

Venkovní úniková hra

SHERLOCK HOLMES A TAJEMSTVÍ UNHOŠŤSKÝCH MLÝNŮ



NAČTI PRVNÍ QR KÓD

Jméno

Příjmení

Třída

Milé děti,

před vámi je trasa o délce přibližně 11 kilometrů, která vás zavede do okolí Unhoště a zase zpět do města. Proto se ujistěte, že máte v batůžku dostatek pití a pořádnou svačinu a na nohou pohodlné boty. Kromě bystrého úsudku budete potřebovat také tužku, papír a mobilní telefon se čtečkou QR kódů a připojením k internetu.

A jak na to? Načtete první QR kód na této straně a přečtete si začátek příběhu. Potom vyluštíte šifru, která vám prozradí, kde se skrývá další QR kód. Přímou na místě vám napoví obrázek Sherlocka - QR kód hledejte v jeho blízkém okolí. V místech s obtížnou orientací vás navedou oranžové šipky. Postupujte podle mapy a instrukcí, objevujte části dávného příběhu a řešte šifry, dokud nerozluštíte tajemství unhošťských mlýnů.

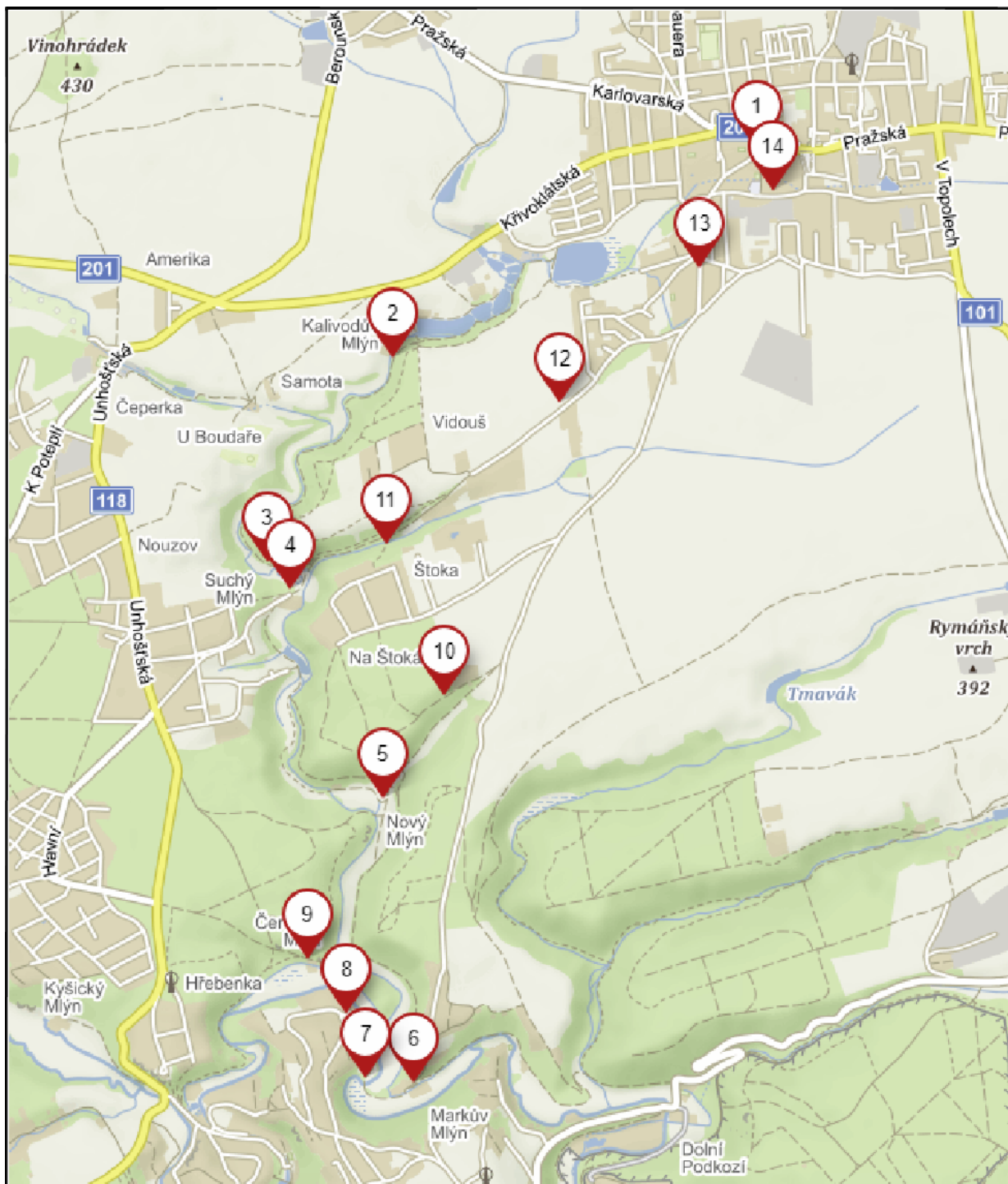
Pokud se ztratíte nebo si nebudete vědět rady, můžete si zobrazit nápovědu na adrese www.zsunhost.cz/nevimsirady.

U každé šifry je uveden také unikátní 4-místný klíč. Tyto klíče si v průběhu hry zaznamenávejte do tabulky na druhé straně: - - - - -

MORSEOVA ABECEDA



•—	A (AKÁT)	— —	M (MÁVÁ)
—•••	B (BÁBOVÍČKA)	—•	N (NÁSTUP)
•—••	C (CÍLOVNÍCI)	— — —	O (O NÁS PÁNO)
—••	D (DÁREČEK)	•—••	P (PAPÍRNÍCI)
•	E (ERB)	—•••	Q (KVILÍ ORKÁN)
••••	F (FILIPÍNY)	•••	R (RARÁŠEK)
—••	G (GRÓNSKÁ ZEM)	•••	S (SOBOTA)
••••	H (HRACHOVINA)	—	T (TRÁM)
—••••	CH (CHVÁTÁ K NÁM SÁM)	•••	U (UČENÝ)
••	I (IBIS)	••••	V (VYUČENÝ)
•—•••	J (JUNÁCKÁ HŮL)	•••	W (VAGÓN KLÁD)
—••	K (KRÁLOVSTVÍ)	—•••	X (XÉNOKRATÉS)
••••	L (LUPÍNEČEK)	—••••	Y (Y SE ZTRÁCÍ)
		—••••	Z (ZNÁMÁ ŽENA)



Vyplněnou mapku odevzdejte do schránky na budově školy - a budete zařazeni do slosování o 10 krásných deskových her.

Klíč u šifry

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.