



## Rady, které se mohou hodit **1 – Ani si neseďame**

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## **2 – Antropoid**

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 3 – Aplikovaní hrošci

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreseb a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný Ir. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## **4 – Babřík kačoty**

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 5 – Brouk v hlavě

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## iO Nula X 6 – Bzzz

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 7 – Corn Flakes

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreseb a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný Ir. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



## Rady, které se mohou hodit 8 – Čekání na Godota

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.





Rady, které se mohou hodit

## **9 – dilbertové**

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## **10 – Dopijem a pudem...**

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 11 – DRON

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 12 – email

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## **iO Nula X 13 – enigmafie**

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 14 – Ešte sa dohodneme

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 15 – Fanklub Pavla Boucníka

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 16 – 1. FC Pressburg

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.





Rady, které se mohou hodit

## **17 – Fčeličky**

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## iO Nula X 18 – Freezy Bee

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## iO Nula X 19 – Fušenky

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



## Rady, které se mohou hodit **20 – Green&Kulious!**

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreseb a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný Ir. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 21 – JÁDRO

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 22 – Jednu rozbil, druhou ztratil

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 23 – Jemen

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



## Rady, které se mohou hodit 24 – Kinder Grinder

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.





Rady, které se mohou hodit

## 25 – Krasohled

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



## Rady, které se mohou hodit 26 – KVÍK!

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



## Rady, které se mohou hodit 27 – Letní Me2di

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## i0 Nula X 28 – Mlha

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreseb a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



## Rady, které se mohou hodit 29 – Moscow Trust

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreseb a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 30 – Murmaňi

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreačí a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## **31 – My za nic nemůžem!**

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 32 – NaPALM

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.





Rady, které se mohou hodit

## 33 – Názvy jsou pro sraby!!!

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 34 – Nekreativní Lamy

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## **iO Nula X 35 – Neuroní slzy**

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 36 – Nevíš

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



## Rady, které se mohou hodit 37 – Night Wolves

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreseb a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 38 – Oxymoroni

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



## Rady, které se mohou hodit 39 – Pralinky zvlášť

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



## Rady, které se mohou hodit iO Nula X 40 – Přizdisráči

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreseb a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný Ir. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.





## Rady, které se mohou hodit 41 – Quantum Dots

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



## Rady, které se mohou hodit 42 – Rychlé krychle

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 43 – Sakumprásk

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## iO Nula X 44 – S.O.M

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 45 – Spící Volové

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 46 – Stoosum

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 47 – Trasorítky, Lotri a Zálesáci

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreseb a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



## Rady, které se mohou hodit 48 – Už tam budem?

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.





## Rady, které se mohou hodit 49 – Veverčí hovínka

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreseb a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný Ir. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 50 – Vladcovia Strachu

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## **iO Nula X 51 – voy-a-ger**

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreseb a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 52 – VRAK

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 53 – V.R.K.Ú.

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## 54 – Zdravíčko a štěstíčko

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreseb a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krákat.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



Rady, které se mohou hodit

## **55 – žufouni**

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.



## Rady, které se mohou hodit

—

V průvodních textech stanovišť nejsou šifry; slouží k vysvětlení a mohou i leccos napovědět. Objeví-li se někde odkaz na web hry, tak nic nekóduje a web hry není součástí žádné šifry.

Někdy lze s úspěchem využít číslo stanoviště, na kterém právě jste. Jindy bez úspěchu.

Řešení šifry hledejte v mapě. Nesmysly v ní ale nehledejte.

Všímejte si všech památníků, uměleckých děl, architektonických kreací a vlastivědných zajímavostí, které potkáte. Nikdy nevíte, k čemu se vám to může hodit.

Jdete-li k cíli vzdálenějšímu než 2,5 km, pak jdete asi špatně. Kdo nedojde do cíle, stěží může počítat s dobrým umístěním. Zkratka je cesta, která je delší, zato náročnější.

Eněňou je E. Pět je taky E. A co pták? Věta? Rovnice? Šňůrka? Stránka? Kus svačiny?

Kam vrána letí, tam jest jí slyšet krácati.

Jste na správném místě? I nula je sudá.

Růžový grapefruit je ohavnost. Zato hantec, ten mají organizátoři zkrátka rádi.

Netvařte se, že neumíte do pěti napočítat. K čemu by vám to bylo?

Hra neprobíhá uvnitř budov a není třeba do nich vstupovat. Nevíte-li, hledejte před vchodem.

Když se vám zdá šifra příliš složitá, zkuste to triviálně. A naopak.

Řešením žádné šifry není žádný lr. Ani naopak.

Někomu pomůže James Bond, někomu i nula. Naopak někomu nepomůže ani Chuck Norris.

Rychlost světla a Planckova konstanta jsou universální konstanty vesmíru. Číslo 26 není. Je-li řešení šifry ARMADA MA RADA DRAMA, může být abeceda čtyřpísmenná. Případně naopak.

Jste závislí na konzumu? Shoppujete v akci? Studujete letáky? Nebo je to naopak?

Organizátoři si konečně přečetli *Almanach TMOU* a instrukce *Jak organizovat* na stránkách *sifrovacky.cz* a stanovili si vyšší cíle. Každá šifra proto letos uvádí vlastnost či schopnost, kterou byste s její pomocí měli rozvíjet. Ohodnotte si před hrou všechny své vlastnosti a schopnosti na třináctibodové škále, a to jak jednotlivci, tak tým jako celek, abyste mohli na konci hry správně posoudit dosažený pokrok.

Pokuta za jízdu načerno se platí na Novobranské, proto si raději kupte jízdenku.

Nedejte na hloupé rady.