mě jako bráchu!

Nikam dneska nejedu...

9. Elektronická logická hra

Cílem logické hry je rozsvítit celé hrací pole 4x4. Pak se na herním poli zobrazí indicie.

Tlačítka se mačkají jednotlivě. Pokud je stisknuto více tlačítek najednou, pouze první bude platné.

Pokus týmu je limitován 3 minutami. Pokud se mu do té doby nepodaří rozsvítit celé hrací pole, odchází na konec fronty a nový tým zahájí hru stisknutím tlačítka reset.

Tlačítko reset nelze stisknout v průběhu hry.