

Vítejte v cíli!

Na své cestě jste se, mimo jiné, naučili finsky a japonsky, dokázali jste odemknout mobil každého orga, a vyhráli několik olympijských medailí. To je bezpochyby obdivuhodné, ale k dovršení Vaší poutě Vám ještě zbývá splnit cílovou aktivitu.

Kód stanoviště KRAKATICE zadejte do systému. Pod tímto textem máte jednoduchou cílovou šifru. Řešením je jednoslovné heslo; jeho sdělení organizátorům Vám však nepomůže a jeho zadání do systému hru také neukončí. Takže co s ním dělat?

Jak jste si určitě všimli, stojíte v divadle. Tento divadelní klub, pojmenovaný ŠUTR a patřící ochotnickému divadelnímu spolku Štace Kaznějov, má jednu nezpochybnitelnou výhodu, a to sice, že se na něm nachází pódium.

Poté, co vyřešíte cílovou šifru, si připravte krátký skeč (cca 1 minuta, ale kreativě se meze nekladou), jehož pointou bude řešení dané šifry, a poté informujte přítomné organizátory. Ti se přesunou do sálu, kde ho před nimi a případně ostatními týmy v cíli, kteří si již svůj skeč odehráli, představíte. Za odehrání skeče dostanete papírek s heslem, které pro Vás ukončí hru a do systému Vás zanese, jako že jste došli do cíle.

Pokud si nejste jisti správností hesla, máte možnost se na něj optat organizátorů, kteří Vám buď potvrdí nebo vyvrátí jeho správnost. Pokud se však k tomuto rozhodnete, učíňte tak diskrétně, abyste případně ostatním lušticím týmům neprozradili řešení cílové šifry.

Nyní už nezbývá, než Vám na Váš poslední úkol popřát v divadelnickém žargonu "Zlomte vaz!"

S	nin	K
P	žák	D
E	otec	S
R	snice	P
C	zdroj	O
A	ták	E
V	gie	S
I	nostika	J
N	nost	D
E	vice	O
O	por	B
A	mma	T
T	ktor	A
E	hnout	E