

# Děkujeme, že se díváte!

Tady je ochutnávka našich narozeninových bojovek.

Plná hra se vyrábí na míru vašemu dítěti: jeho jméno v příběhu, šifry, které vedou k místům u vás doma nebo na zahradě, a poklad na konci. Každou šifru předem vyluštil náš program, takže má jen jedno správné řešení.

## CO V UKÁZCE NAJDETE



### Ukázka 1: Pravěká výprava za ztraceným pokladem

pro děti 4–6 let · v plné hře 8 stanovišť

strany 2–6



### Ukázka 2: Pirátská výprava za pokladem

pro děti 7–10 let · v plné hře 8 stanovišť

strany 7–11



### Ukázka 3: Vesmírná mise za ztraceným pokladem

pro děti 11–13 let · v plné hře 10 stanovišť

strany 12–16

## CO DOSTANETE V PLNÉ HŘE

- příběh se jménem vašeho dítěte a úvod, který hru odstartuje
- 8 až 10 stanovišť: na každém zkouška a pak šifra, která prozradí, kde leží další stránka
- plán schovávání pro vás: místnost, předmět a tip ke každému stanovišti
- stránku Strážce hry s odpověďmi, kterou máte celou hru u sebe
- diplom do pokladu a pro vás nápovědy ke každé šifře, kdyby se děti zasekly
- sada na oslavu: pozvánky se jménem oslavence, program po hře a pro každého hosta něco na doma (podle věku list s bludištěm, sešitek tajných zpráv nebo tajná mise)

**Hru na míru sestavíte za 2 minuty**

[rodinnatruhla.cz/narozeniny](https://rodinnatruhla.cz/narozeniny) · od 199 Kč za celou hru

UKÁZKA 1 ZE 3



# Pravěká výprava za ztraceným pokladem

Pro děti 4–6 let

## NA DALŠÍCH STRANÁCH

- úvod hry s příběhem
- stanoviště 1 a 2 (zkouška a šifra)
- stránka Strážce hry pro rodiče

*V plné hře je 8 stanovišť, plán schovávání a diplom do pokladu. Pro děti, které ještě nečtou: úkoly jsou obrázkové a zadání čte dospělý nahlas.*



Hra pro: Ema · 6 let

## Ahoj, badatelé!

Dnes slaví narozeniny Ema. Do údolí dinosaurů přiletěl ptakoještěř Šmik a odnesl poklad s dárky do hnízda.

Cestu k pokladu ukazují obrázkové úkoly. Na každé stránce je jeden.

Vyřešte všech 8 úkolů a poklad najdete. Dupy dupy, jdeme na to!

### JAK SE HRAJE

1. Na každé stránce je nejdřív zkouška. Dospělý je strážce: až ji splníte, pustí vás dál.
2. Pak přijde úkol. Dospělý vám ho přečte a vy ho vyřešíte.
3. Úkol ukáže obrázek místa. Běžte tam a najdete další stránku.
4. Kartu průzkumníka noste celou hru s sebou. Po každém stanovišti do ní nakreslete sopku.
5. Když to nejde, dospělý poradí podle drobného písma dole na stránce.
6. Poslední úkol vás dovede k cíli. Čeká tam šmikův poklad.

# Pravěká výprava za ztraceným pokladem

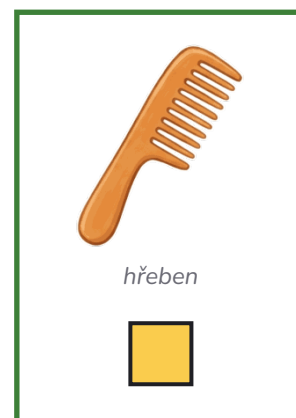
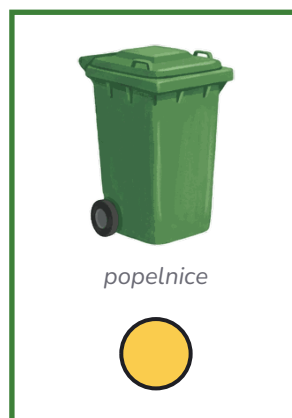
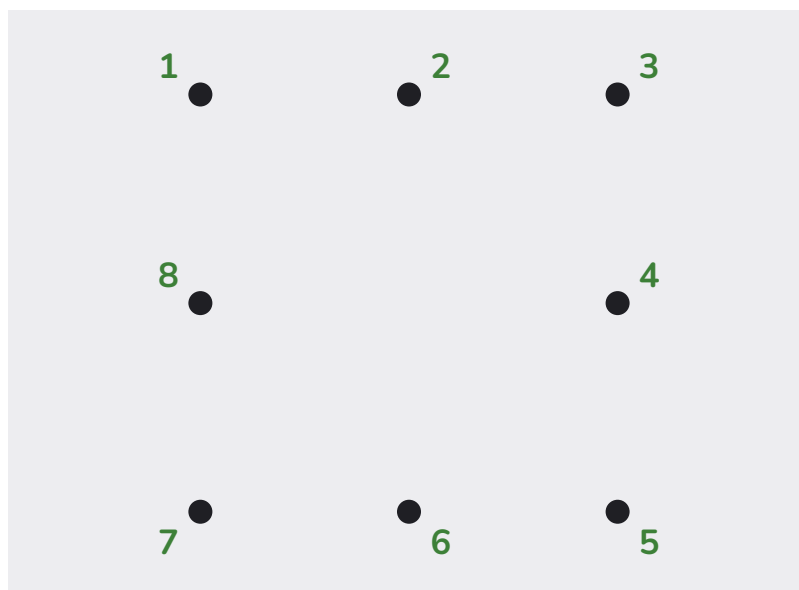
Šmik upustil první úkol, když letěl nad sopkou.

## NEJDŘÍV ZKOUŠKA

Spočítejte všechny knoflíky na svém oblečení. Pak tolikrát zatleskejte!

## ÚKOL

Spojte tečky od 1 až do konce a pak zpátky k 1. Jaký tvar vyšel? Najděte dole obrázek se stejným tvarem. Tam běžte!



**PRO ODVÁŽNÉ:** Jeden obrázek je otočený na druhou stranu. Který?



Pro dospělé: dejte dětem pastelku. Čísla můžete číst nahlas s nimi.

## Pravěká výprava za ztraceným pokladem



Výborně, badatelé! Druhý úkol vám hlídal hodný brontosaurus.

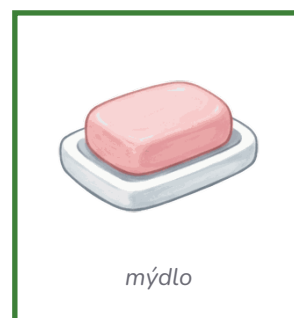
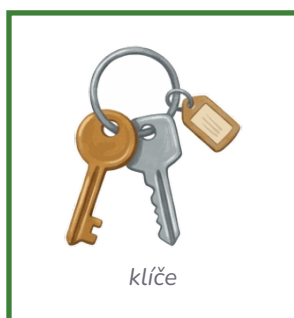
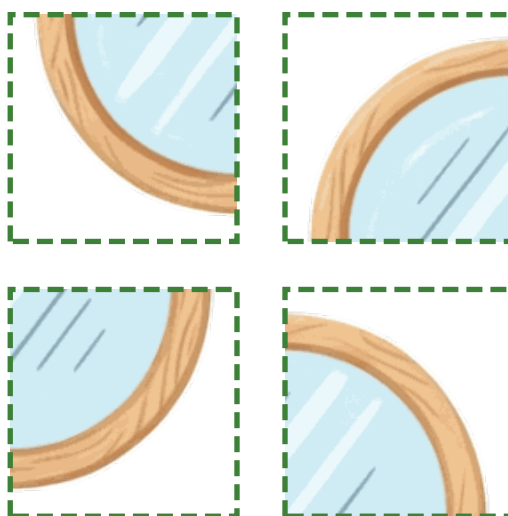
### NEJDŘÍV ZKOUŠKA

Ukažte, jak se tváří lev, zajíček a smutný pejsek. Strážce hádá, které zvíře je které.



### ÚKOL

Kouzlo rozstříhalo obrázek na čtyři dílky a přeházelo je. Co bylo na obrázku? Tam běžte!



**PRO ODVÁŽNÉ:** Na okrajích stránky se schovaly malé dinosauří vajíčka. Kolik jich najdete?

Pro dospělé: ať děti dílky v hlavě „poskládají“. Kdo chce, může je vystříhnout a složit.

# Strážce hry

- 1 Na každém stanovišti děti nejdřív splní zkoušku. Vy rozhodnete, jestli platí. Pak se smějí pustit do úkolu.
- 2 Úkol jim řekne, kam jít dál. Kontrolu máte ve sloupci vpravo.
- 3 Zaseknou se? Nejdřív napovězte, po chvíli klidně prozradte odpověď. Hra musí běžet dál a bavit.

|   | Zkouška                                                                                     | Uznejte / odpověď                                                 | Úkol vede na                                                                   |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Spočítejte všechny knoflíky na svém oblečení. Pak tolikrát zatleskejte!                     | Počítejte s nimi. Nemají knoflíky? Ať spočítají kapsy.            | <b>HŘEBEN</b><br>Koupelna · Pro odvážné: 3. zleva                              |
| 2 | Ukažte, jak se tváří lev, zajíček a smutný pejsek. Strážce hádá, které zvíře je které.      | Hádejte s chutí, klidně schválně špatně.                          | <b>ZRCADLO</b><br>Ložnice · Pro odvážné: 4                                     |
| 3 | Hrajeme sochy! Strážce řekne zvíře a vy se v něj proměňte a ztuhnete. Tři zvířata za sebou. | Řekněte třeba čáp, kočka a slon. Počítejte do pěti u každé sochy. | <b>BEDNA NA HRAČKY</b><br>Dětský pokoj · Pro odvážné: dinosaur                 |
| 4 | Udělejte se malí jako myška a pípňte. Pak velcí jako obr a zaduňte. Tříkrát za sebou!       | Uznejte, až to splní každý hráč.                                  | <b>TOALETNÍ PAPÍR</b><br>Koupelna · Pro odvážné: 3. a 5. zleva (tyrannosaurus) |
| 5 | Najděte něco, co je větší než vy, a něco, co se vejde do dlaně. Ukažte na to.               | Stačí ukázat.                                                     | <b>AUTÍČKO</b><br>Dětský pokoj · Pro odvážné: 4                                |
| 6 | Zazpívejte strážci písničku, kterou znáte. Celou, až do konce!                              | Uznejte, až dozpívají. Klidně zpívejte s nimi.                    | <b>TALÍŘ</b><br>Kuchyně · Pro odvážné: 1. zleva (liška)                        |
| 7 | Dotkněte se nosu, kolen a prstů na nohou. Ted to samé co nejrychleji, ještě dvakrát!        | Uznejte, až to splní každý hráč.                                  | <b>DEŠTNÍK</b><br>Předsíň · Pro odvážné: sopka (4 proti 2)                     |
| 8 | Udělejte 5 dřepů, 5 skoků a 5 tlesknutí. Nahlas při tom počítejte!                          | Počítejte s nimi.                                                 | <b>POSTEL – POKLAD</b><br>Dětský pokoj · Pro odvážné: 4. zleva                 |

Úkoly i zkoušky dětem čtete nahlas. Pochvala po každém stanovišti dělá divy.

Ilustrace namalovala umělá inteligence podle zadání Rodinné truhly.

UKÁZKA 2 ZE 3



# Pirátská výprava za pokladem

**Pro děti 7–10 let**

## NA DALŠÍCH STRANÁCH

- úvod hry s příběhem
- stanoviště 1 a 2 (zkouška a šifra)
- stránka Strážce hry pro rodiče

*V plné hře je 8 stanovišť, plán schovávání a diplom do pokladu. Klíč k šifře je vždy přímo na stránce.*



Hra pro: Ema · 9 let

## Ahoj, posádko!

Dnes slaví narozeniny Ema. Jenže v noci se k přístavu připlížil kapitán Černovous a ukradl poklad. A víte, co v něm bylo? Dárky k narozeninám!

Černovous je pěkný popleta. Poklad schoval a cestu k němu zapsal do šifer, aby si ji sám nezapomněl. Šifry rozházel po celém okolí.

Každá šifra prozradí místo, kde leží další stránka. Rozluštěte všech 8 šifer a poklad je váš. Kapitán ale nevěří, že na to máte!

### JAK SE HRAJE

1. Na každé stránce je nejdřív zkouška. Dospělý je strážce: až ji splníte, smíte luštit.
2. Pak přijde šifra. Rozluštěte ji a vyjde vám slovo.
3. To slovo je místo. Běžte tam a najdete další stránku. Slova jsou bez háčeků a čárek: ZIRAFA znamená „žirafa“.
4. Když si nevíte rady, zeptejte se strážce. Ke každé šifře má pro vás nápovědu.
5. Deník luštitelů a tužku noste celou hru s sebou. Zapisujte rozluštěná slova a číslice do kódu, odškrtněte odznaky. Bez kódu nepůjde poslední šifra.
6. Poslední šifra vás dovede k cíli. Čeká tam poklad kapitána Černovouse.

NOSTE HO S SEBOU CELOU HRU, I S TUŽKOU

# Deník luštitele

Zapisujte rozluštěná slova, sbírejte číslice do kódu a odškrtnávejte odznaky.  
Bez kódu se k poslední šifře nedostanete!

## CESTA VÝPRAVY: ROZLUŠTĚNÁ SLOVA

- |          |          |
|----------|----------|
| 1. _____ | 5. _____ |
| 2. _____ | 6. _____ |
| 3. _____ | 7. _____ |
| 4. _____ | 8. _____ |

## KÓD K FINÁLE

Číslice je počet písmen rozluštěného slova. Třeba LIŠKA má 5 písmen, запиšte 5.

stanoviště 1

stanoviště 3

stanoviště 5

stanoviště 7

= kód k finále

## ODZNAKY



### Bez nápovědy

aspoň 3 šifry bez pomoci strážce



### Zvrat zvládnut

velký úkol ve zvratu splněný



### Kód rozluštěn

strážce uznal kód napoprvé



### Mistr zkoušek

všechny zkoušky napoprvé



### Bystré oko

aspoň jednu stránku jste našli do minuty



### Celá výprava

došli jste až do cíle

Hodnost: 0–2 odznaky Učeň · 3–4 odznaky Luštitel · 5–6 odznaků Mistr šifer

**Vaše hodnost:** \_\_\_\_\_



# Pirátská výprava za pokladem

Tuhle mapu Černovous ztratil, když utíkal z přístavu. Je na ní první šifra. Rozluštíte ji a zjistíte, kam se vydat dál.

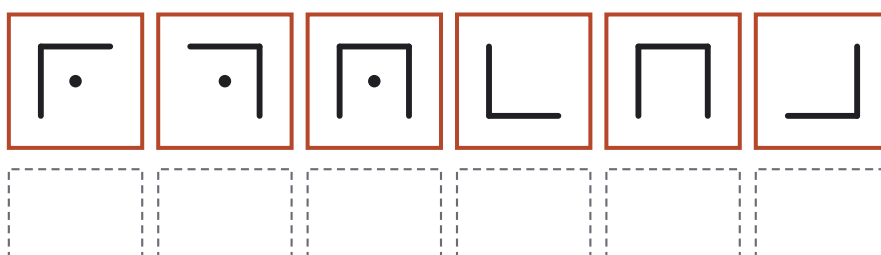
## NEJDŘÍV ZKOUŠKA

**Hádanka:** Když mě vyslovíš, už nejsem. Co jsem?

*Až ji splníte, strážce (dospělý) vás pustí k šifře.*

## ŠIFRA

Rozluštěte šifru. Slovo vám prozradí, kde leží další stránka.



## JAK LUŠTIT

Tajné písmo zednářů: každé písmeno leží v políčku mřížky nebo kříže a v šifře je nakreslený jen tvar toho políčka. Tečka znamená druhou mřížku nebo kříž s tečkami.

|   |   |   |
|---|---|---|
| A | B | C |
| D | E | F |
| G | H | I |

|    |    |    |
|----|----|----|
| J. | K. | L. |
| M. | N. | O. |
| P. | R. | S. |

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | T |   |
| X |   | U |
|   | V |   |

|  |    |    |
|--|----|----|
|  | Y. |    |
|  |    | Z. |
|  |    |    |

## KAM DÁL?

\_\_\_\_\_



Nevíte si rady? Zeptejte se strážce hry, má pro vás nápovědu.

# Strážce hry

- 1 Na každém stanovišti děti nejdřív splní zkoušku. Vy rozhodnete, jestli platí. Pak se smějí pustit do šifry.
- 2 Šifra jim řekne, kam jít dál. Kontrolu máte ve sloupci vpravo.
- 3 Zaseknou se? Přečtěte jim nápovědu pod řádkem stanoviště. Když nepomůže, prozradte začátek slova, nakonec klidně i odpověď.

| Zkouška                                                                                                                                                                                                         | Uznejte / odpověď                                          | Šifra vede na                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| <b>1</b> Hádanka: Když mě vyslovíš, už nejsem. Co jsem?<br><i>Nápověda: Podívejte se, které čáry písmeno v tabulce obklopují. Stejný tvar je v šifře. Nouze: Začíná na S, má 6 písmen (CH = C + H).</i>         | <b>Ticho.</b>                                              | <b>SPRCHA</b><br>Koupelna               |
| <b>2</b> Hádanka: Mám křídla, ale nejsem pták. Točím se ve větru a dřív jsem mlel mouku. Co jsem?<br><i>Nápověda: Od kroužku vede osm směrů, zkoušejte je jeden po druhém. Nouze: Začíná na Z, má 5 písmen.</i> | <b>Větrný mlýn.</b>                                        | <b>ZÁVĚS</b><br>Obývací                 |
| <b>3</b> Hádanka: Mám ručičky, ale nic nechytím. Chodím, ale nemám nohy. Co jsem?<br><i>Nápověda: Spočítejte, kolikrát se číslo opakuje, a tolikrát posuňte na tlačítku. Nouze: Začíná na M, má 8 písmen.</i>   | <b>Hodiny (uznejte i hodinky).</b>                         | <b>PLYŠOVÝ MEDVÍDEK</b><br>Dětský pokoj |
| <b>4</b> Zazpívejte strážci „Hodně štěstí, zdraví“. Celou písničku!<br><i>Nápověda: Prstem nejdřív dolů na řádek, pak doprava na sloupec. Nouze: Začíná na S, má 4 písmena.</i>                                 | <b>Uznejte, až dozpívají.</b>                              | <b>STŮL</b><br>Kuchyně                  |
| <b>5</b> Najděte v místnosti 3 věci, které začínají na P.<br><i>Nápověda: Posouvajte po jednom písmenu zpět, za A pokračujte od Z. Nouze: Začíná na T, má 8 písmen.</i>                                         | <b>Uznejte cokoli rozumného (polštář, papír, prst...).</b> | <b>TELEVIZE</b><br>Obývací              |
| <b>6</b> Najděte 5 věcí, které jsou modré.<br><i>Nápověda: Počítejte písmena prstem od prvního vlevo. Nouze: Začíná na S, má 6 písmen.</i>                                                                      | <b>Uznejte i kousek modré na věci.</b>                     | <b>NOČNÍ STOLEK</b><br>Ložnice          |
| <b>7</b> Hádanka: Mám hrdlo, ale nezpívám. Mám dno, ale nejsem moře. Co jsem?<br><i>Nápověda: První řádek tvoří první písmena sloupců, pište shora dolů. Nouze: Začíná na P, má 7 písmen.</i>                   | <b>Láhev (uznejte i hrnek nebo vázu).</b>                  | <b>POLŠTÁŘ</b><br>Dětský pokoj          |
| <b>8</b> Hádanka: Patřím jen tobě, ale ostatní mě používají víc než ty. Co jsem?<br><i>Nápověda: Přeškrtněte sudá čísla a zbytek čtěte od konce. Nouze: Začíná na G, má 4 písmena.</i>                          | <b>Tvoje jméno.</b>                                        | <b>GAUČ – POKLAD</b><br>Obývací         |

**Kód k finále: 6 8 8 7 (stanoviště 1, 3, 5, 7). K poslední šifře je pustíte až s kódem.**

Rozluštěné slovo je bez háček a čárek (ZIRAFÁ = žirafa). Když děti napíší skoro správné slovo, klidně ho uznejte.

Ilustrace namalovala umělá inteligence podle zadání Rodinné truhly.



# Vesmírná mise za ztraceným pokladem

Pro děti 11–13 let

## NA DALŠÍCH STRANÁCH

- úvod hry s příběhem
- stanoviště 1 a 2 (zkouška a šifra)
- stránka Strážce hry pro rodiče

*V plné hře je 10 stanovišť, plán schovávání a diplom do pokladu. Klíč k šifře je vždy přímo na stránce.*



Hra pro: Ema · 12 let

## Pozor, kadeti!

Dnes slaví narozeniny Ema. Na oslavu měla přiletět raketa s pokladem, jenže palubní robot Zmatkobot zase všechno popletl. Poklad zmizel. A co v něm bylo? Dárky k narozeninám!

Zmatkobot poklad schoval a souřadnice zašifroval. Pak zapomněl heslo. Typický Zmatkobot.

Každá šifra prozradí místo, kde leží další zpráva. Rozluštěte všech 10 šifer a mise je splněna.

### JAK SE HRAJE

1. Na každé stránce je nejdřív zkouška. Dospělý je strážce: až ji splníte, smíte luštit.
2. Pak přijde šifra. Rozluštěte ji a vyjde vám slovo.
3. To slovo je místo. Běžte tam a najdete další stránku. Slova jsou bez háčků a čárek: ZIRAFÁ znamená „žirafa“.
4. Když si nevíte rady, zeptejte se strážce. Ke každé šifře má pro vás nápovědu.
5. Deník luštitelů a tužku noste celou hru s sebou. Zapisujte rozluštěná slova a číslice do kódu, odškrtněte odznaky. Bez kódu nepůjde poslední šifra.
6. Poslední šifra vás dovede k cíli. Čeká tam ztracený poklad rakety.

NOSTE HO S SEBOU CELOU HRU, I S TUŽKOU

# Deník luštitele

Zapisujte rozluštěná slova, sbírejte číslice do kódu a odškrtněte odznaky.  
Bez kódu se k poslední šířce nedostanete!



## CESTA VÝPRAVY: ROZLUŠTĚNÁ SLOVA

- |          |           |
|----------|-----------|
| 1. _____ | 6. _____  |
| 2. _____ | 7. _____  |
| 3. _____ | 8. _____  |
| 4. _____ | 9. _____  |
| 5. _____ | 10. _____ |

## KÓD K FINÁLE

Najděte v abecedě druhé písmeno rozluštěného slova (A = 1, B = 2 ... Z = 26) a запиšte poslední číslici jeho pořadí. Třeba LIŠKA: I = 9, запиšte 9.

|      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| A 1  | B 2  | C 3  | D 4  | E 5  | F 6  | G 7  | H 8  | I 9  | J 10 | K 11 | L 12 | M 13 |
| N 14 | O 15 | P 16 | Q 17 | R 18 | S 19 | T 20 | U 21 | V 22 | W 23 | X 24 | Y 25 | Z 26 |



stanoviště 1



stanoviště 3



stanoviště 5



stanoviště 7

= kód k finále

## ODZNAKY



### Bez jediné nápovědy

ani jednou jste se neptali strážce



### Zvrat napoprvé

velký úkol ve zvratu hned na první pokus



### Mistr zkoušek

všechny zkoušky napoprvé



### Pod 60 minut

celá hra do hodiny, strážce měří čas



### Kód napoprvé

strážce uznal kód napoprvé



### Tajná výzva

rozluštěná tajná zpráva dole v deníku

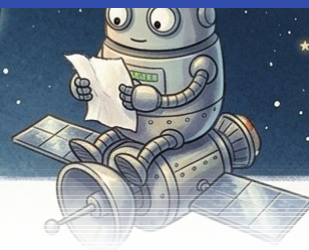
Hodnost: 0–2 odznaky Učeň · 3–4 odznaky Luštitel · 5–6 odznaků Mistr šifer

Vaše hodnost: \_\_\_\_\_

**Tajná výzva: OKUVT UKHGT**

Každé písmeno posuňte v abecedě o 2 zpátky (C je A, D je B).

# Vesmírná mise za ztraceným pokladem



Tuhle zprávu zachytila vysílačka vaší rakety. Je to první šifra od Zmatkobota. Rozluštěte ji a zjistíte, kam letět dál.

## NEJDŘÍV ZKOUŠKA

**Chták: Co je těžší, kilo peří, nebo kilo železa?**

*Až ji splníte, strážce (dospělý) vás pustí k šifře.*

## ŠIFRA

Rozluštěte šifru. Slovo vám prozradí, kde leží další zpráva.

|       |   |   |   |   |   |   |
|-------|---|---|---|---|---|---|
| šifra | N | U | Y | B | N | O |
| heslo | L | E | D | L | E | D |
|       |   |   |   |   |   |   |

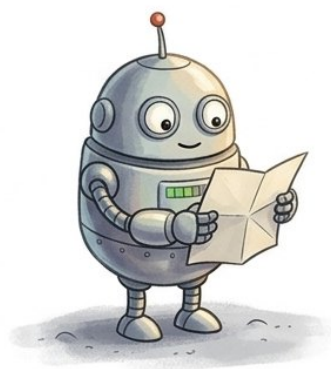
## JAK LUŠTIT

Tajné heslo je LED a pod šifrou se pořád opakuje. Písmeno hesla řekne, o kolik posunout písmeno šifry ZPĚT: A o 1, B o 2, C o 3... Čísla najdete pod abecedou. U písmene A se pokračuje od konce abecedy.

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J  | K  | L  | M  | N  | O  | P  | R  | S  | T  | U  | V  | X  | Y  | Z  |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |

## KAM DÁL?

\_\_\_\_\_



Nevíte si rady? Zeptejte se strážce hry, má pro vás nápovědu.

# Strážce hry



- 1 Na každém stanovišti děti nejdřív splní zkoušku. Vy rozhodnete, jestli platí. Pak se smějí pustit do šifry.
- 2 Šifra jim řekne, kam jít dál. Kontrolu máte ve sloupci vpravo.
- 3 Zaseknou se? Přečtěte jim nápovědu pod řádkem stanoviště. Když nepomůže, prozradte začátek slova, nakonec klidně i odpověď.

| Zkouška                                                                                                                                                                                                     | Uznejte / odpověď                                                                           | Šifra vede na                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| <b>1</b> Chyták: Co je těžší, kilo peří, nebo kilo železa?<br><i>Nápověda: Pod písmeno hesla napište jeho číslo, pak posouvejte zpátky. Nouze: Začíná na B, má 6 písmen.</i>                                | <b>Váží stejně, obojí je kilo.</b>                                                          | <b>BOTNÍK</b><br>Předsíň            |
| <b>2</b> Chyták: Běžíte závod a předběhnete druhého. Na kolikátém místě jste?<br><i>Nápověda: Jednička vlevo = 16, takže písmeno je ve druhé půlce abecedy. Nouze: Začíná na T, má 8 písmen.</i>            | <b>Na druhém (ne na prvním).</b>                                                            | <b>TELEVIZE</b><br>Obývací          |
| <b>3</b> Chyták: Pepíkův táta má tři syny. Jmenují se Jenda, Tonda a...?<br><i>Nápověda: Posouvejte po jednom písmenu zpět, za A pokračujte od Z. Nouze: Začíná na K, má 6 písmen.</i>                      | <b>Pepík.</b>                                                                               | <b>KNÍŽKA</b><br>Ložnice            |
| <b>4</b> Logika: Jaké číslo patří dál? 2, 4, 8, 16, ...<br><i>Nápověda: U každých hodin si napište číslo a jestli je ručička dlouhá, nebo krátká. Nouze: Začíná na K, má 7 písmen.</i>                      | <b>32 (pořád dvojnásobek).</b>                                                              | <b>POKOJOVÁ KVĚTINA</b><br>Obývací  |
| <b>5</b> Na čas: Do 60 vteřin vyjmenujte 10 zvířat, která začínají na K.<br><i>Nápověda: Počítejte písmena prstem od prvního vlevo. Nouze: Začíná na K, má 8 písmen.</i>                                    | <b>Měřte čas. Třeba kočka, kůň, kráva, klokan, krokodýl, krtek, koza, kapr, kos, komár.</b> | <b>KARTÁČEK NA ZUBY</b><br>Koupelna |
| <b>6</b> Chyták: Elektrická lokomotiva jede na sever, vítr fouká na jih. Kam letí kouř?<br><i>Nápověda: Přeškrtněte sudá čísla a zbytek čtete od konce. Nouze: Začíná na T, má 5 písmen.</i>                | <b>Nikam, elektrická lokomotiva nekouří.</b>                                                | <b>TALÍŘ</b><br>Kuchyň              |
| <b>7</b> Na čas: Do 40 vteřin vyjmenujte 8 měst v Česku.<br><i>Nápověda: Podívejte se, které čáry písmeno v tabulce obklopují. Stejný tvar je v šifře. Nouze: Začíná na K, má 6 písmen.</i>                 | <b>Měřte čas.</b>                                                                           | <b>KOMODA</b><br>Ložnice            |
| <b>8</b> Na čas: Do 30 vteřin řekněte každý jednou bez chyby „Strč prst skrz krk“.<br><i>Nápověda: Nejdřív u všech čísel odečtěte, pak teprve převedte na písmena. Nouze: Začíná na H, má 5 písmen.</i>     | <b>Měřte čas. Kdo se splete, zkouší znovu.</b>                                              | <b>HRNEC</b><br>Kuchyň              |
| <b>9</b> Chyták: Kolik měsíců v roce má 28 dní?<br><i>Nápověda: Prstem nejdřív dolů na řádek, pak doprava na sloupec. Nouze: Začíná na S, má 9 písmen.</i>                                                  | <b>Všech 12 (28 dní má každý měsíc).</b>                                                    | <b>SKLÁDAČKA</b><br>Dětský pokoj    |
| <b>10</b> Na čas: Do 45 vteřin vyjmenujte 10 věcí, které jsou v kuchyni. Bez opakování!<br><i>Nápověda: Začněte políčky s jedním nebo dvěma znaky, ta jsou nejsnazší. Nouze: Začíná na G, má 4 písmena.</i> | <b>Měřte čas. Kdo zopakuje věc, začíná se znovu.</b>                                        | <b>GAUČ – POKLAD</b><br>Obývací     |

**Kód k finále: 5 4 1 5 (stanoviště 1, 3, 5, 7). K poslední šifře je pusťte až s kódem. Tajná výzva: MISTR SIFER.**  
 Rozluštěné slovo je bez háček a čárek (ZIRAFÁ = žirafa). Když děti napíší skoro správné slovo, klidně ho uznejte.

Ilustrace namalovala umělá inteligence podle zadání Rodinné truhly.