

0.

Doplňte druhého z dvojice.  
(ADAM, FIONA, HARDY, HELENA, JERRY,  
KLEOPATRA, LIBUŠE, MAT, METODĚJ, ŠEMÍK,  
VINNETOU)

**VYHLIDKA JIH**

1.

Čtěte pozpátku!

**MILÉ TÝMY, POKRAČUJTE PO ČERVENÉ KE HRADU,  
TAM HLEDEJTE ORGA.**

2.

Každý úsek vysílá jedno písmeno v morzeovce.

Čte se shora ve směru hodinových ručiček.

**BASTA**

3.

Pojmenujte živočichy. Název každého živočicha  
obsahuje nějaké podstatné jméno. To vepište do  
vyznačených políček. Čtěte tajenku.

**KOTA ZAPAD**

4.

Pojmenujte správně koření a z jeho názvu vezměte  
tolikáté písmeno, kolik je ho kusů.

**ČERVENÁ SKALKA**

5.

Každá polovina hracího kamene pojmenovává  
písmeny v krouzcích jednu pohádkovou postavu.  
Složte řadu podle toho, které postavy k sobě patří.  
Čtěte tajenku v oddělovacím obdélníku.

**ALTAN U RYBNIKA**

6.

Vybarvujte čtverečky podle uvedených souřadnic  
(řada sloupec). Čtěte písmena v grafice. Co řádek  
zadání, to písmeno řešení. Co odstavec, to slovo.

**ROZCESTÍ JV 360 M**

7.

... podivná špičatá věc. „To Lukáš mi  
**podal šídlo,**“ hájila se Evička, která Petříka  
**podaným šídlem** píchla.

**DALŠÍ ŠIFRA LEŽÍ SEDM STOVEK METRŮ VYCHOD  
LESNÍ CESTA**

8.

Kreslete paprsek světla ze středu baterky. Při  
nárazu na zrcadlo se řiďte zákonem odrazu.  
Narazíte-li na zeď, přestaňte kreslit. Čtěte paprsky  
světla.

**HESLO ŠTIKA**

9.

Vepište abecedu do každého řádku. Čtěte tajenku.

**KRMELEC VÝCHODNĚ**

10.

Jedná se o polský kříž s CH. Čáry kódují pozici v  
čtverci 3x3, tečka volí jedno ze tří písmen. Použijte  
šifrovací pomůcky.

**POKRACUJ PO ZELENĚ OBCERSTVENI ZA MOSTEM**