

Vítejte na startu. Zadejte kód "FUNGUS" do systému ve formátu, který máte uvedený z vnějšíku na startovní obálce (tedy s kódem Vašeho týmu a případně i zprávou).

Dále naleznete několik různých logických úloh které, až je vyřešíte, Vám každá dá tři slova. Tato slova, barevně odlišená jako červené, zelené a modré, Vám poslouží jako indicie ve stylu Pevnosti Boyard k odhalení tří slov, na které, pokud je zadáte do aplikace ZavInfo (spolu s kódem Vašeho týmu), Vám systém vrátí pozici jednoho ze stanovišť druhé šifry, která je dělena na tři části – červenou, zelenou a modrou.

Jednotlivé šifry druhého stanoviště spolu nesouvisí a nemusíte vyřešit jednu, abyste si mohli poradit s druhou. Na třetí stanoviště se dostanete tak, že zadáte hesla, která získáte vyřešením jednotlivých šifer druhých stanovišť do ///what3words.

Počínaje 16:30 si můžete přijít vyzvednout jedno z hesel na startovní stanoviště, následně pak můžete vyzvednout další z hesel po každé další půlhodině. V 18:00 se startovní stanoviště uzavírá a organizátoři odcházejí, takže pokud jste si od 17:30 nevyzvedli i poslední heslo, budete moct na náměstí najít vyvěšené řešení jednotlivých úloh a hesla pro získání druhých stanovišť.

Počínaje 16:30 si můžete přijít vyzvednout jedno z hesel na startovní stanoviště, následně pak můžete vyzvednout další z hesel po každé další půlhodině. V 18:00 se startovní stanoviště uzavírá a organizátoři odcházejí. Hesla, která máte, napište do volných řádků zde. V případě, že si jdete vyzvednout heslo u organizátorů, ujistěte se, že slova, která jste odhalili, už máte vyplněné:

	Úloha A	Úloha B	Úloha C	Úloha D	Úloha E	Úloha F	Celkové heslo
<b>Červená:</b>							
<b>Zelená:</b>							
<b>Modrá:</b>							

**Úloha A – Color connect**

	I			K		L	O		
M		O	T	O	R		T	●	S
●	L	●		J	A	●	●	●	
E			S		N	●	O	●	S
●	●	X		U	D				R
●	E	●	I		H	E			●
R	L	●	P	●	●	L			●
		S	M	●	H			●	●
N	S	U		O		N	●	L	
	I	●	●	K	I		●		A

**Úloha B – Minesweeper (miny)**

H	2		2			1	1		1
	S	3	L	E	K	E		2	O
3				1		1	D		2
	2	2	S	1	L		P	3	
	J	1		B		1	3		I
A			O		L	A	2		2
D	2	1	2	1	I		E	2	1
	2	R	1		2	C		2	S
R		1		A		3		E	1
1	K		T	1	A	2	B		1

**Úloha C – Pentris tiles**

				K	V	H		E	
				O		S			L
	D			O	D				D
	O	Z							
U		N		I				K	A
					G				A
				L				Z	
				A					X
			O	I					
V						O	D		E

**Úloha D – Slitherlink (ploty)**

K	K	V	R	E	C	V	1	T	3
S	3	2	2	2	I	T	N	U	N
1	I	1	R	1	1	1	1	2	2
2	V	2	1	2	1	J	M	3	2
E	N	2	E	N	N	2	1	O	2
3	I	O	E	1	I	N	1	3	P
T	2	R	1	1	3	3	3	E	1
Z	T	I	T	1	K	0	I	D	2
E	3	1	R	2	R	2	E	K	2
A	N	2	T	N	2	2	A	A	3

**Úloha E – Hashi (mosty)**

	V	K	2	6	N	2			
1				P	B	2	V	3	
	Y			O			A	A	
2		L	2	S	6	O		4	
	Z		T		A		S		
2		Y	6	7		3			
			1	K		E		2	
			2	P	4		L	1	S
			3	T		E	4		3
				N				2	A

**Úloha F – Piškvorky**

T	N		T		E				A
	U	D				H	Y	T	
	N	C	U	E	E	S	A	I	
K	N	C	S	N	Y	L	I	N	A
E	E	M	L	U	V	O	P	U	
J	N	T	E	N	A	A	O	K	N
H		C	R	T	L	I	E		A
O	E	B	D	Z	A	M	E		
		B	U	J	A	C	D	T	L
			A	E		E	E	S	T