

Za tajemstvím kralupských strašidel

PRAVIDLA HRY

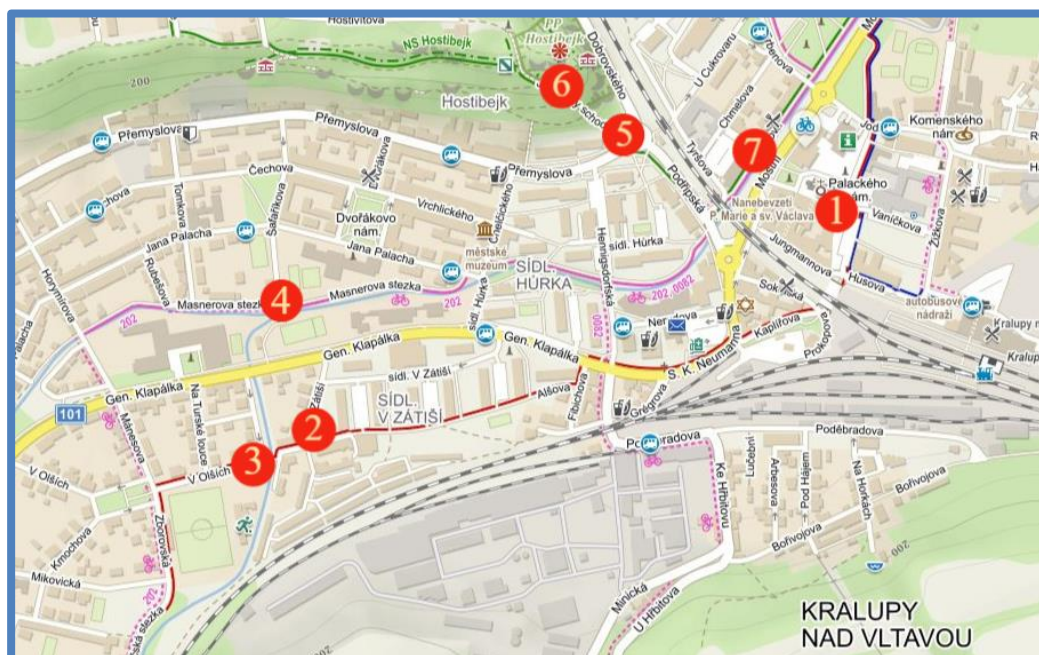
Vítáme vás u naší nové SAMOBSLUŽNÉ hry s názvem **Za tajemstvím kralupských strašidel**. Vydejte se s námi na Palackého náměstí, do Olší, či na „Hosták“, do míst spojených s kralupskými strašidly. Slyšeli jste už někdy o Přícestníkovi, nebo Pírkovi? Víte, proč Pískavice žila poblíž hřiště v Olších? Kde měl svoji sluj čert Hostibejk? Čím byl zvláštní Prtozářek, či Konvička?

Musíte si, ale dát pozor! Většina kralupských strašidel je velmi plachá, a tak je třeba se chovat nenápadně a tiše, abyste je nevyděsili. S sebou si vezměte tužku, vytištěné pokyny ke hře (ke stažení na www.ddmkralupy.cz), hravého ducha a dobrou náladu. Papír s vyluštěnou tajenkou a kontaktními údaji prosím vhodte do schránky DDM Kralupy ve Smetanově 168. Odměna vás nemine!

Tajenka

Stanoviště	č. 1 - PÝREK	č. 2 - MOTYČMEL	č. 3 - PÍSKAVICE	č. 4 - KONVIČKA
Číslo výpočtu				
Příslušné písmeno				
	č. 5 PŘÍCESTNÍK	č. 6 - HOSTIBEJK	č. 7 - PRTOZÁŘEK	

1	A	8	E	15	I	22	Ň	29	S	36	V
2	Á	9	Ě	16	Í	23	O	30	Š	37	W
3	B	10	Ě	17	J	24	Ó	31	T	38	X
4	C	11	F	18	K	25	P	32	Ť	39	Y
5	Č	12	G	19	L	26	Q	33	U	40	Ý
6	D	13	H	20	M	27	R	34	Ú	41	Z
7	Ď	14	CH	21	N	28	Ř	35	Ů	42	Ž



Tajenku vyplníte dle indicí z jednotlivých stanovišť, **každému číslu z výpočtu odpovídá písmeno z výše uvedené tabulky**. Pro odkrytí naší tajenky budeme používat čísla ze sloupů veřejného osvětlení v jejich blízkosti bude umístěna cedulka konkrétního stanoviště (čísla na sloupech slouží nejen k jejich evidenci, ale také jako **praktický nástroj pro lokalizaci místa pro záchrannou službu, hasiče či policii** v případě nenadálé události. Mohou tak mnohdy pomoci při záchraně lidského života!)

Počet účastníků:

Kontaktní e-mail:

Za tajemstvím kralupských strašidel

(hra je na motivy knihy Jindřich Havlíka Kam se poděla kralupská strašidla)

PÝREK – stanoviště č. 1 – START (Palackého náměstí před kostelem)

Pýrek je strážce času a věžních hodin kralupského kostela. Jde o netopýra, který létá ze střechy na střechu, od komína ke komínu, a především kolem kostelní věže.

Písmeno 1: Vynásob první a druhé číslo, a přičti číslo 12, **Písmeno 2:** Vynásob první a druhé číslo, **Písmeno 3:** Vynásob první a čtvrté číslo a přičti 17.

MOTYČMEL – stanoviště č. 2 (ulice V Zátíší za tělocvičnou DDM směr Zákolanský potok)

Motyčmel je květinový skřítek, který je nekorunovaným králem elfů, jelikož květiny o které se staral jsou ty z největších – slunečnice. Motyčmel slunivý je bezkonkurenčně největší a také nejvíce lenošivý elf.

Písmeno 4: Vynásob první a druhé číslo a přičti 5 **Písmeno 5:** Sečti první a druhé číslo a odečti 2 **Písmeno 6:** Druhé číslo viděl 2

PÍSKAVICE – stanoviště č. 3 - (roh ulic V Olších a Na Turské louce)

Pískavice, nebo taky kralupská meluzína měla naše město slítané od Zeměch až po Lobeček. Doma byla v topolech u fotbalové hřiště. Celý den dokázal prosedět na větvi a sledovat, jak se kluci honí za mičudou. Občas vypomohla s trénováním dorostu, a pokud bylo třeba, dokázala odpískat zápas jako profesionální rozhodčí.

Písmeno 7: Vynásob první a druhé číslo a odečti 22, **Písmeno 8:** Sečti první a druhé číslo a přičti 3 **Písmeno 9:** Sečti první a třetí číslo a odečti 1.

KONVIČKA - stanoviště č. 4 (roh ulic Šafaříkova a Masnerova stezka)

Své jméno získal tento skřítek podle konve, ve které nocuje a do které se schovává před kočkami. Je tak malý, že si dokáže ustlat i ve větším květináči nebo zahradníkově rukavici. Konvičkové mají význam nejen pro záhony a vše co na nich roste. V období sucha také dolévají vodu do kaluží, ve kterých se líhnou pulci, nosí vodu koroptvím a ještěrkám kropí záda.

Písmeno 10: Vynásob první a třetí číslo a odečti 3, **Písmeno 11:** Sečti první, druhé a odečti 3. **Písmeno 12:** Vynásob první a druhé číslo a odečti 1.

PŘÍCESTNÍK – stanoviště č. 5 (ulice Přemyslova před Kruhovým objezdem pod Hostibejkem)

Přícestník sedával u cesty a staral se, aby na ní panoval pořádek. V čem, ale Přícestníci vynikali nejlépe, to bylo sběratelství. Cokoli našli na cestě, hned si odnesli domů. Ať už to bylo bezcenné sklíčko, knoflík nebo mince.

Písmeno 13: Sečti druhé a třetí číslo a připočti 5 **Písmeno 14:** Sečti první a třetí číslo a připočti 1 **Písmeno 15:** Od třetího čísla odečti první a přičti 3

HOSTIBEJK – stanoviště č. 6 (Jarníkovy schody před u odbočky k altánu na Hostibejku)

Čert Hostibejk na tomto kopci žije tak dlouho, že už ani neví, jestli své jméno získal po tomto kopci, nebo to bylo obráceně. Jisté je jen to, že patří mezi zbloudilé čerty, kteří se sem dostali za trest. Už pár let se tu toulá a hledá, od koho by se naučil něco špatného.

Písmeno 16: Sečti všechna tři čísla a přičti 7, **Písmeno 17:** Sečti všechna tři čísla a přičti 2, **Písmeno 18:** Vynásob druhé a první číslo a odečti 5.

PRTOZÁŘEK – stanoviště č. 7 – CÍL (před budovou DDM u Zákolanského potoka)

Prtozářci jsou zvláštní tým, že jim svítí prdelky, a jakmile se setmí, vylétají ze svých úkrytů, aby lidem svítili na cestu. Od té doby, co se elektřina rozšířila z měst na vesnice a cesty lemují lampy, Prtozářků ubylo. Většina jich odešla do tmavých lesů a někteří svícení vzdali nadobro.

Písmeno 19: Vynásob první, druhé a třetí číslo a odečti 27, **Písmeno 20:** Sečti první a třetí číslo a přičti 11 **Písmeno 21:** Vynásob druhé a třetí číslo a přičti 5. **Písmeno 22:** Sečti druhé a třetí číslo a přičti 14.

Po celou dobu hry prosím dodržujte platná nařízení vlády spojená s opatřeními v souvislosti s epidemií Covid 19.