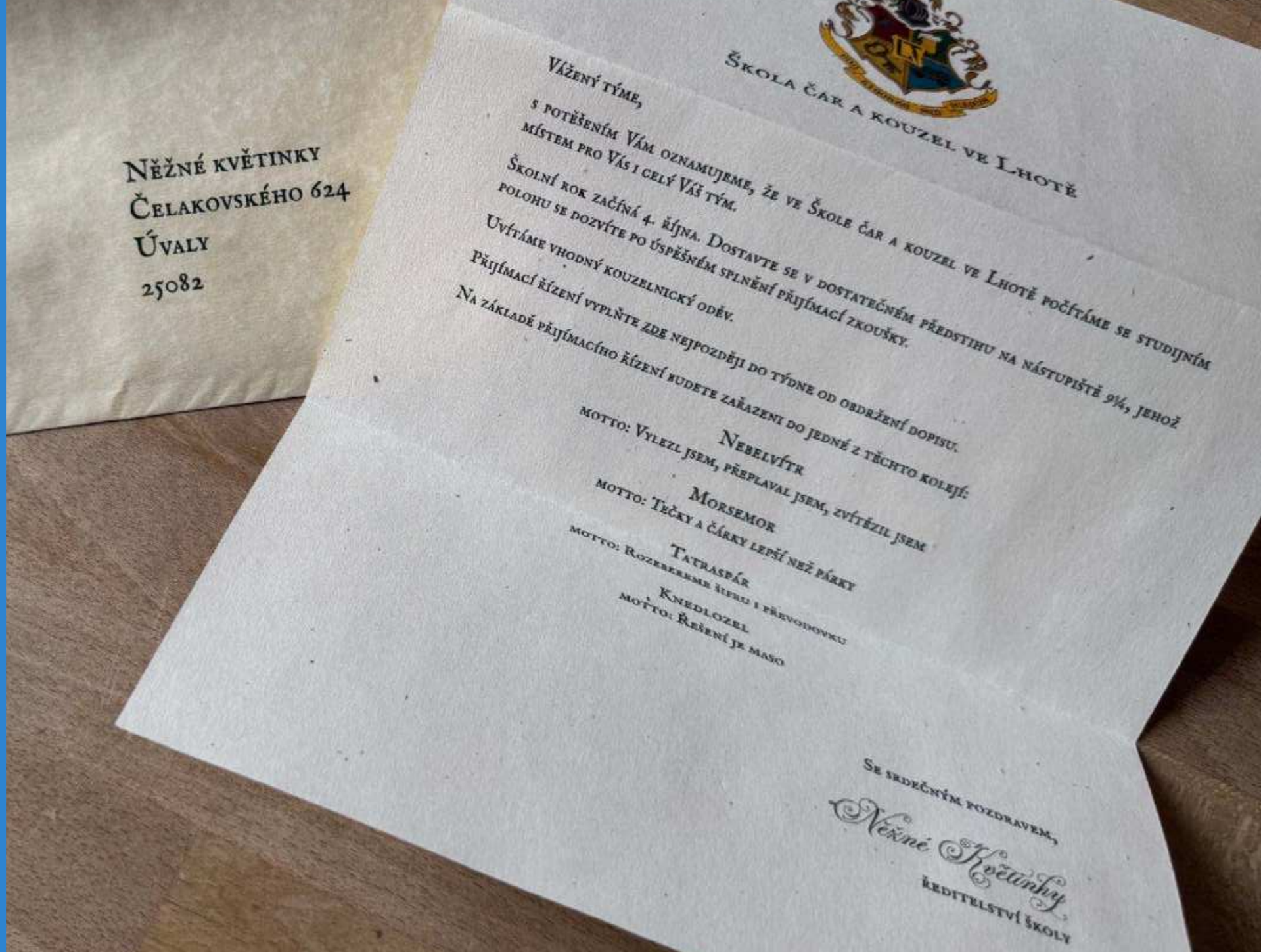
LHOTA TROPHY 27



připravily týmy Něžné květinky a Múzy

DOPIS



Nežné květinky
Čelakovského 624
Úvaly
25082

Škola čar a kouzel ve Lhotě

Vážený týme,

s potěšením Vám oznamujeme, že ve Škole čar a kouzel ve Lhotě počítáme se studijním místem pro Vás i celý Váš tým.

Školní rok začíná 4. října. Dostavte se v dostatečném předstihu na nástupiště 9¼, jehož polohu se dozvíte po úspěšném splnění přijímací zkoušky.

Uvítáme vhodný kouzelnický oděv.

Přijímací řízení vyplňte zde nejpozději do týdne od obdržení dopisu.

Na základě přijímacího řízení budete zařazeni do jedné z těchto kolejí:

Nebelvír
motto: Vylezl jsem, přeplaval jsem, zvítězil jsem

Morsemor
motto: Tečky a čárky lepší než párky

Tatraspár
motto: Rozebereme šerpu i převodovku

Knedlozel
motto: Řešení je maso

Se srdečným pozdravem,

Nežné Květinky

ředitelství školy

Moudrý klobouk



VOLBY



LHOTA TROPHY 27



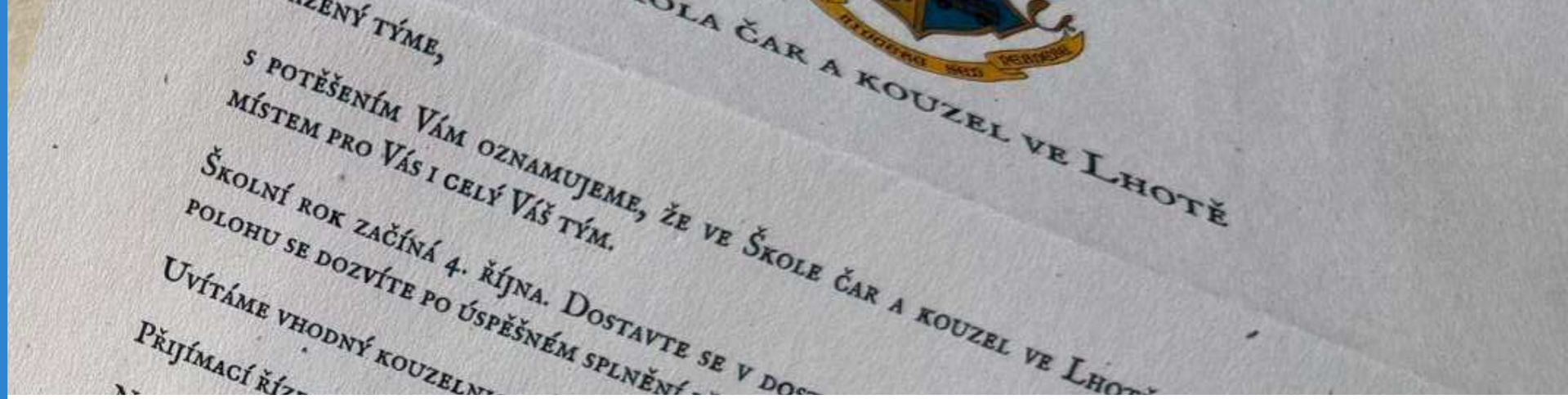
C-KÓDY

C01

SOVA

11x





C02

VLAK

39x

Vážený týme,

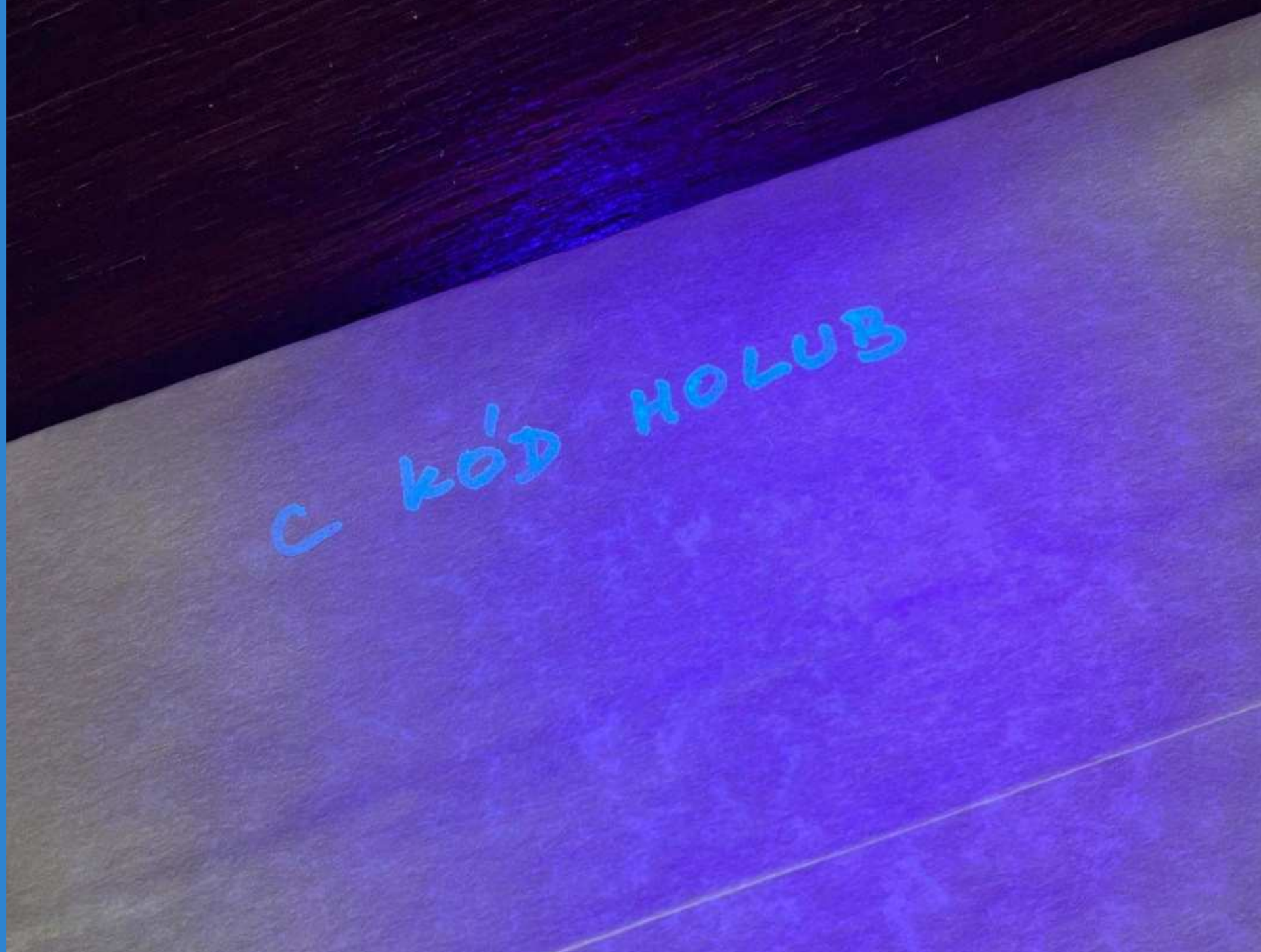
s potěšením Vám oznamujeme, že ve Škole čar a kouzel ve Lhotě počítáme se studijním místem pro Vás i celý Váš tým.

Školní rok začíná 4. října. Dostavte se v dostatečném předstihu na nástupiště 9¾, jehož polohu se dozvíte po úspěšném splnění přijímací zkoušky.

Uvítáme vhodný kouzelnický oděv.

Přijímací řízení vyplňte nejpozději do týdne od obdržení dopisu zde:

Na základě přijímacího řízení budete zařazeni do jedné z těchto kolejí:



C03

HOLUB

15x

C04

UNIVERZITA

2x





C05

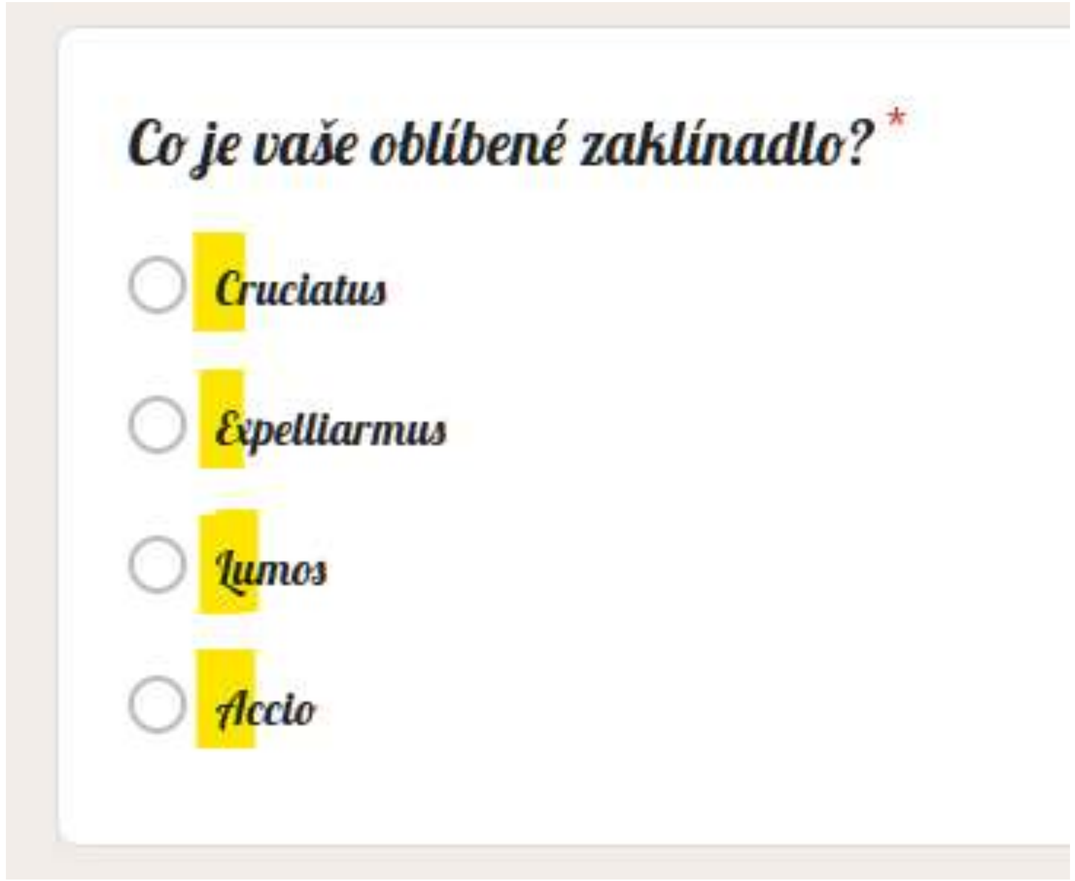
SÍŤ

1x

PŘÍJÍMACÍ ŘÍZENÍ TEST



PŘÍJÍMACÍ ŘÍZENÍ TEST



C06

CELA

1x

FB LHOTA





C07

JIZVA

32x

C08

PAŘBA

36x





C09

VOLDEMORT

28x

C10

ROHLÍK

11x





C11

SAMOTA

2x

Bonusové C-kódy

Součástí hry je blíže neurčený poč
ani stanoviště a mohou se objevit k
Může se jednat o prostý nápis,
označením "C kód", příp. jen "C".
také zadávají do herního systému
autem. Zadání chybného C-kódu ne

C12

BRANA

8x





C13

KNOT

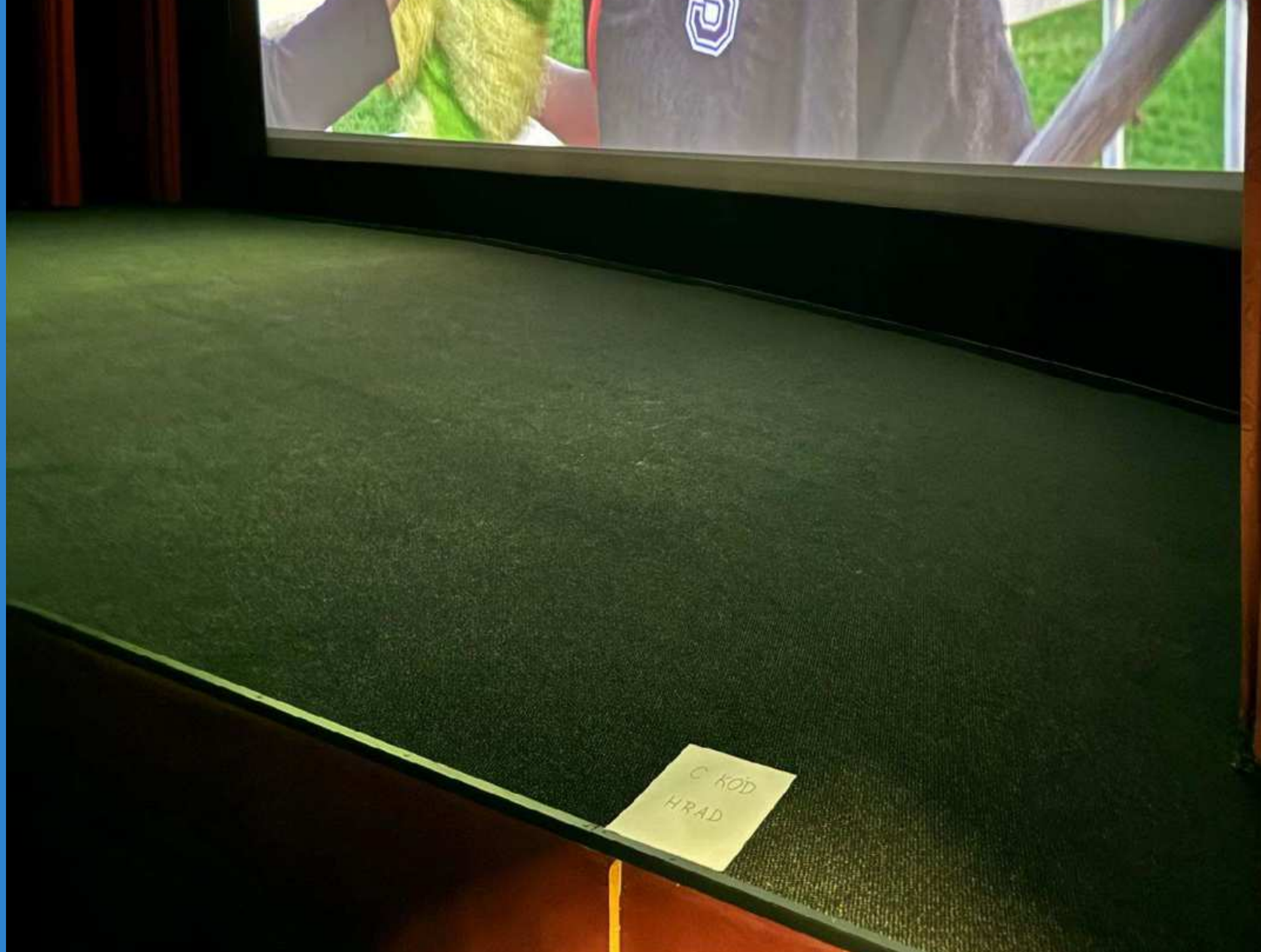
6x



C14

HRAD

31x

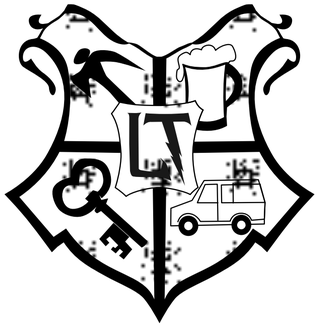


C15

PAZOUREK

29x

- Hůlku uvedete do provozu krátkým stiskem tlačítka ⏻, vypnete pak dlouhým. Další dvě tlačítka ve vrchní části ovládají hlasitost a poslední opakuje naposledy přehraný zvuk.
- Hlavní funkcí hůlky je magicky číst tištěné materiály speciálně pro ni navržené. Hůlku přikládejte zlehka špičkou k povrchu pergamenu. Na následujícím obrázku si rovnou vyzkoušejte funkčnost vaší hůlky:



Milí studenti. Jak je známo...

... ...

Ach, ano. Málem bych zapomněl.
Ten C-kód, který se neskrývá
uvnitř hůlky, zní PAZOUREK.

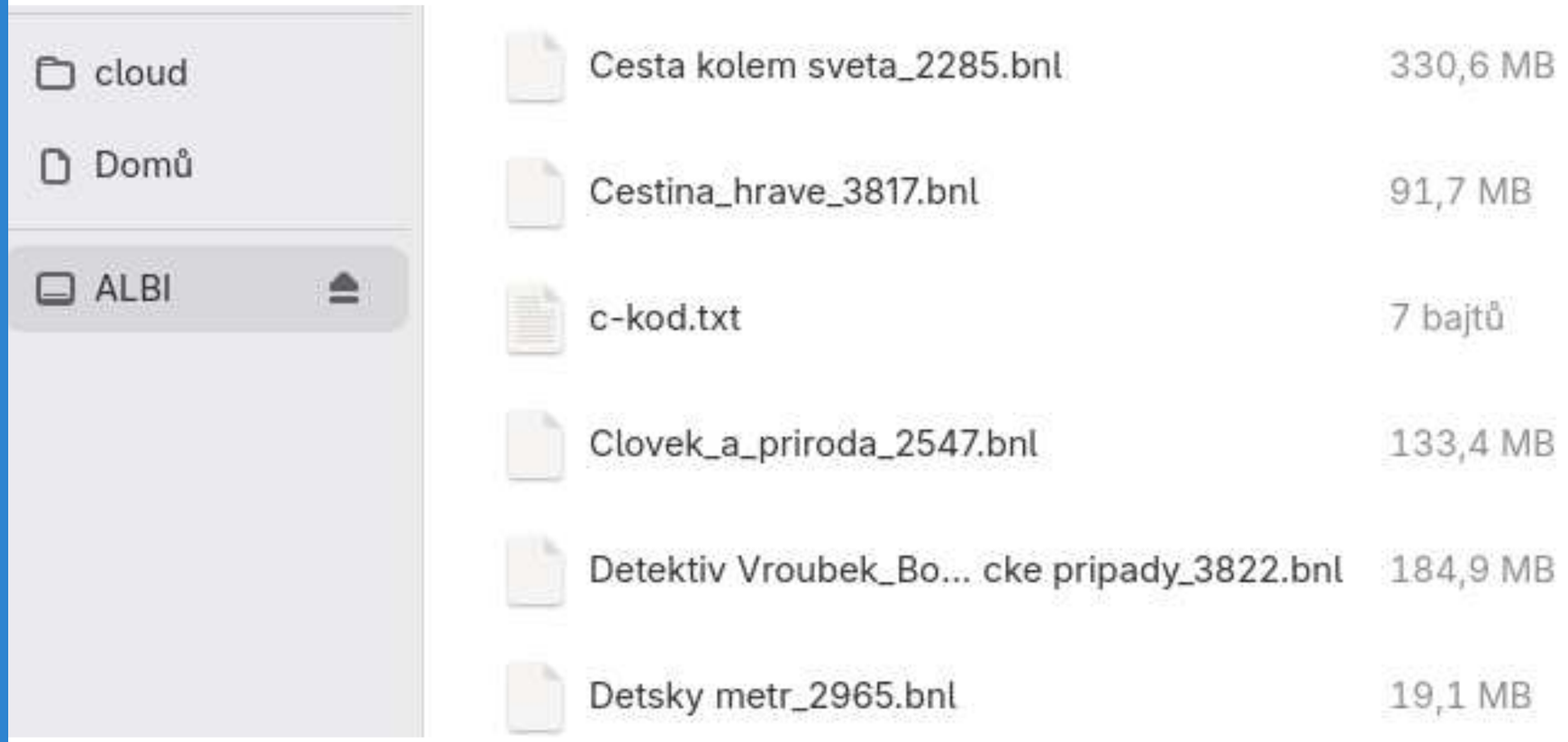
- Zvuky může hůlka přehrávat nahlas, případně můžete použít sluchátka s 3,5mm jackem nebo Bluetooth (dlouhé podržení „opakovacího“ tlačítka).
- K materiálům určeným pro čtení kouzelnou hůlkou se chovejte šetrně. Doporučuji je zbytečně nemačkat, nepopisovat, negumovat apod. Určitou úroveň popisování či přehnutí pergamen snese, ale pokud ho pomočíte nebo jinak zničíte, nový nedostanete.



C16

SOUBOR

2x



C17

NEPLECHA

8x



C18

OSTROV

8x

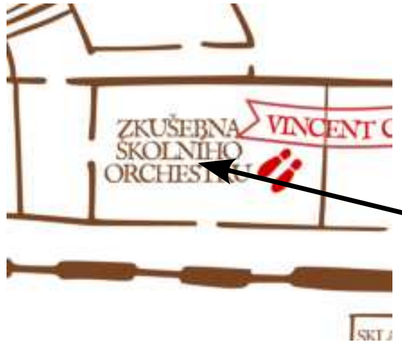


„Ach ano, citrónové karamelky… ovšem dobré odpovědi se tvoří rozhovory. Obvykle vyústí v otázku, která má větší cenu než jakákoli odpověď.“

C19

MAFIAN

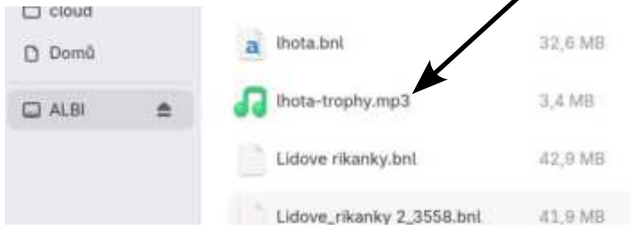
27x



MP3 přehrávač

Elektronická tužka funguje také jako přenosný MP3 přehrávač. Do tužky nahrajte soubory ve formátu MP3. K přehrávání MP3 souborů



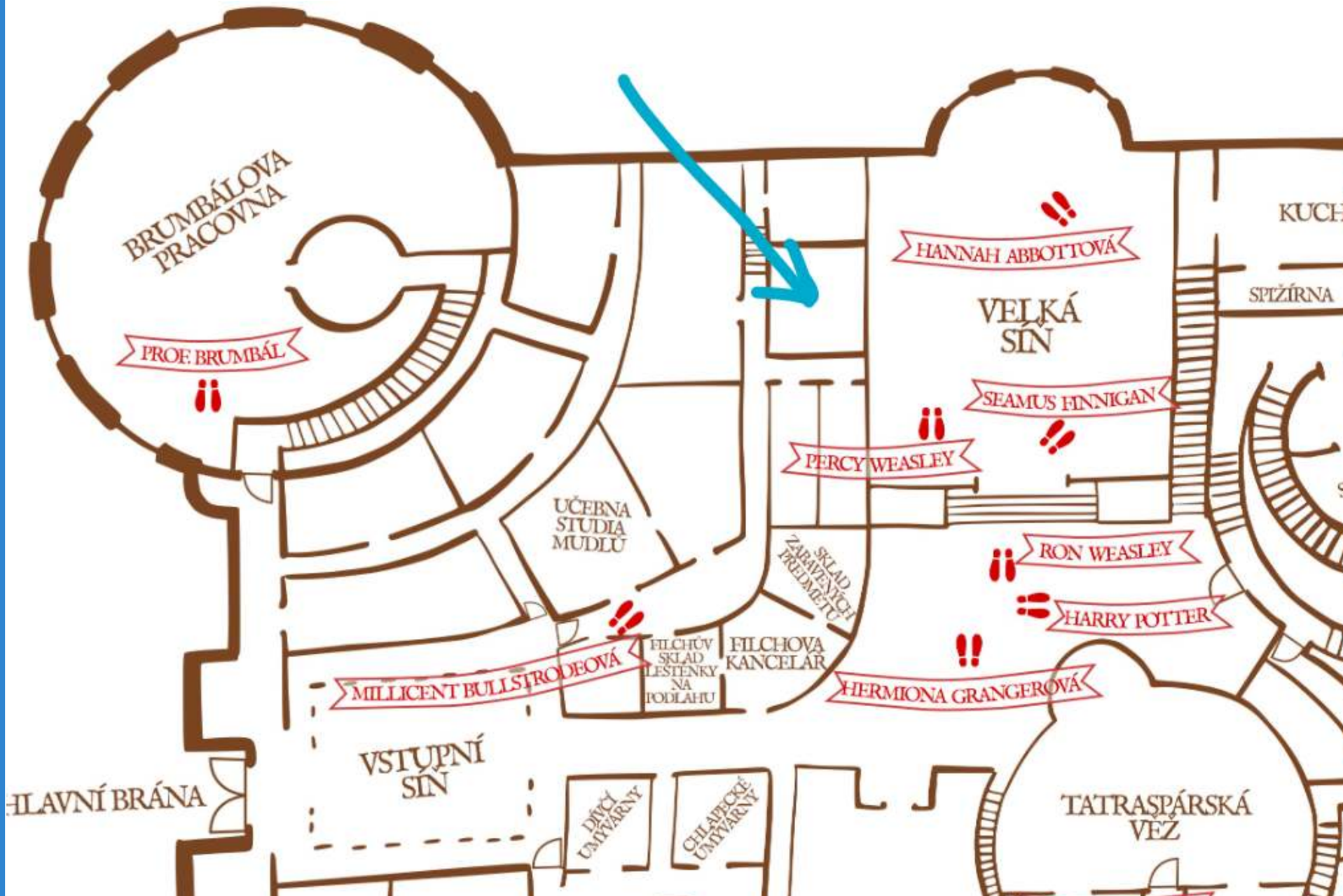


„Tato píseň vznikla na dvacátém ročníku Lhota Trophy. Obsahuje šifru, kterou nemusíte luštit, ale C-kód je MAFIAN.“

C20

ZMRZLINA

10x



C21

ABSENCE

1x



Ron: Hele, proč sem chodíme, když plánek říká, že je ve věži?

Hermiona: Jen ze zvědavosti, co kdyby tu bylo něco zajímavého?

Harry: Jako třeba co?

Hermiona: Jako třeba C-kód ABSENCE.

C22

LAHEV

29x



C23

VODNÍK

32x



C24

KRYSA

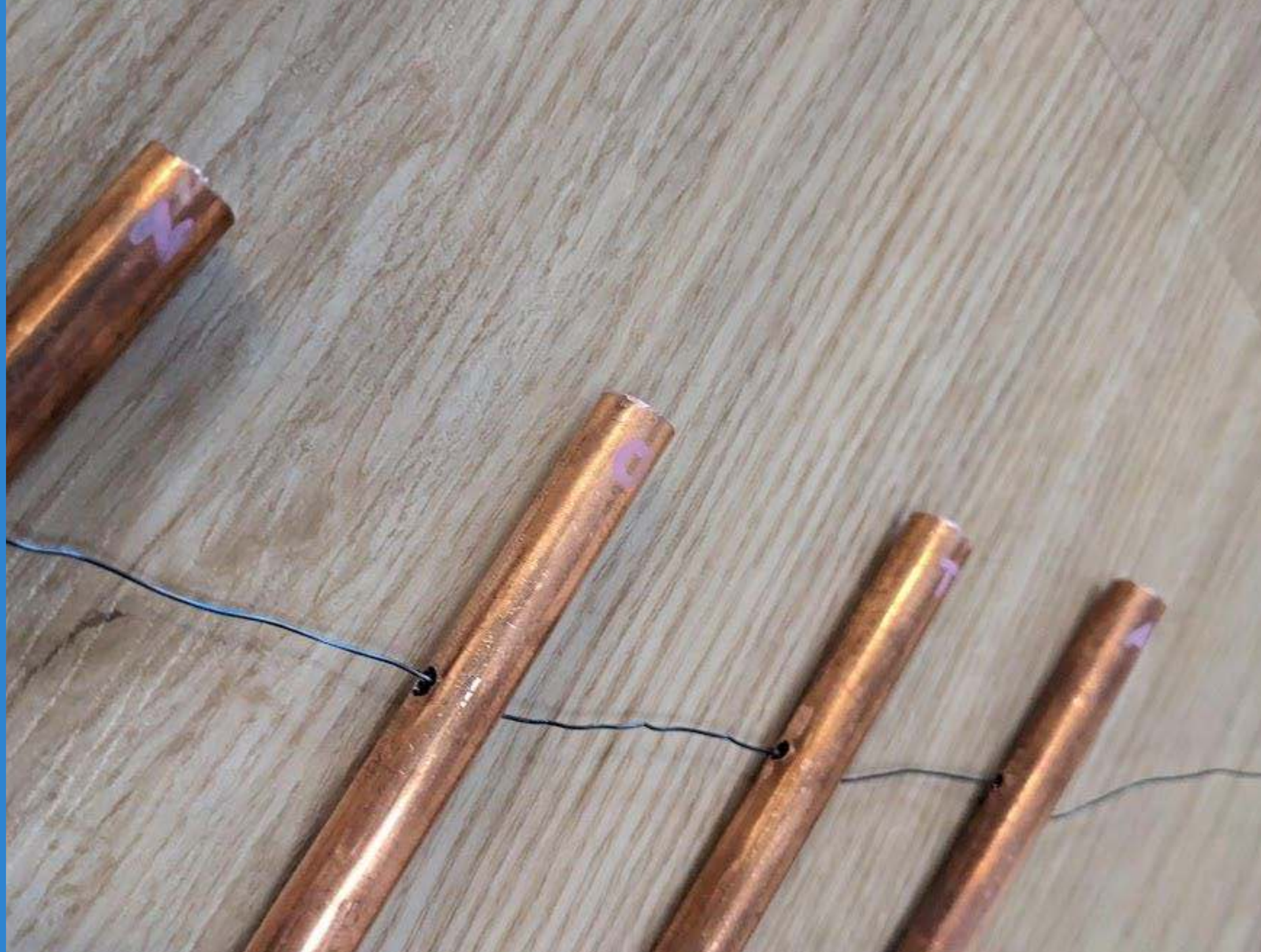
34x



C25

NOTA

20x



C26

PRISPEVEK

38x



C27

ŠATNA

20x



LHOTA TROPHY 27

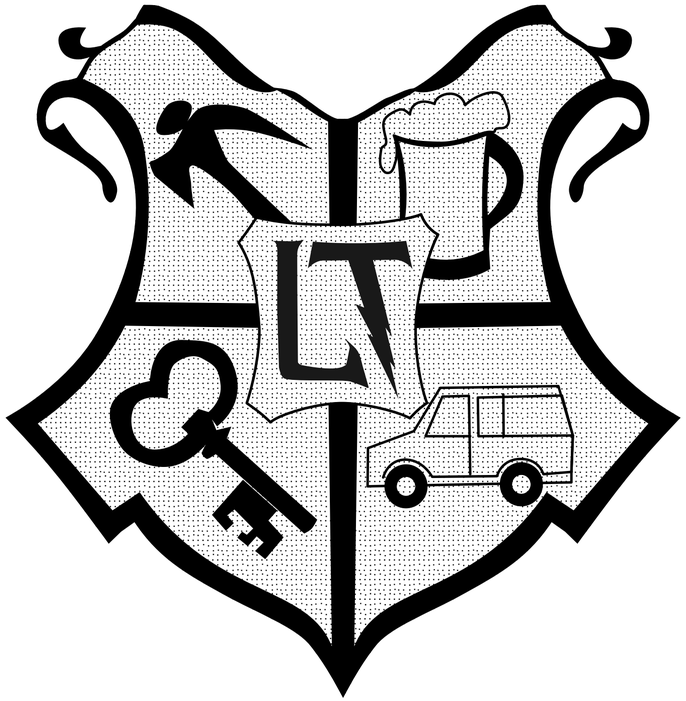


ŠIFRY A ÚKOLY

A1

PROPUSTKA

Klepněte kouzelnou hůlkou:



A1

PROPUSTKA





Kouzelnou tužkou je potřeba klikat na postavy nebo místa podle pokynů v příběhu a plnit jejich úkoly. Poslední postava vydá řešení.

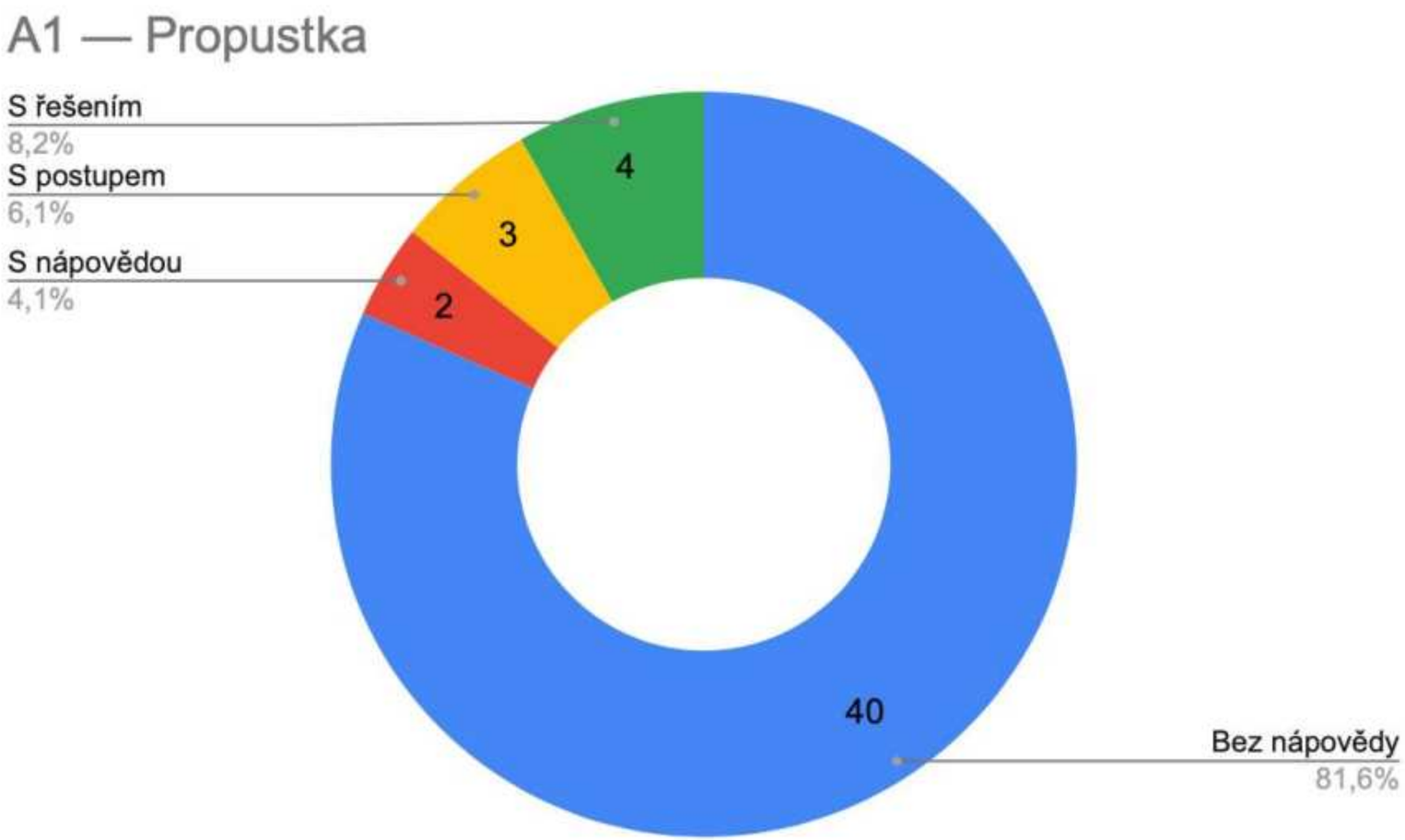
Optimální průchod:

Brumbál
Prýtová (chlup z kočiček)
vrba mlátička
Prýtová
Nebelvírská věž
Percy Weasley
McGonagallová (vlčí mág)
Lupin
McGonagallová
Kratiknot (pot z cella)
zkušebna školního orchestru
Kratiknot
Snape (zapovězený plot)
Zapovězený les
Snape

Řešení (propustka): KLAUZURA

A1

PROPUSTKA



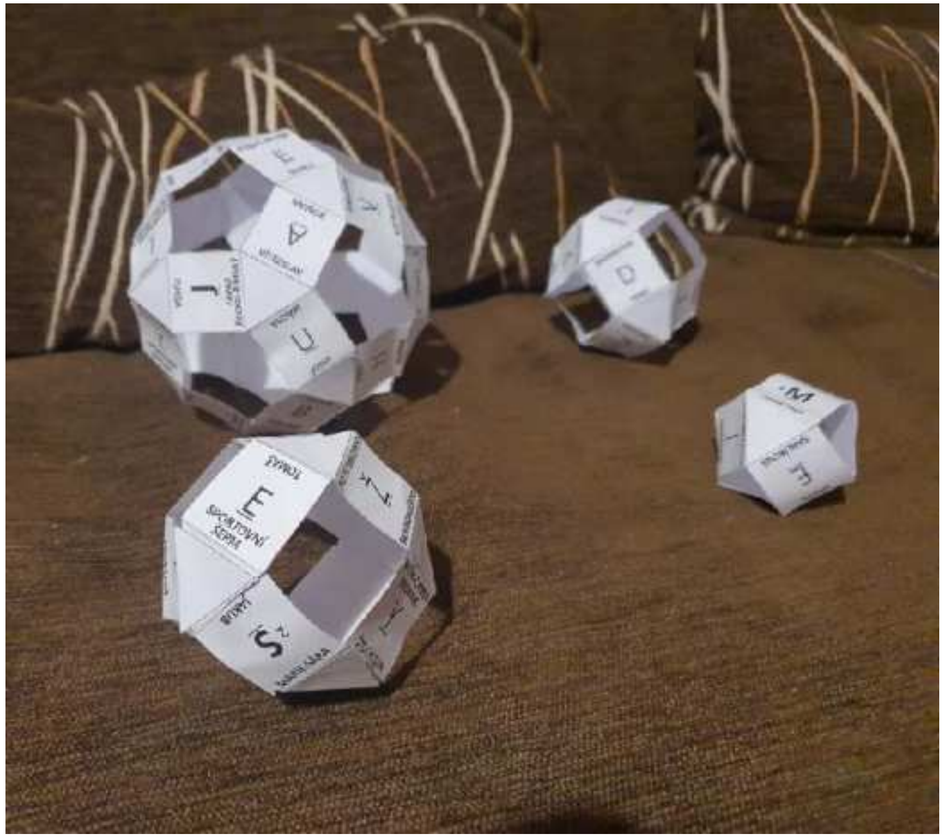
A2

FAMFRPÁL

FILIP	LEDECKÁ	MÁCHA	VALENTA	VERNER	RYCHLOBRUSLENÍ	ONDŘEJ	GOLF	BARBORA	PANENKA
R	L	U	S	C	Í	L	Č	Y	4 M
DAVID	KATEŘINA	JOSEF	NEUMANNOVÁ	KELLNEROVÁ	DAVIDSON SPILKOVÁ	JÁGR	JIŘÍ	LUKÁŠ	MARTINA
KONKOLSKI	MRÁZEK	ONDRA	RICHARD	PETRA	BĚH	MARIE-SÁRA	HANA	VĚMOLA	BIATLON
L	T	Z	K	T	I	2 S	L	K	N
HILGERTOVÁ	EVA	PLÁŽOVÝ VOLEJBAL	GABRIELA	ZÁTOPEK	JUDO	JAKUB	CYKLOKROS A SILNIČNÍ CYKLISTIKA	MILENA	HELENA
RAŠKA	ELIŠKA	SOUKALOVÁ	STOLNÍ TENIS	MARTIN	DESETIBOJ	ŠTÝBAR	HOD OŠTĚPEM	DUCÁR	KRASOBRUSLENÍ
E	C	W	Í	I	V	Č	A	E	Ž
SÁBLÍKOVÁ	JACHTING	MMA	ŠILHAVÁ	SNOWBOARDING A ALPSKÉ LYŽOVÁNÍ	KOSTELECKÝ	KVITOVÁ	VASIL	ZDENĚK	SNOWBOARDCROSS

A2

FAMFRPÁL



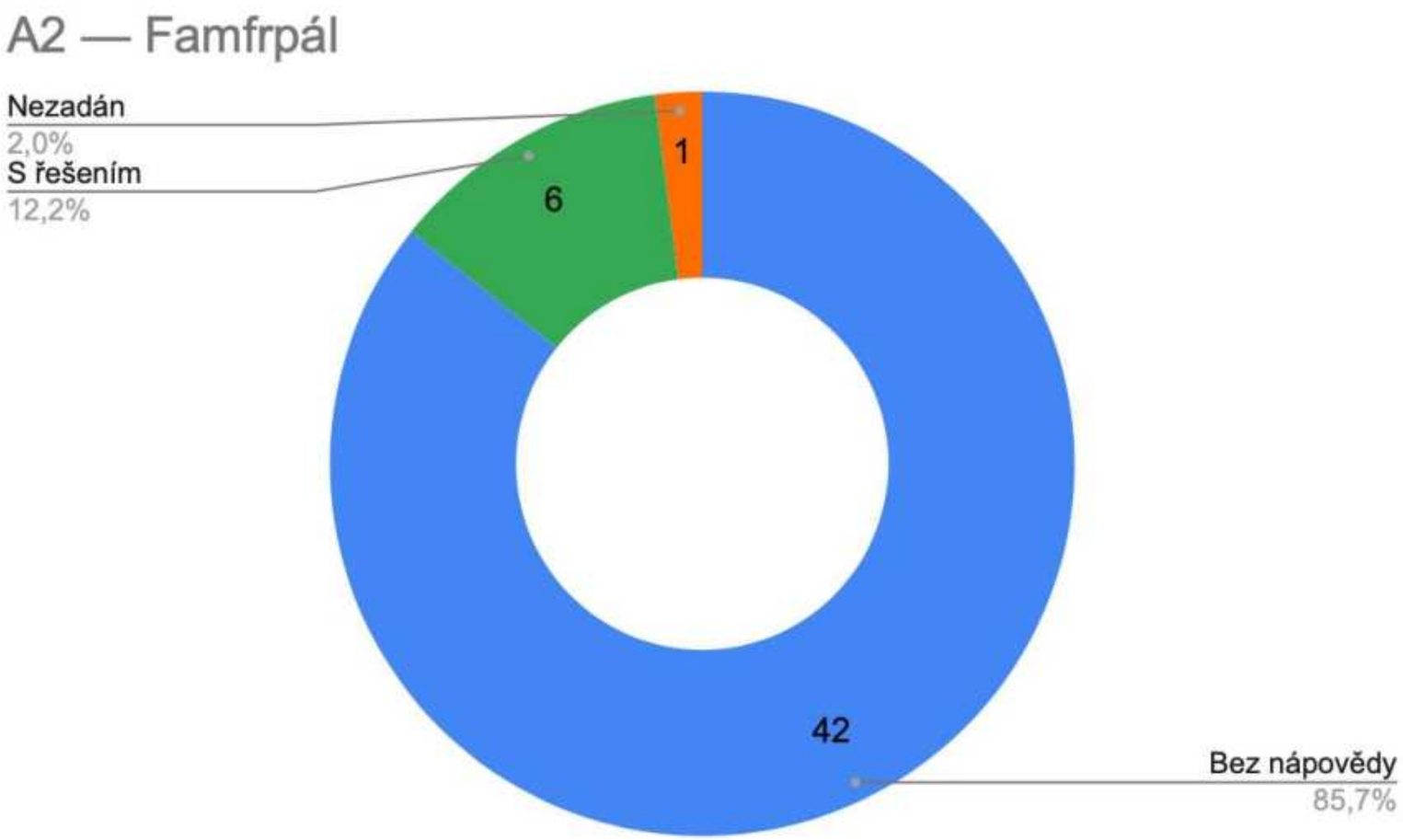
Propojíme-li trojúhelníky tak, aby se setkalo jméno + příjmení + sportovní disciplína významných českých sportovců, sítě se samy uzavřou do tvaru camrálu, zlatonky a dvou potlouků.

Od největší po nejmenší míč získáme text: „přečti sporty dle velikosti míče“.

Ty vám dají heslo ROZHODCI

A2

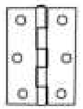
FAMFRPÁL



A3

OBRANA PROTI ČERNÉ MAGII

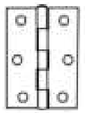
Test z obrany proti černé magii: bubáci

Podoba bubáka	*Ochranné zaklínadlo: Riddikulo ...*
	*temnota*
	*7__3___*
	*1_____*
	*____11_*
	*__12____*
	*5_____*
	*__6_____*
	*_10__2_*
	*__4_____* *8_____9_*

A3

OBRANA PROTI ČERNÉ MAGII

Test z obrany proti černé magii: bubáci

Podoba bubáka	*Ochranné zaklínadlo: Riddikulo ...*
 SKOTOFOBIE	*temnota*
 ZOOFOBIE	*7__3___* ZVÍŘATA
 FOTOFOBIE	*1_____* SVĚTLO
 NOSOFOBIE	*_____11_* NEMOCI
 PANTOFOBIE	*__12____* VŠECHNO
 XENOFOBIE	*5_____* CIZINCI
 PLUTOFOBIE	*__6_____* BOHATSTVÍ
 GYMNOFOBIE	*_10__2_* NAHOTA
 KLAUSTROFOBIE	*__4_____ 8_____ 9_* UZAVŘENÉ PROSTORY

Každý řádek představuje jednu reálnou fobii, jejíž název je složen z pojmenování obrázku (ne vždy úplně přesného) + fobie. Do sloupce vpravo doplňte, čeho se daná fobie týká, a čtěte písmenka v daném pořadí. Vyjde mezitajenka, ze které by již mělo být jasné heslo.

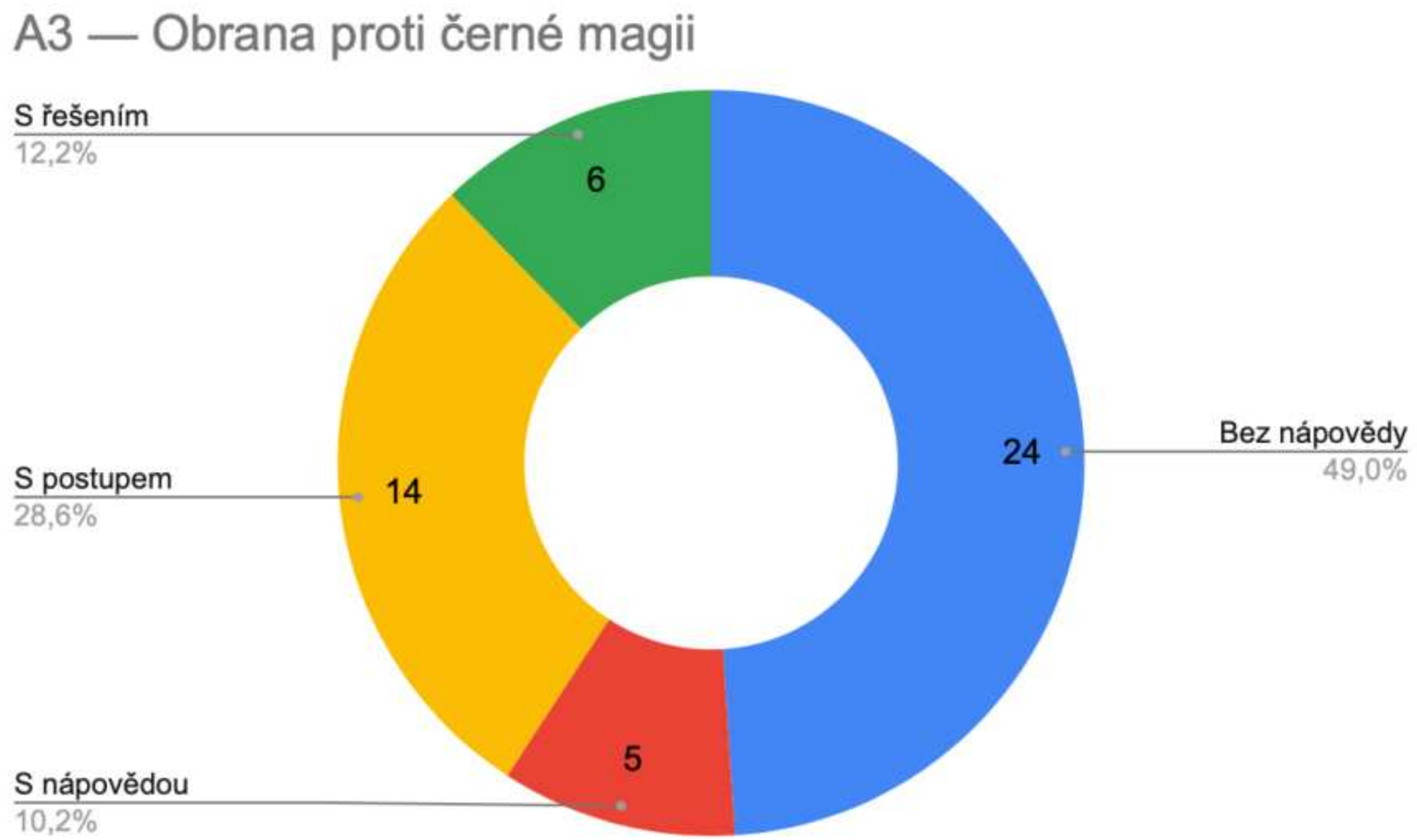
STRACH Z PRÁCE

=

ERGOFOBIE

A3

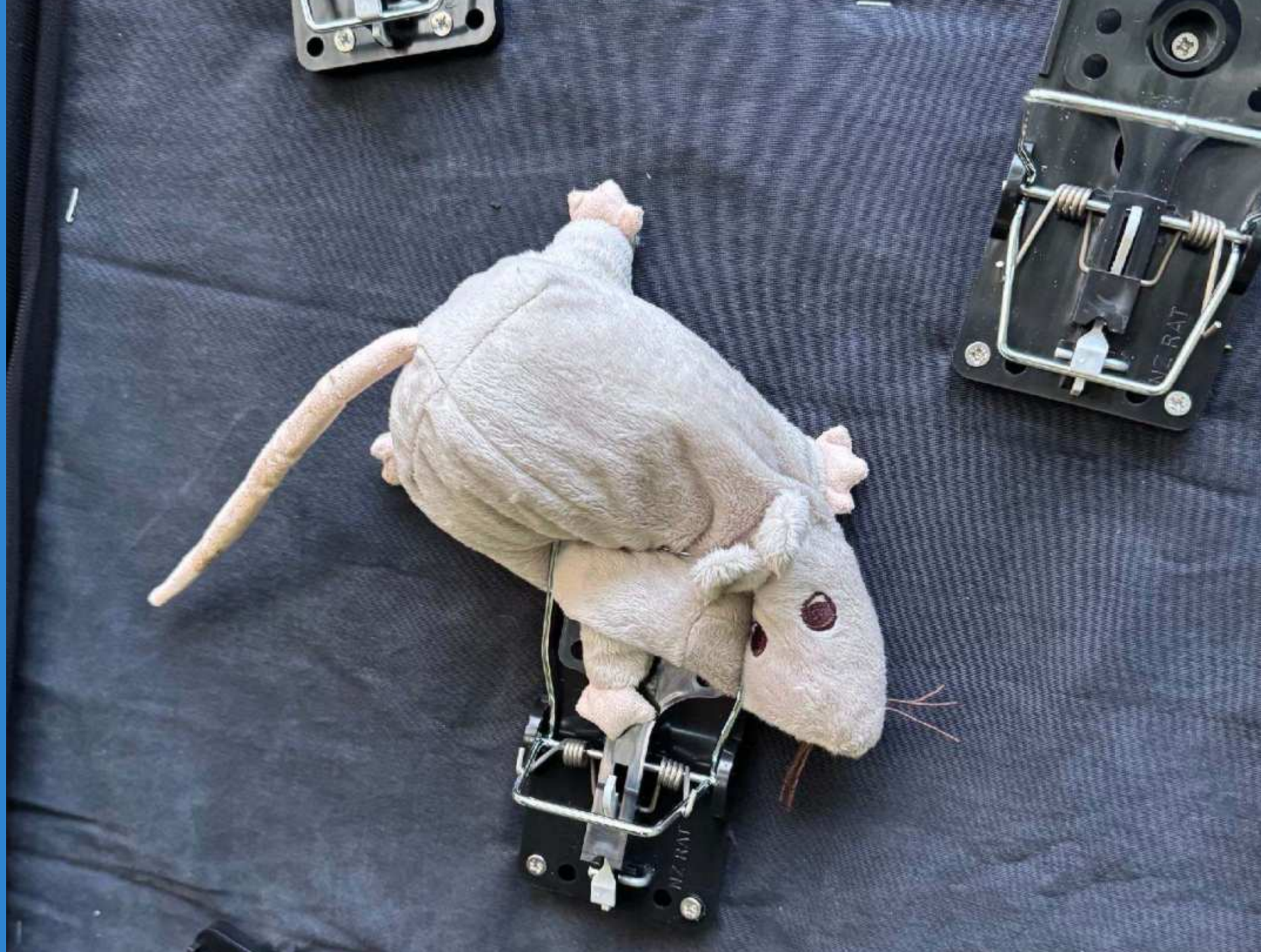
OBRANA PROTI ČERNÉ MAGII



B1

ŠKOLNÍ

TREST



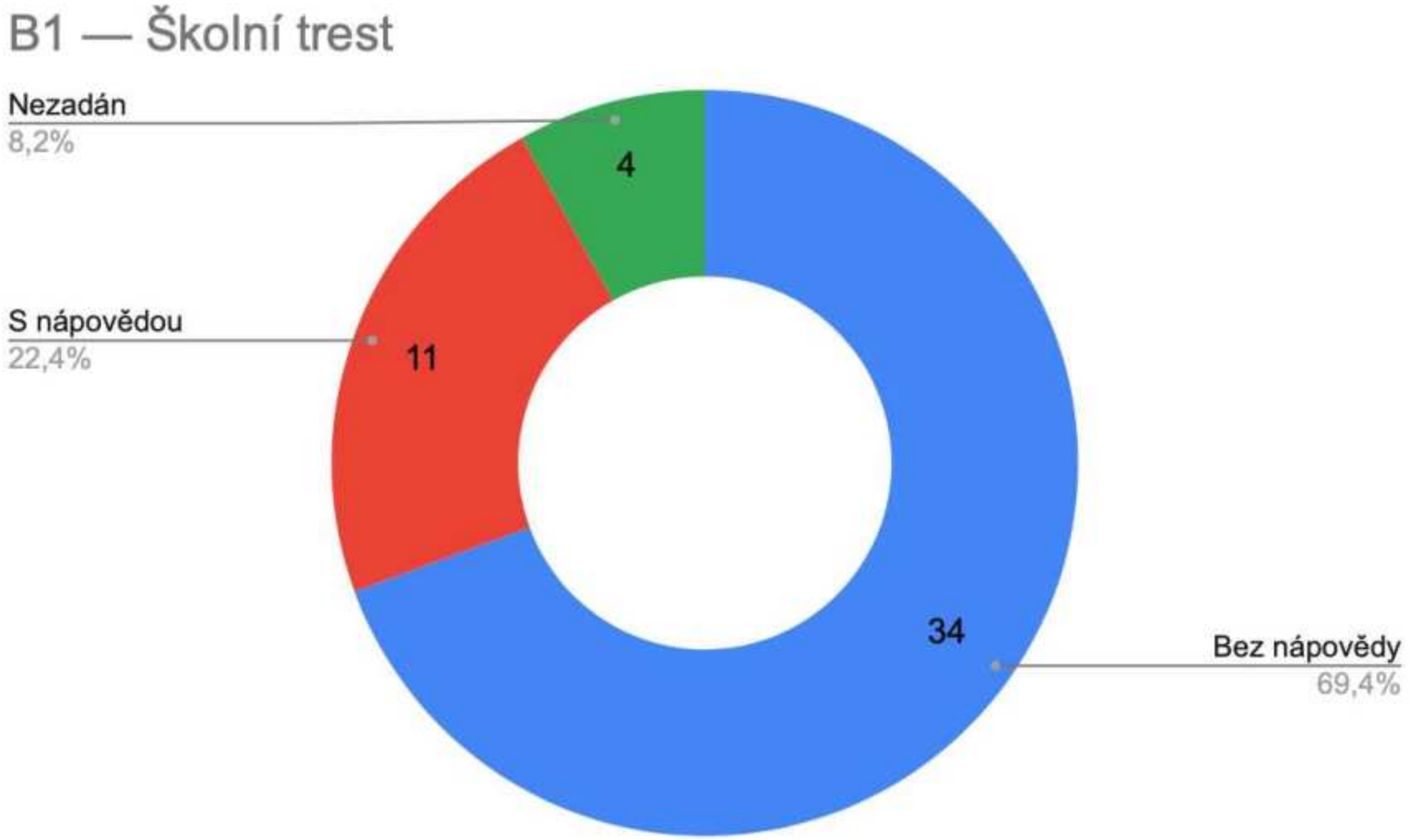
B1

ŠKOLNÍ TREST



B1

ŠKOLNÍ TREST



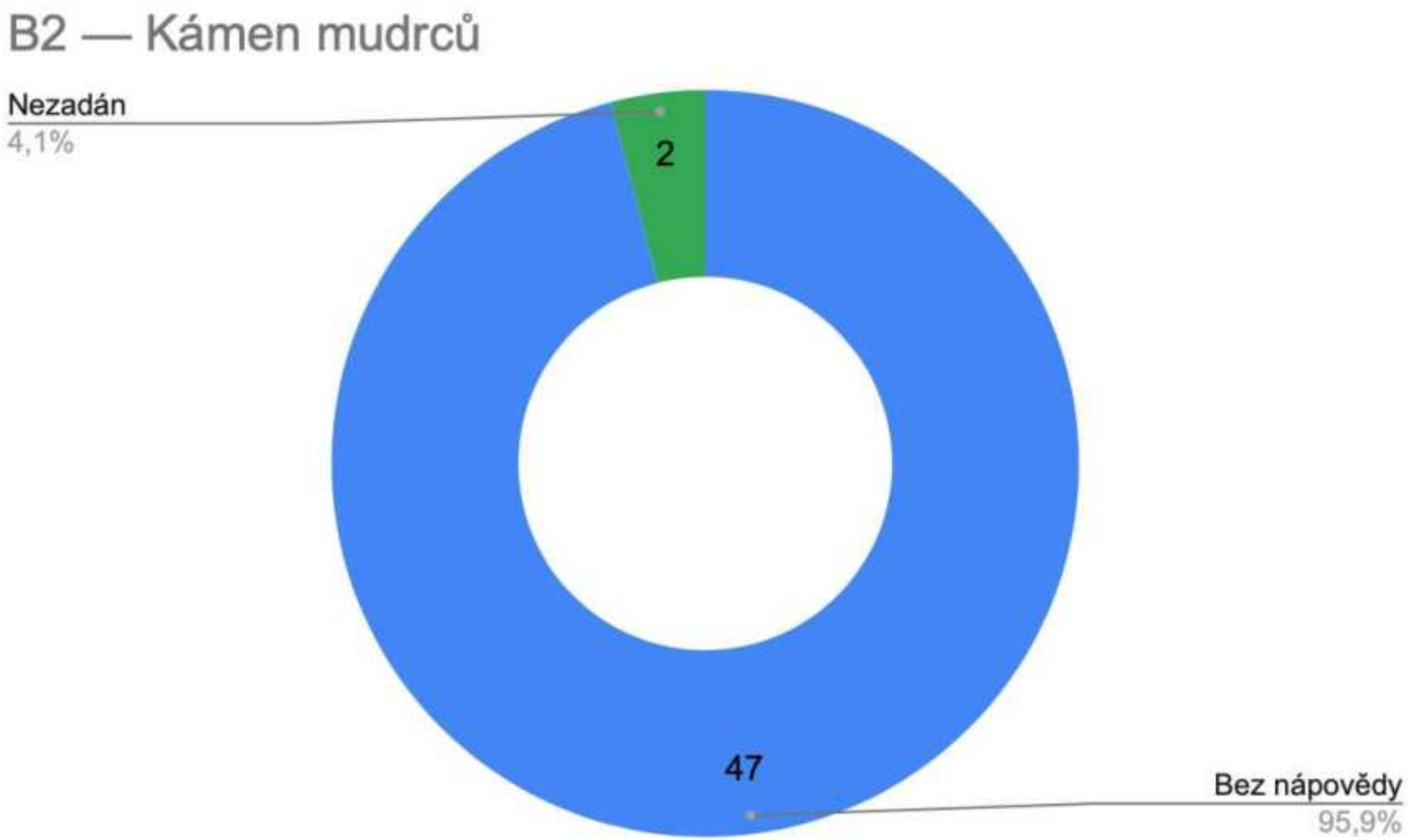


B2

KÁMEN MUDRCŮ

B2

KÁMEN MUDRCŮ



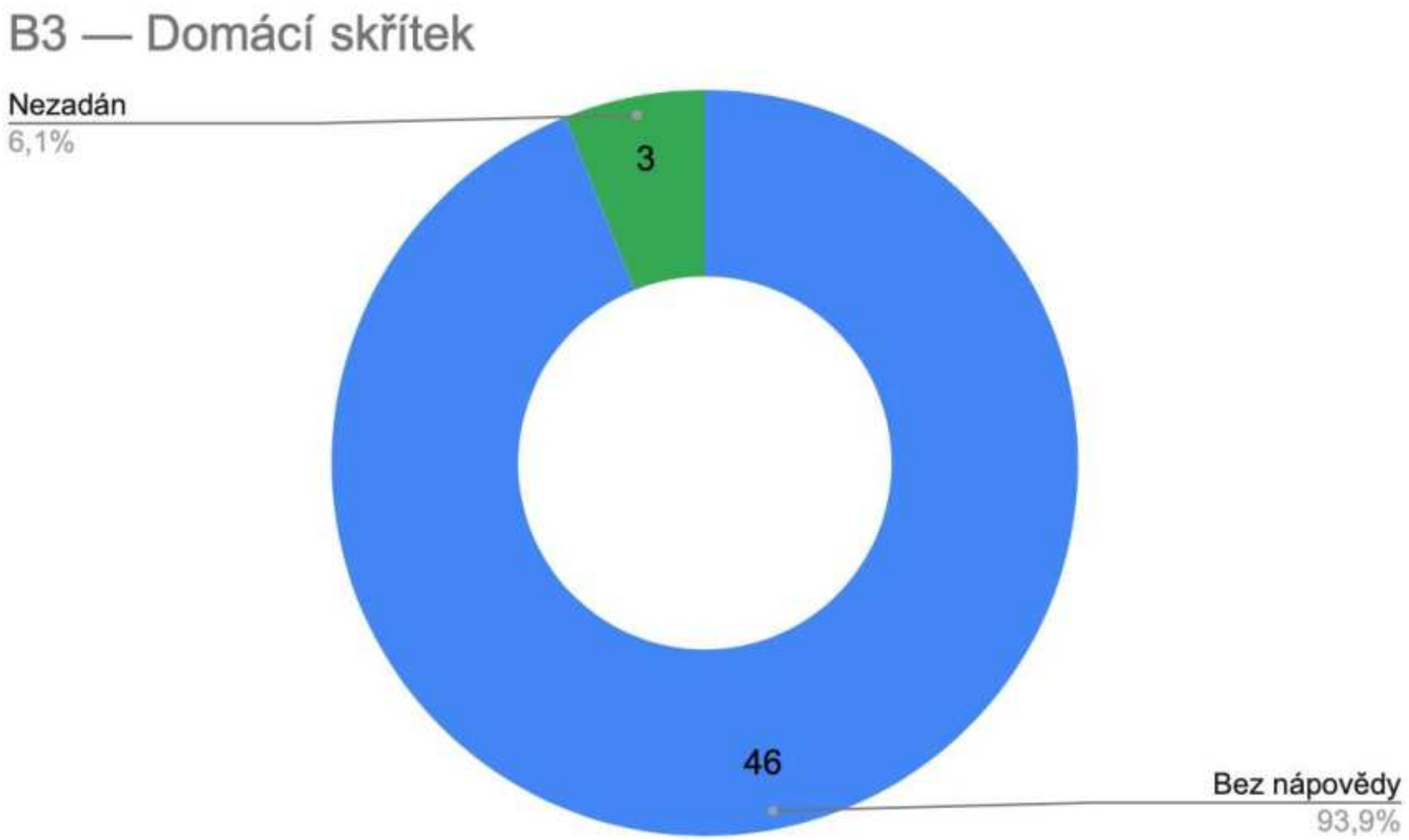
B3

DOMÁCÍ SKŘÍTEK



B3

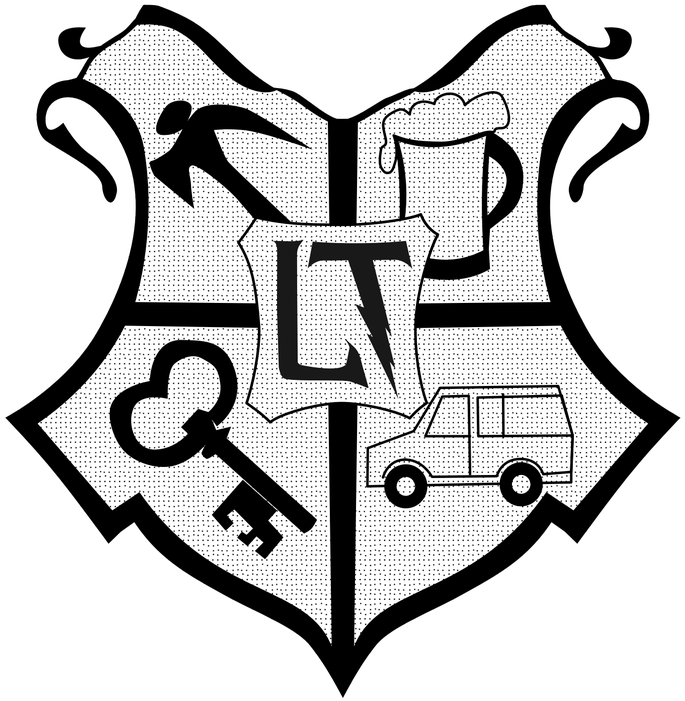
DOMÁCÍ SKŘÍTEK



A4

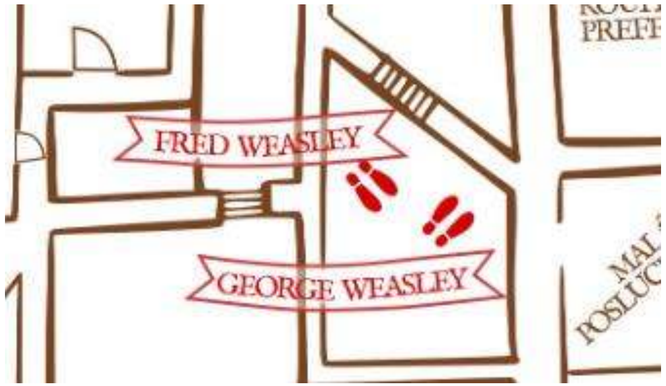
PLES

Klepněte kouzelnou hůlkou:



A4

PLES



S pomocí kouzelné hůlky je potřeba spárovat všechny postavy na plánku. Ne všichni se plesu zúčastní a na některé nezbyde partner.

Pořadí párů je dáno číslem, které zmiňuje jeden z páru ve své promluvě.

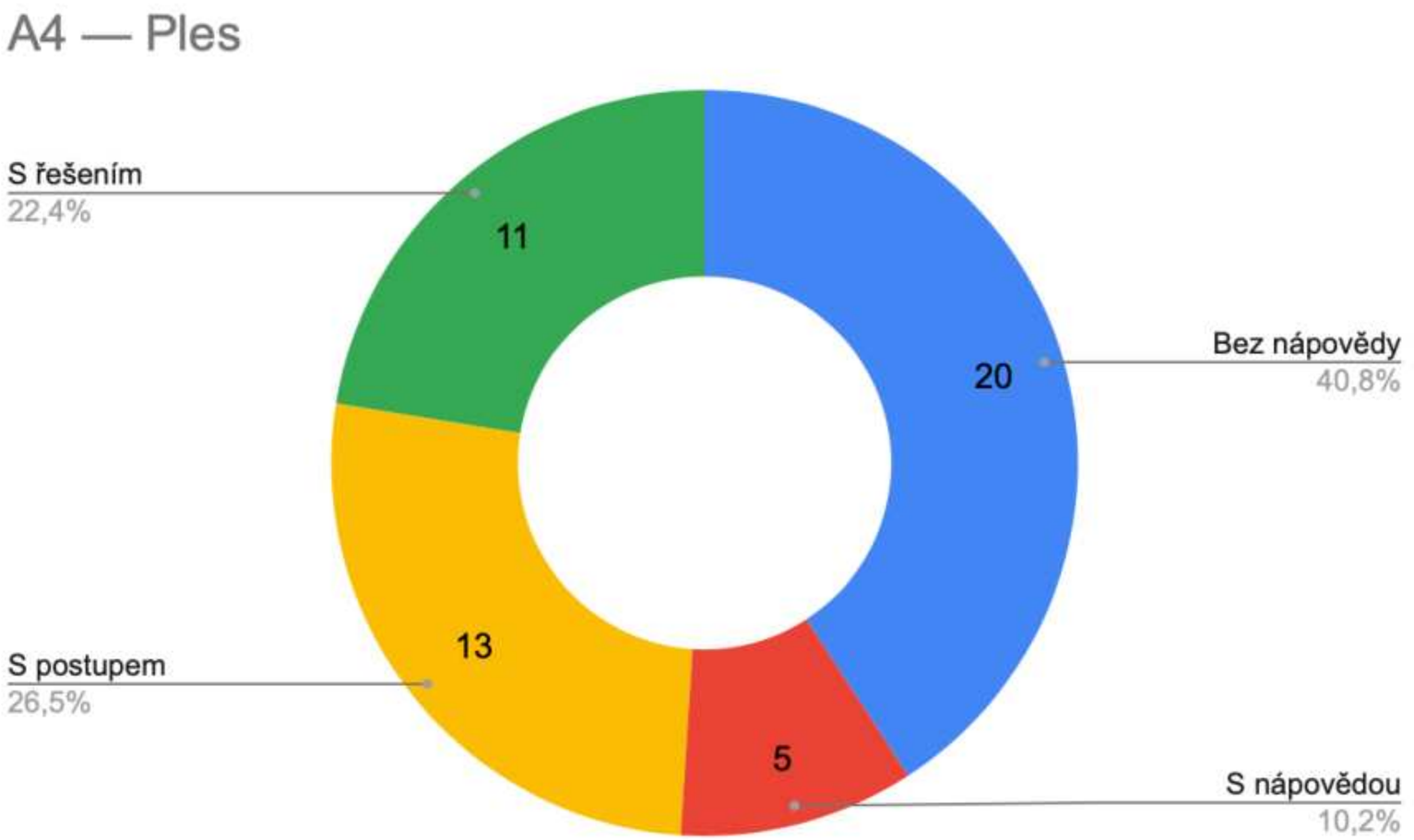
Po spárování si postavte stopičky partnerů špičkami k sobě a čtěte semafor.

1	V	Levandule Brownová & Blaise Zabini
2	I	Fred Weasley & George Weasley
3	D	prof. Brumbál & prof. McGonagallová
4	E	Oliver Wood & Alice Spinnetová
5	N	Katie Bellová & Angelina Johnsonová
6	S	Harry Potter & Hannah Abbottová
7	K	Padma Patilová & Percy Weasley
8	Y	Draco Malfoy & Parvati Patilová
9	T	Lenka Láskorádová & Neville Longbottom
10	A	Hermiona Grangerová & Cedric Diggory
11	N	Seamus Finnigan & Cho Changová
12	E	madame Pomfreyová & prof. Kratiknot
13	C	prof. Trelawneyová & Argus Filch

Řešení: VALČÍK

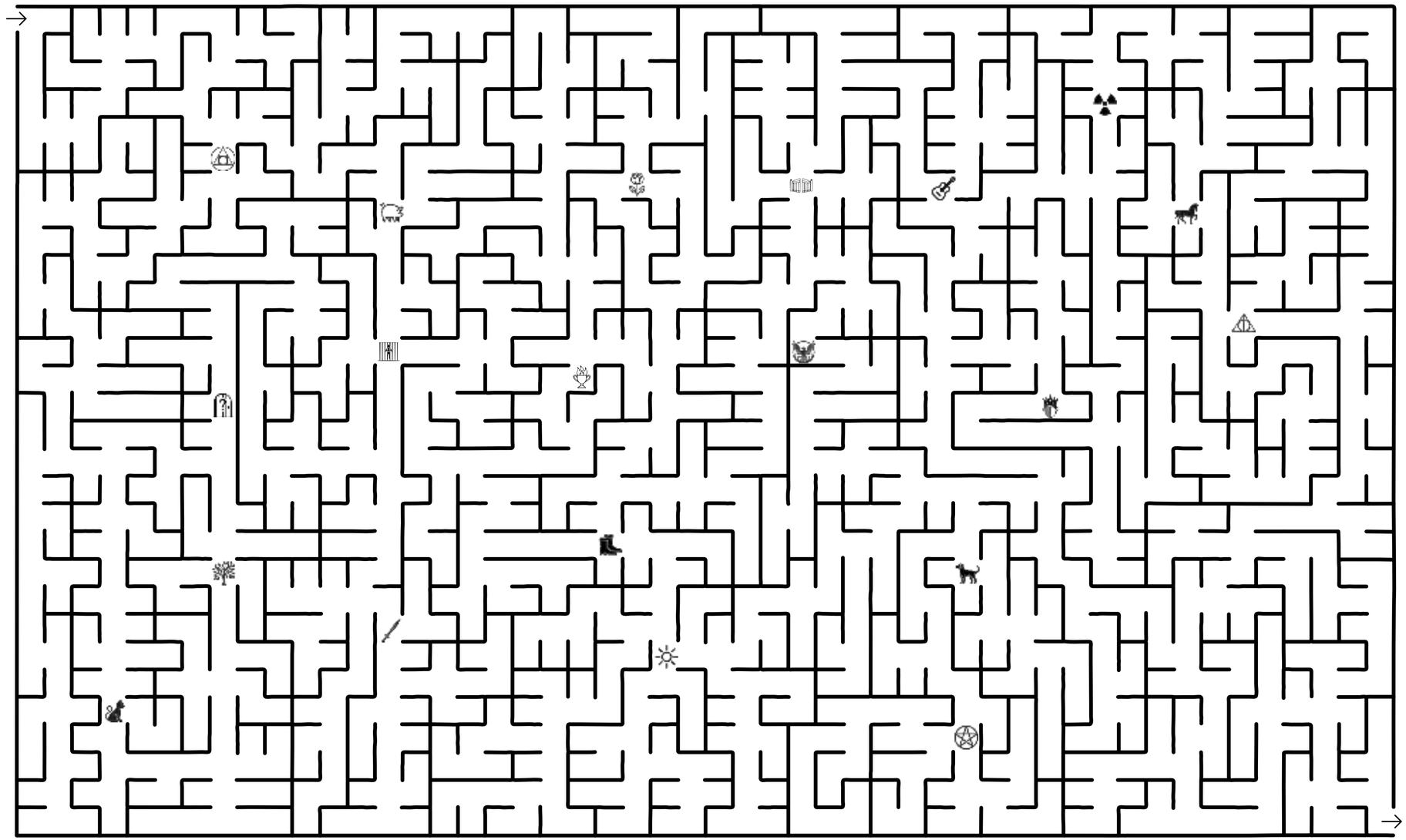
A4

PLES


A4 — Ples
S řešením
22,4%
11
Bez nápovědy
40,8%
20
S postupem
26,5%
13
5
S nápovědou
10,2%

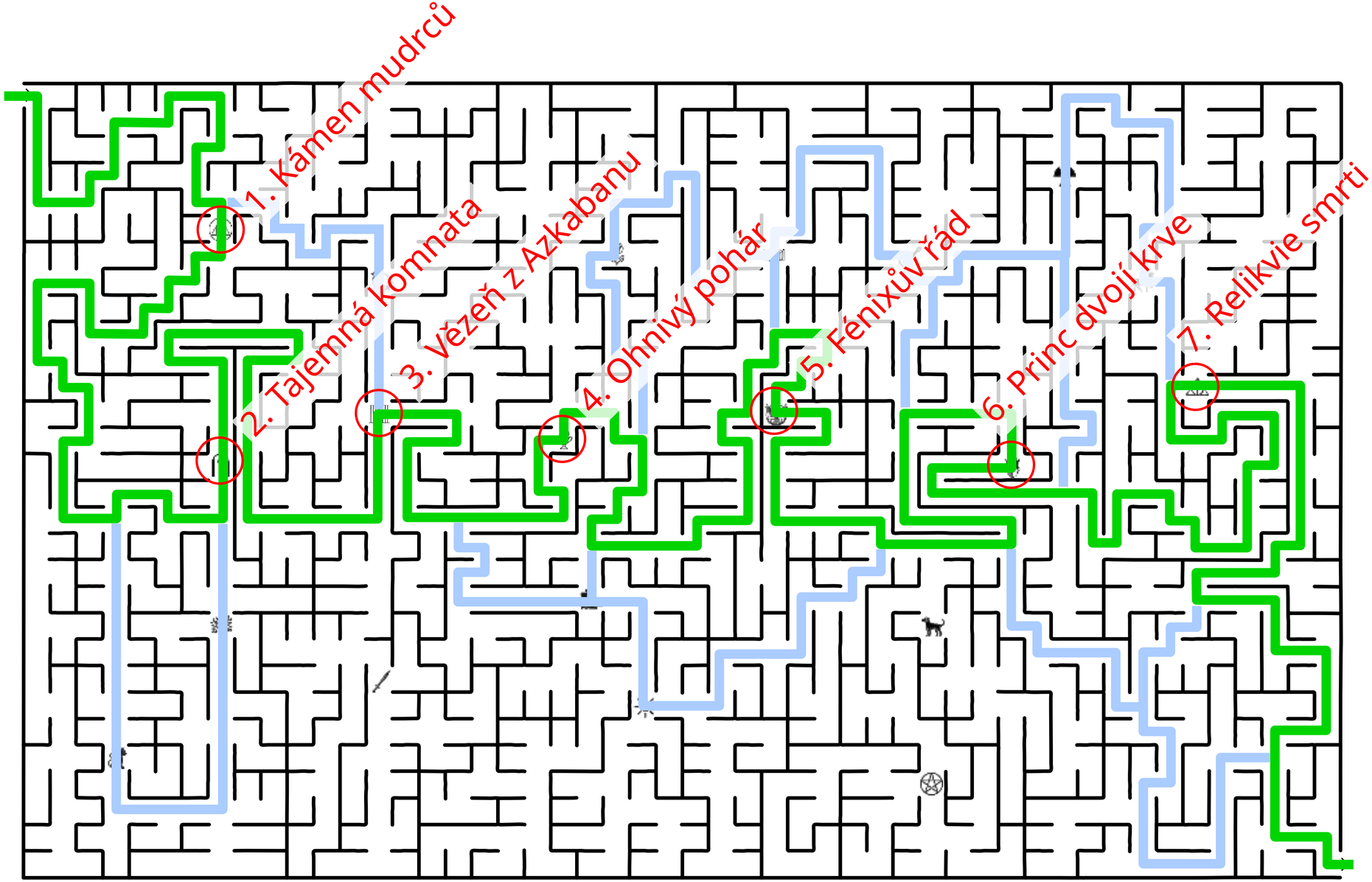
A5

BLUDIŠTĚ



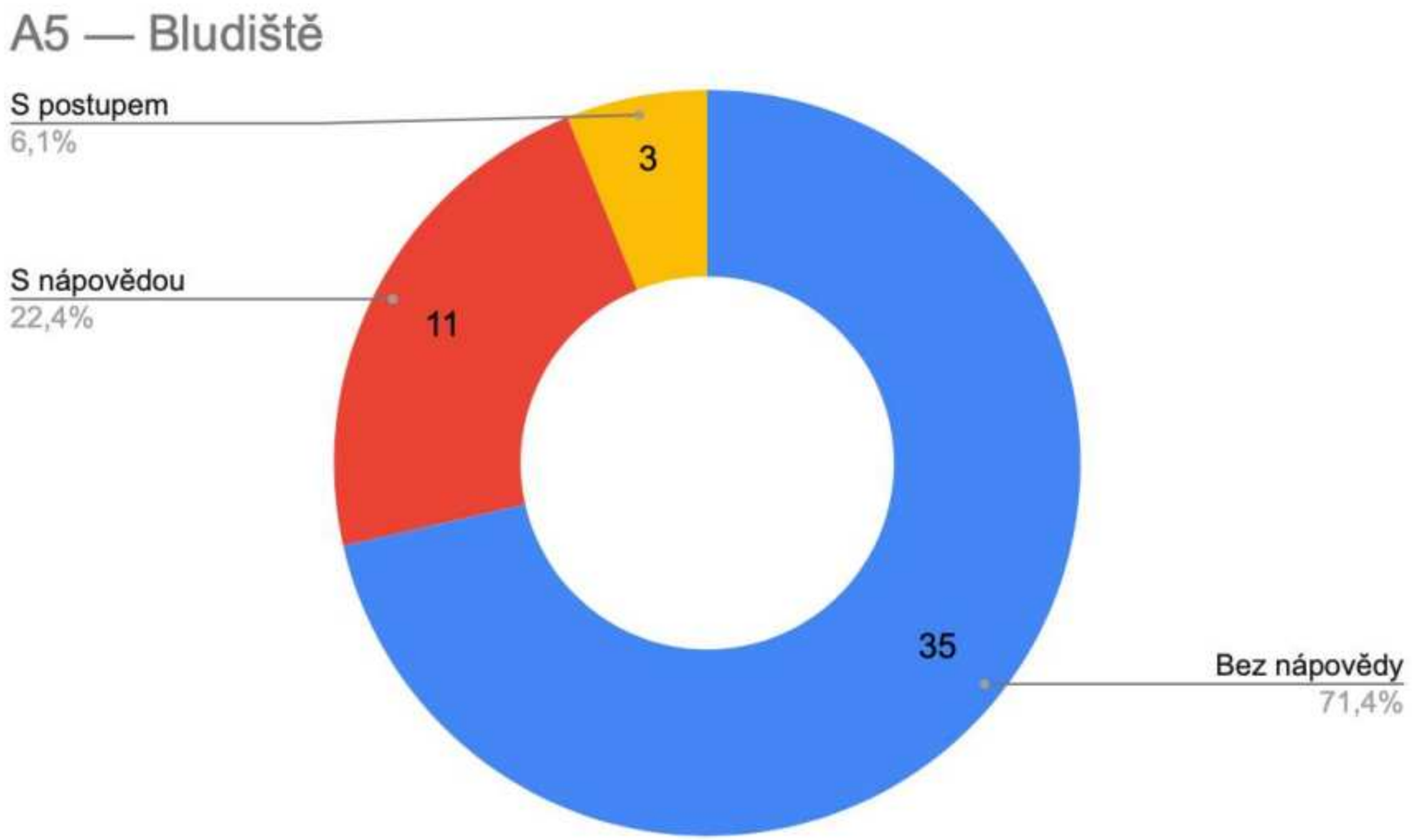
A5

BLUDIŠTĚ


1. Kámen mudrců
2. Tajemná komnata
3. Vězeň z Azkabanu
4. Ohnivý pohár
5. Fénixův řád
6. Princ dvojí krve
7. Relikvie smrti

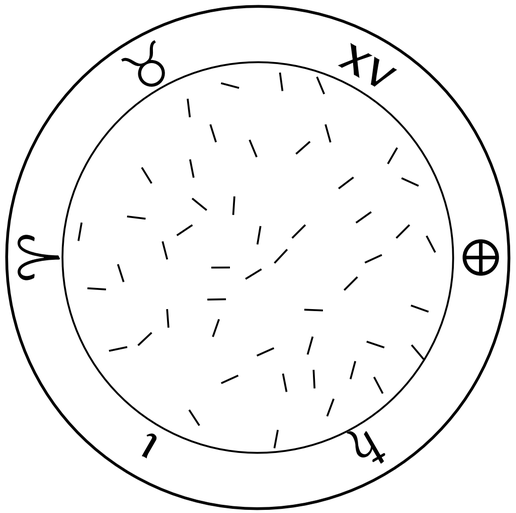
A5

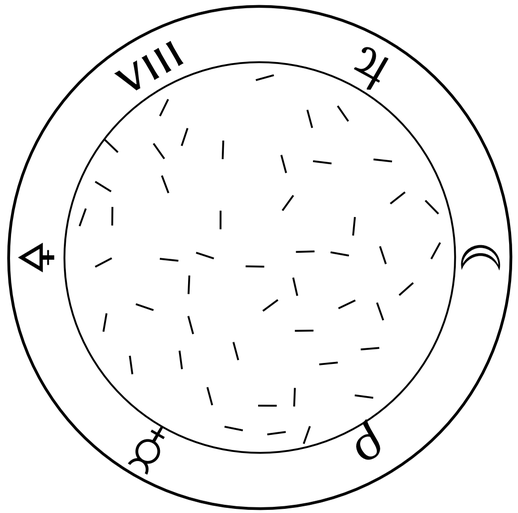
BLUDIŠTĚ

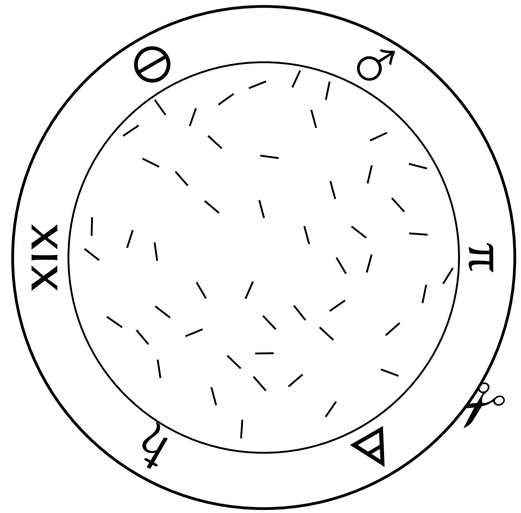

A5 — Bludiště
S postupem
6,1%
3
S nápovědou
22,4%
11
35
Bez nápovědy
71,4%

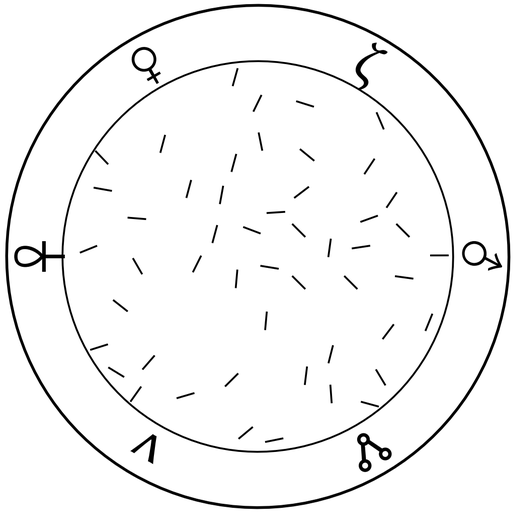
A6

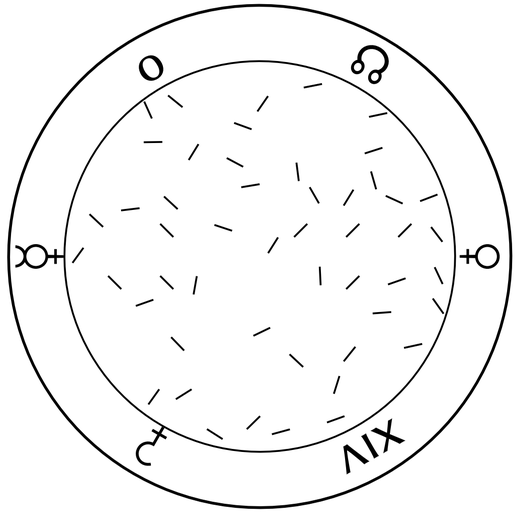
VĚŠTĚNÍ Z ČAJOVÝCH LÍSTKŮ

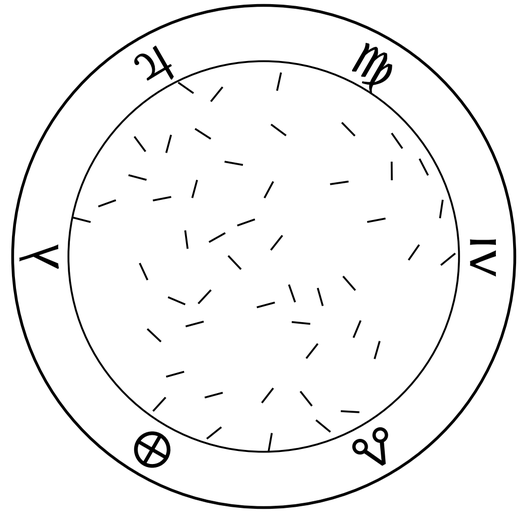






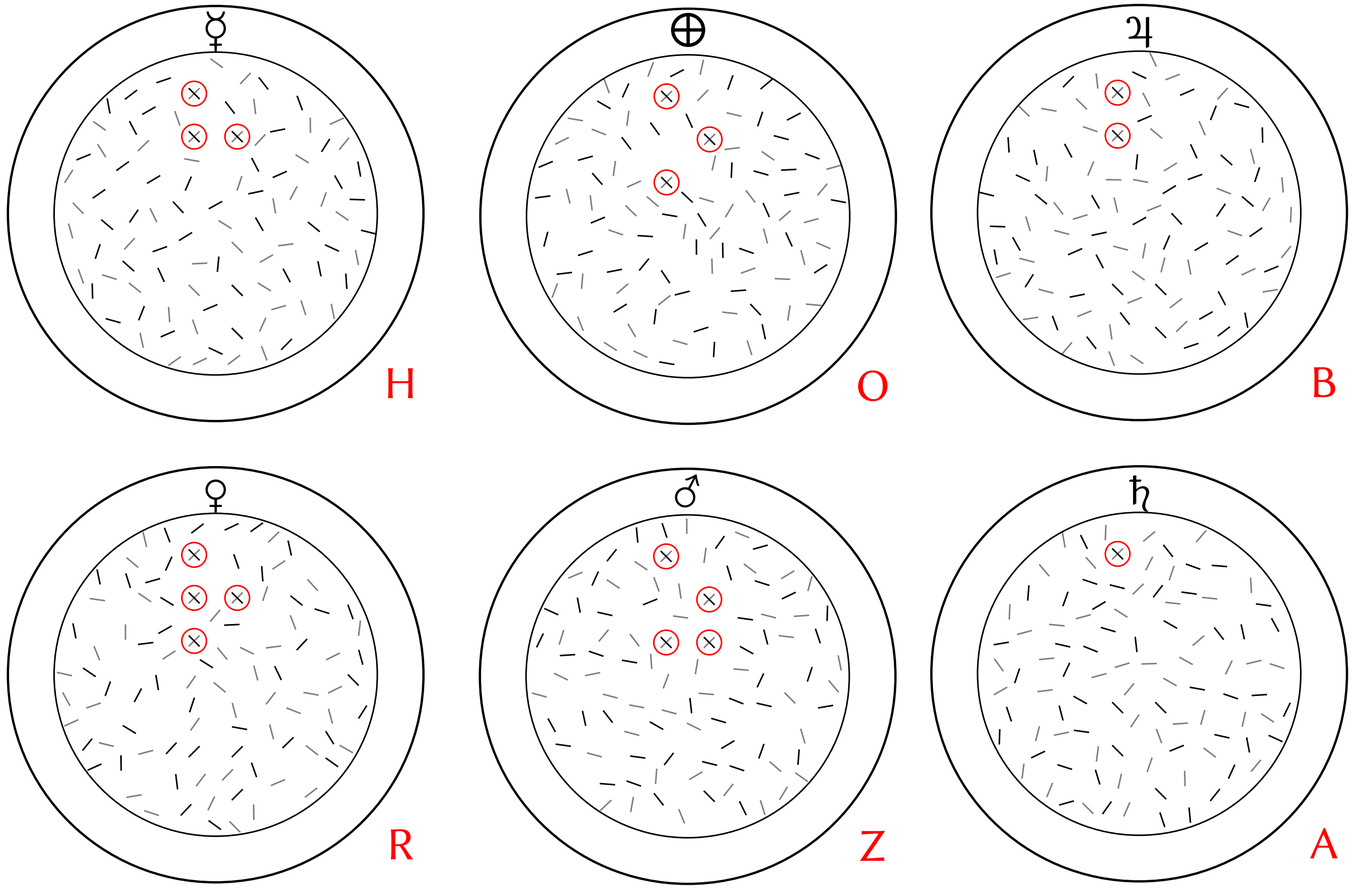






A6

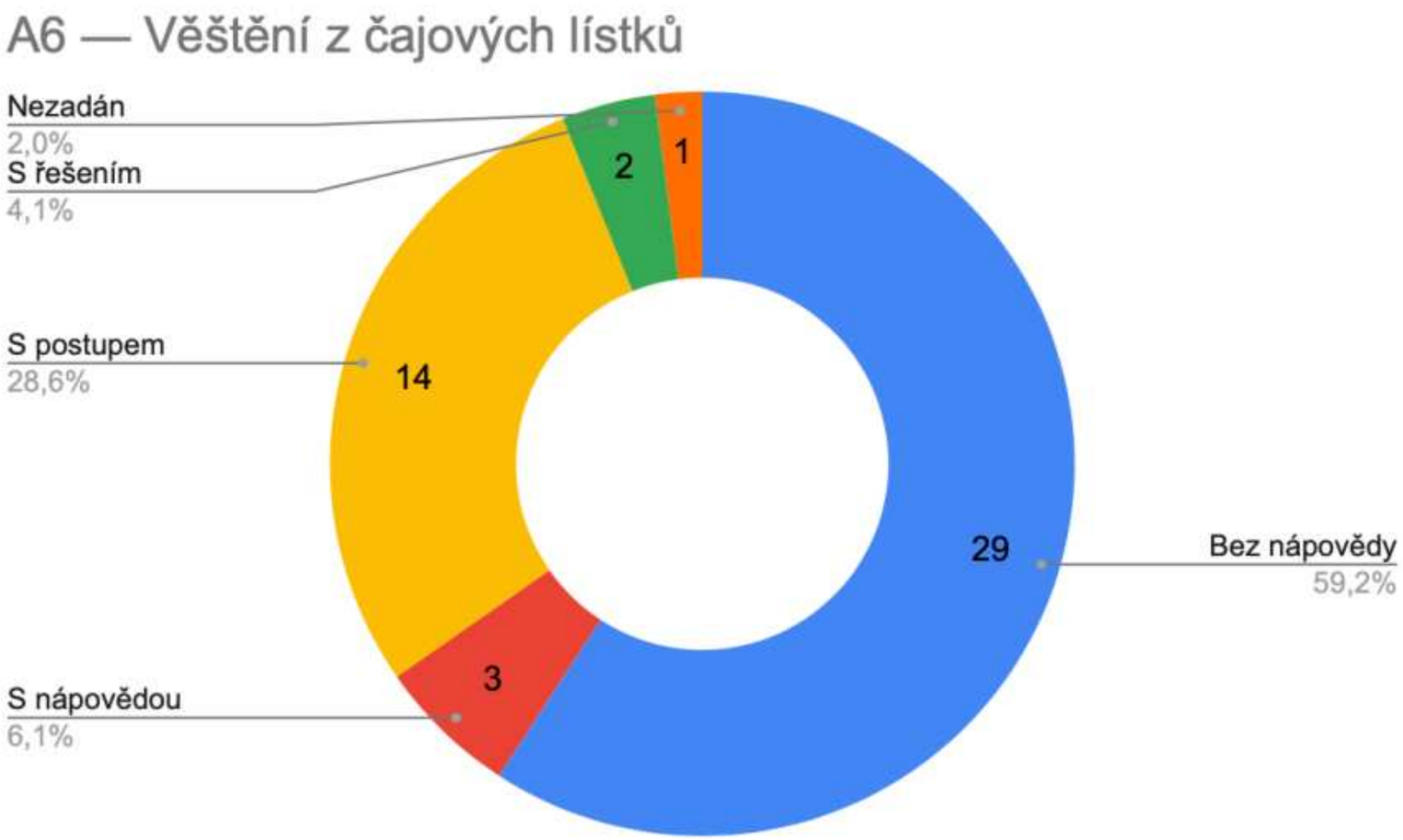
VĚŠTĚNÍ Z ČAJOVÝCH LÍSTKŮ



Na okrajích kruhů lze nalézt (před vystřižením v pořadí teček Braillova písma) v řeckých písmenech „přilož“ a v římských číslech „shodné“. Každý symbol na okraji je jedinečný, kromě ☿, ♀, ⊕, ♂, ♃, ♄, které se každý vyskytuje právě na dvou různých kruzích. Navíc se jedná o symboly planet, tedy dvojice přiložíme, prosvítíme a čteme v pořadí Merkur - Venuše - ...

A6

VĚŠTĚNÍ Z ČAJOVÝCH LÍSTKŮ



B4

FÉNIXOVA PÍSEŇ



B4

FÉNIXOVA PÍSEŇ

Úkolem bylo zahrát na zvonkohru zadanou melodii (téma Hedviky z Harryho Pottera). Písmena na trubkách čtená v pořadí tónů melodie dávají heslo.



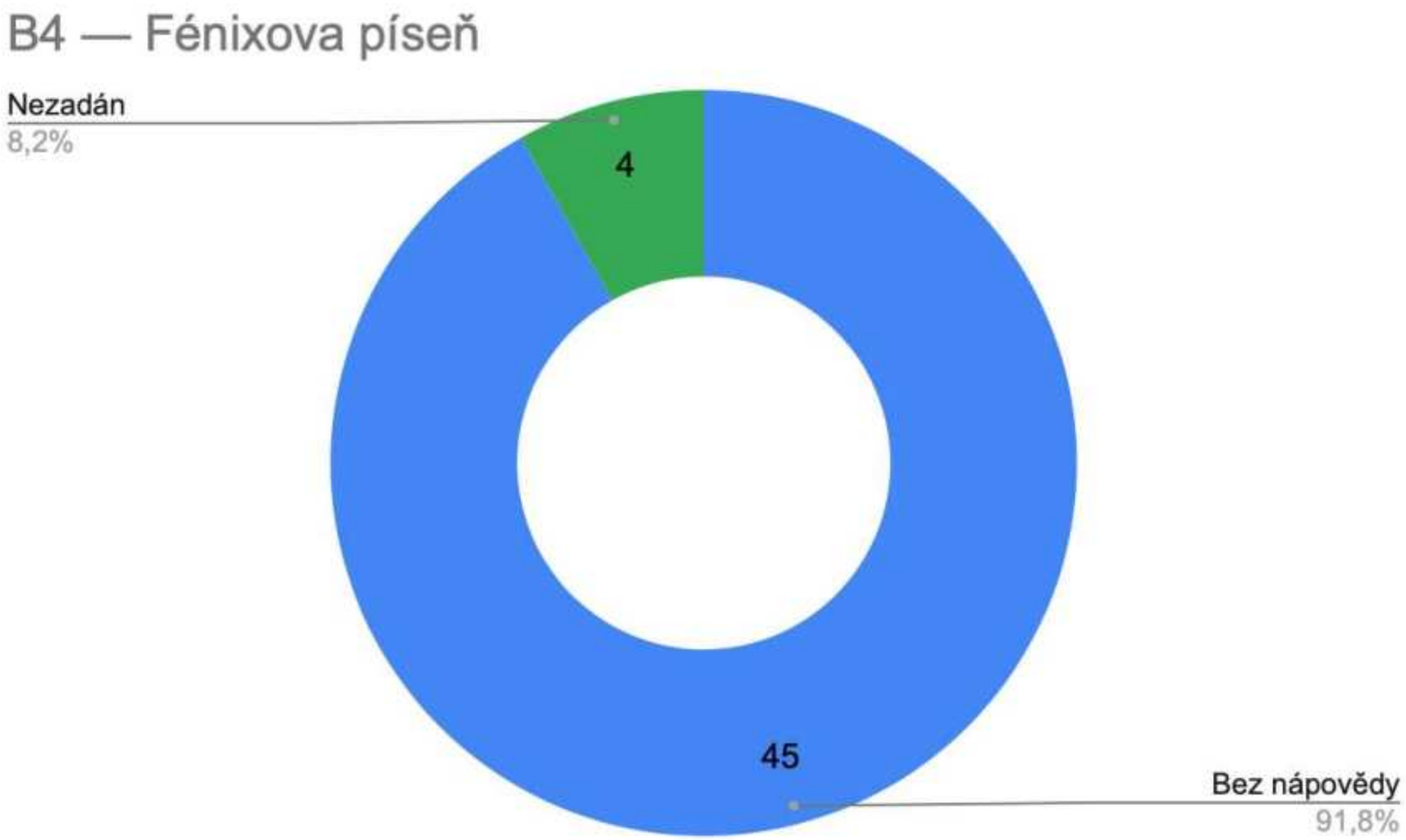
tóny: H C D E F# G A H

melodie: H E G F# E H A F#

písmena: D O K T O R A T

B4

FÉNIXOVA PÍSEŇ



B5

FAMFRPÁLOVÝ ZÁPAS



B5

FAMFRPÁLOVÝ ZÁPAS



Každý rozhovor s hráčem odkazuje na konkrétní sport. Z názvu sportu vezmeme tolikáté písmenko, jaké má číslo hráč na dresu.

HOKEJ (2)

BĚH NA LYŽÍCH (1)

RAGBY (1)

KRASOBRUSLENÍ (3)

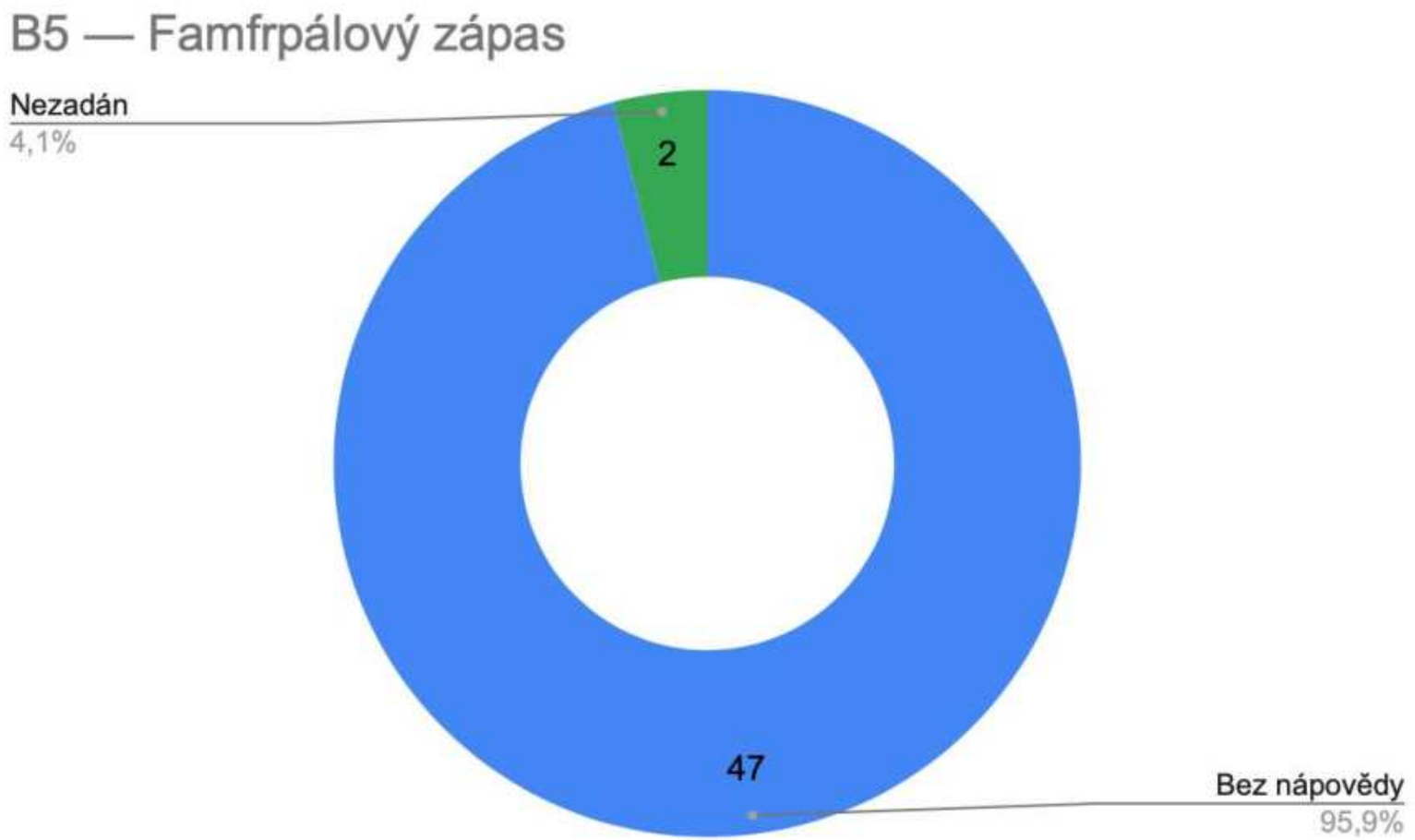
TENIS (3)

FOTBAL (5)

Řešení: OBRANA

B5

FAMFRPÁLOVÝ ZÁPAS



B6

DÍVČÍ

UMÝVÁRNA





B6

DÍVČÍ UMÝVÁRNA

Bylo potřeba v nahrávce rozlišit 6 různých zvuků a přiřadit je symbolům ze slovníku 𐤫, 𐤮, 𐤧, 𐤨, 𐤩, 𐤬 (poslední se vyskytuje jen jednou, jak v nahrávce, tak v celém slovníku). Slovo o délce 5 znaků muselo být „rozkaz“ + něco, dále už vylučovací metodou. Vznikl kostrbatě znějící text, jehož zamýšlená interpretace je:

raxaça	šasa	xaša	xafasa	çafaça
𐤬𐤫𐤩	𐤧𐤮	𐤫𐤧	𐤫𐤨𐤮	𐤩𐤨𐤩
ne+zlý	skupina	vy	porazit	zkouška
Milí	**účastníci,**	**porazili jste**		**šifru**

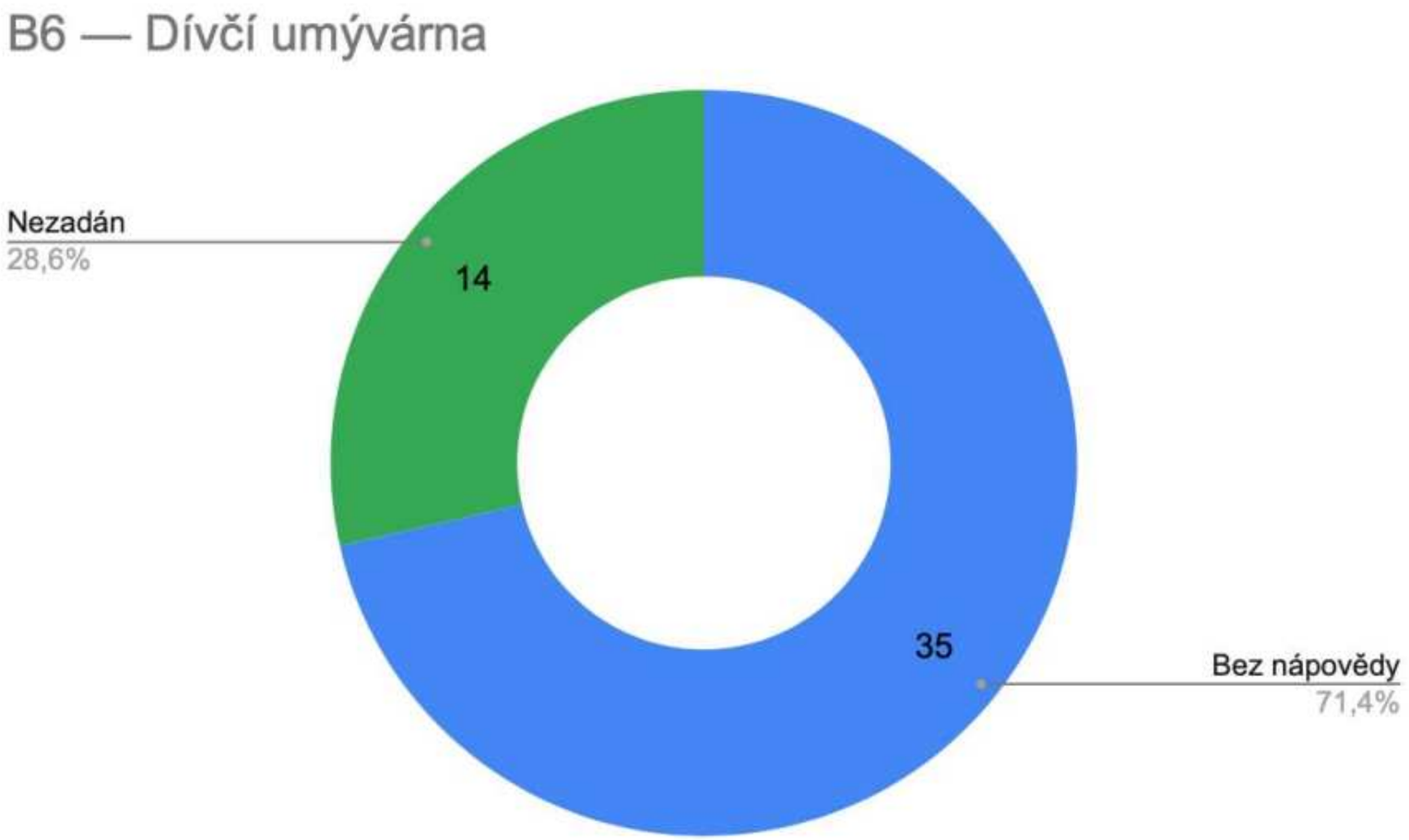
safasaçafa	šaxasa	xafasaxa
𐤮𐤮𐤨𐤮𐤩𐤨	𐤧𐤫𐤮	𐤫𐤨𐤮𐤫
rozkaz+sdělit	dohodnuté heslo	komnata
Zadejte	**heslo**	**KOMNATA**

saša	xasaša
𐤮𐤧	𐤫𐤮𐤧
my	respekt

Gratulujeme!

B6

DÍVČÍ UMÝVÁRNA





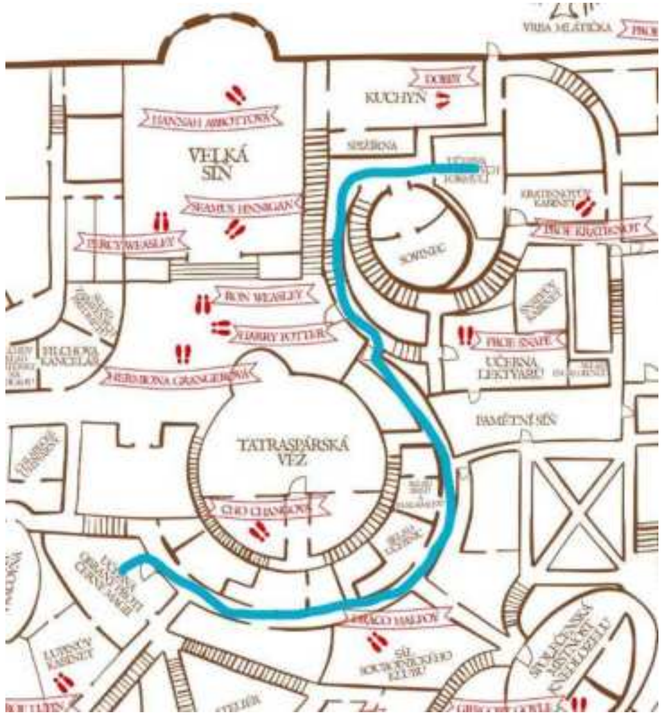
A7

ROZVRH HODIN

Rozvrh hodin pro studenty 1. ročníku						
	9:00–10:00	**10:30–11:30**	**12:30–13:30**	**14:00–15:00**	**15:30–16:30**	**21:00–22:00**
PO	kouzelné formule		obrana proti černé magii			
ÚT	studium mudlů	starodávné runy	létání na koštěti	dějiny čar a kouzel		
ST	jasnovidectví	dějiny čar a kouzel	péče o kouzelné tvory	přeměňování		astronomie
ČT		přeměňování	dějiny čar a kouzel	jasnovidectví	kouzelné formule	
PÁ	věštění z čísel	kouzelné formule	lektvary	přeměňování		

A7

ROZVRH HODIN

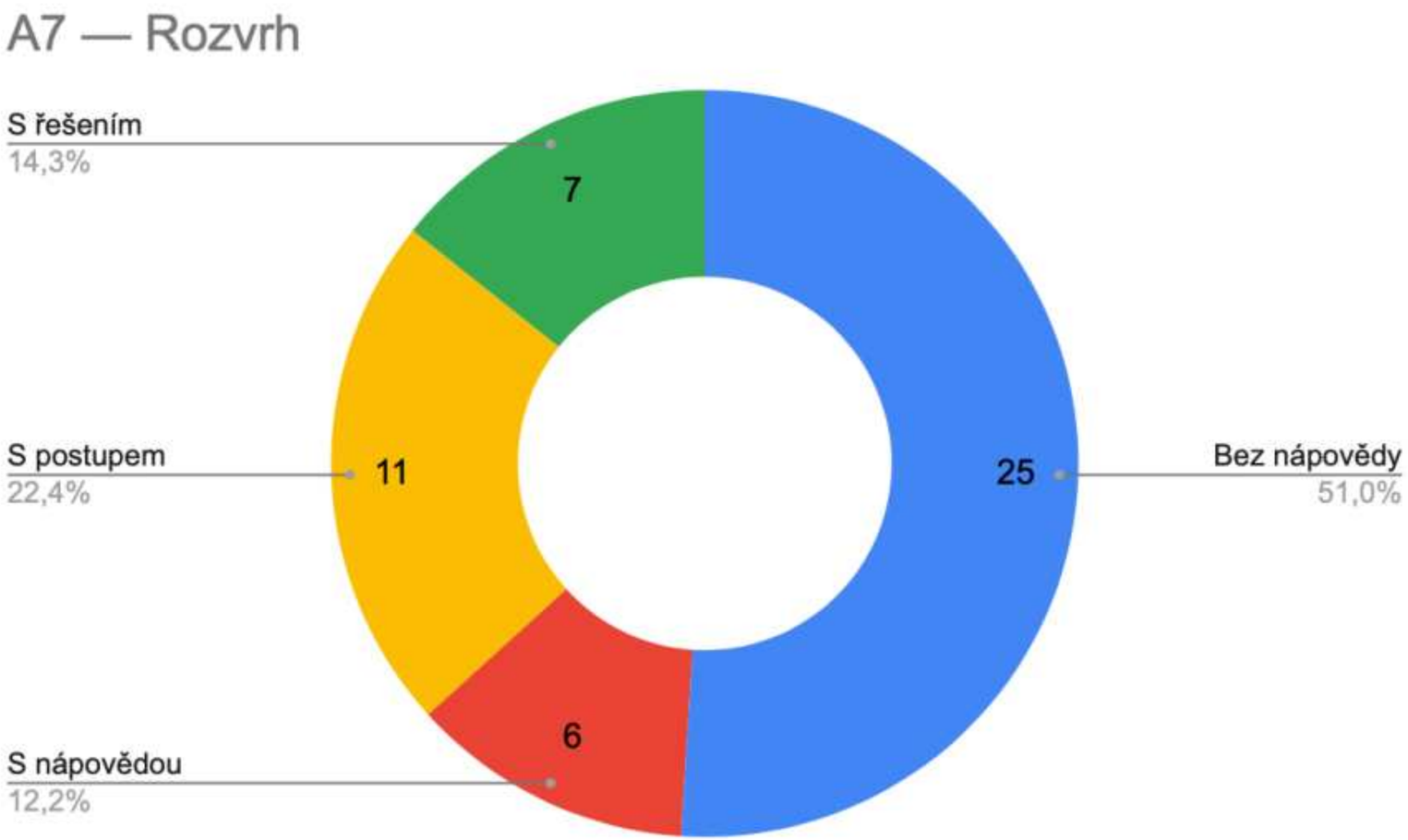


Dle rozvrhu přecházejte na plánku školy z učebny do učebny nejkratší cestou. Pozor, některé dveře mohou být v daný čas zavřené, což se dozvíte z kouzelné hůlky. Cesta během jednoho dne vykreslí jedno písmeno.

Řešení: SVETR

A7

ROZVRH HODIN



A8

BYLINKÁŘSTVÍ



A8

BYLINKÁŘSTVÍ

Každý obrázek rostliny ukrývá v žilnatině listů písmeno morseovky, vlevo tečky, vpravo čárky. Když seřadíte listy od největšího po nejmenší, získáte z každé rostliny zvlášť jedno slovo. Tři z rostlin jsou léčivé, resp. vhodné ke konzumaci, ty využijte, ostatní jsou prudce jedovaté, ty se nepoužijí.



Lípa: VODA



Kopřiva: STROM

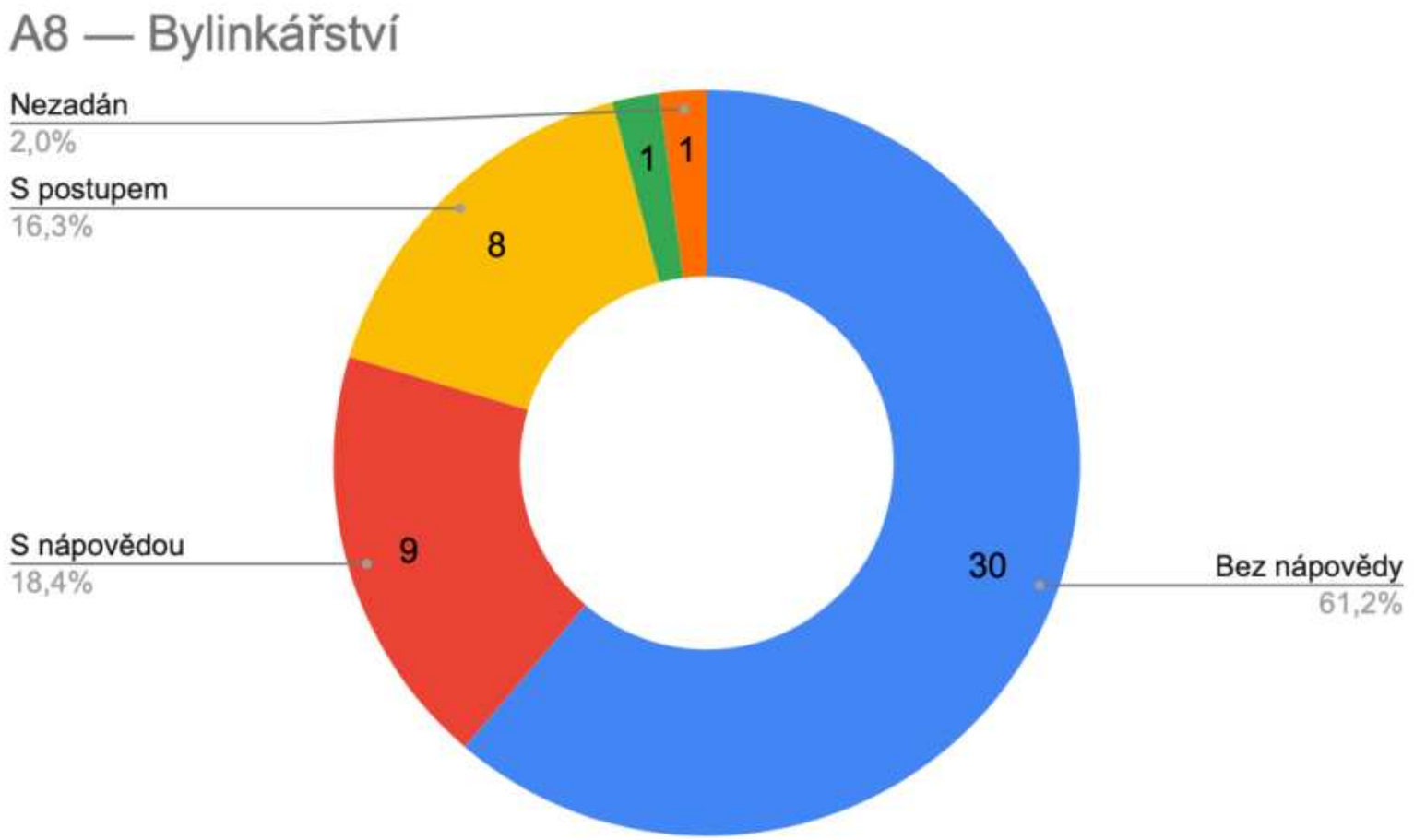


Pampeliška: PROUTI

Řešením je asociace na tato tři slova, což je VRBA.

A8

BYLINKÁŘSTVÍ

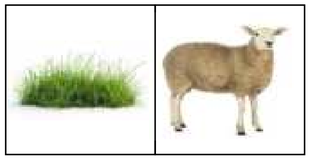


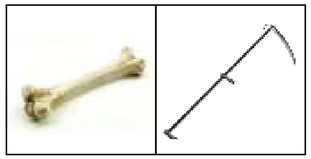
A9

PŘEMĚŇOVÁNÍ

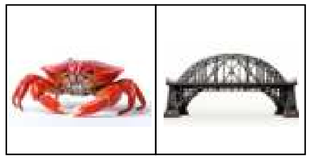






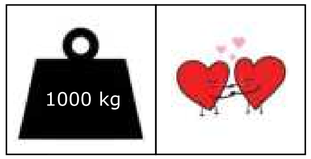


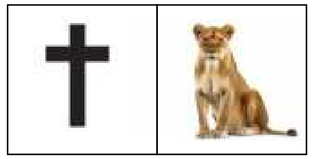






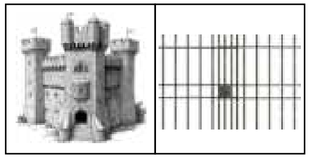






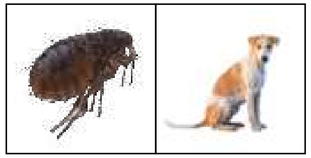




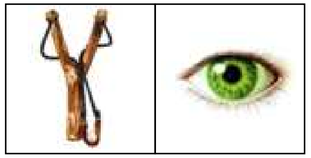


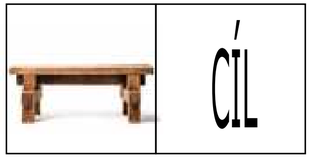


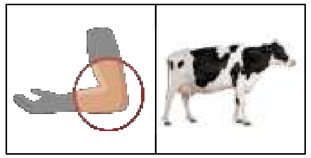










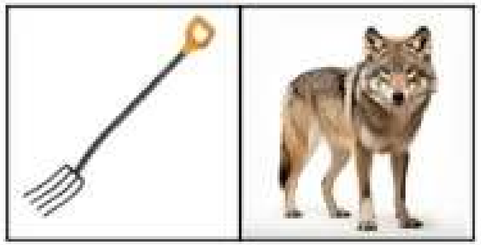
A9

PŘEMĚŇOVÁNÍ

Od startu k cíli skládáme domino, ale mezi každými dvěma sousedními kostkami proběhne jedno ze tří přeměňovacích kouzel: přidání písmene, změna jednoho písmene, nebo úplná přesmyčka. Určíme všechna a pokusem-omylem jim přiřadíme symboly Morseovky.



ŽIDLE → VIDLE záměna -

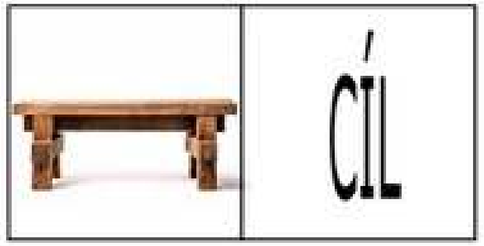


VLK → VLAK + písmeno ·



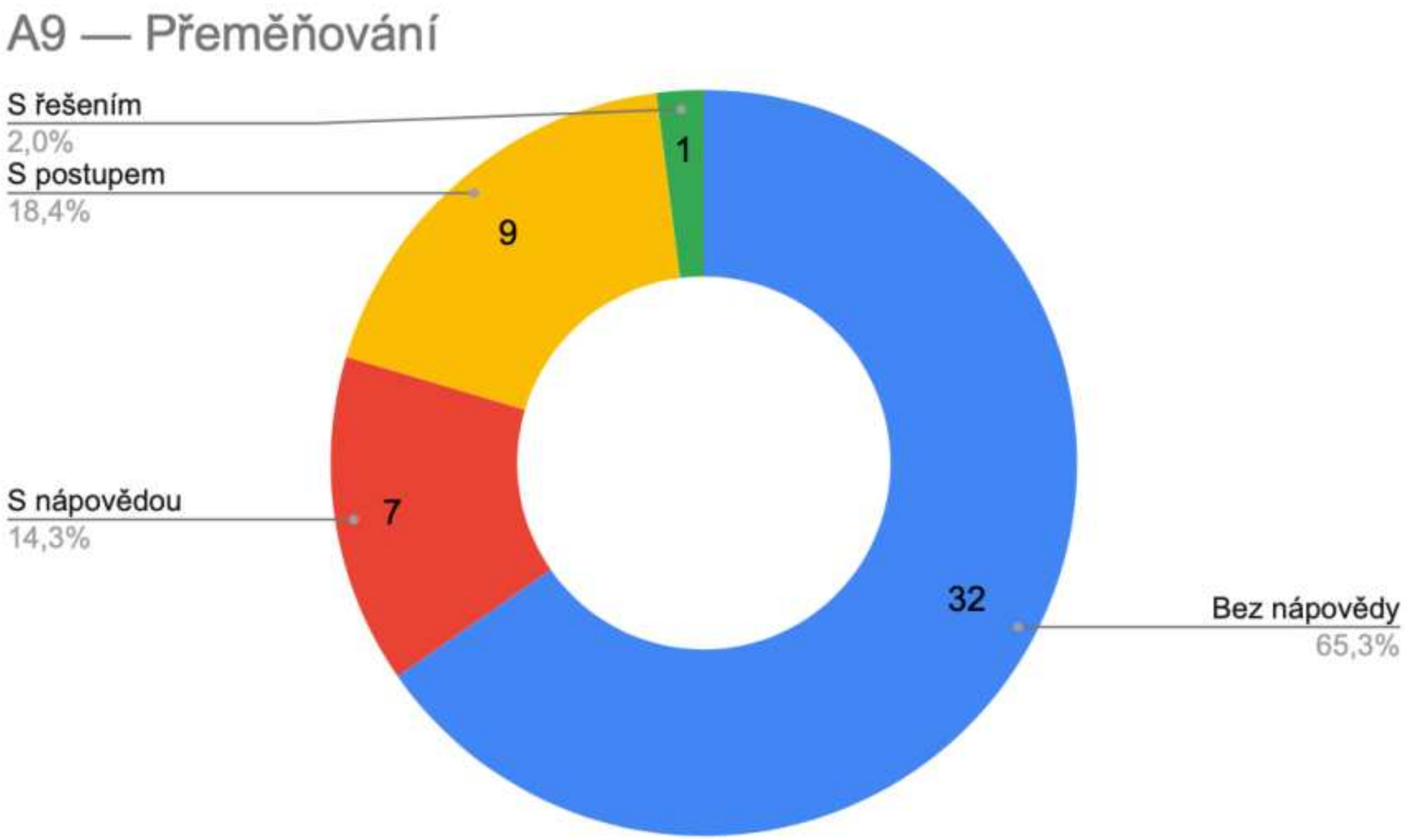
ŠIŠKA → LIŠKA záměna -

KAPR	→	PRAK	přesmyčka	/	K
OKO	→	OKNO	+ písmeno	·	
KOTEL	→	LOKET	přesmyčka	/	E
KRÁVA	→	TRÁVA	záměna	-	
OVCE	→	OVOCE	+ písmeno	·	
CHLEBA	→	BLECHA	přesmyčka	/	N
PES	→	LES	záměna	-	
DATEL	→	DATLE	přesmyčka	/	T
KRB	→	KRAB	+ písmeno	·	
MOST	→	KOST	záměna	-	
KOSA	→	SAKO	přesmyčka	/	A
KLUS	→	KLAUS	+ písmeno	·	
AKT	→	AKÁT	+ písmeno	·	
KUNA	→	TUNA	záměna	-	
LÁSKA	→	SKÁLA	přesmyčka	/	U
HAD	→	HRAD	+ písmeno	·	
MŘÍŽ	→	KŘÍŽ	záměna	-	
LVICE	→	LAVICE	+ písmeno	·	R



A9

PŘEMĚŇOVÁNÍ



B7

PÉČE O KOUZELNÉ TVORY



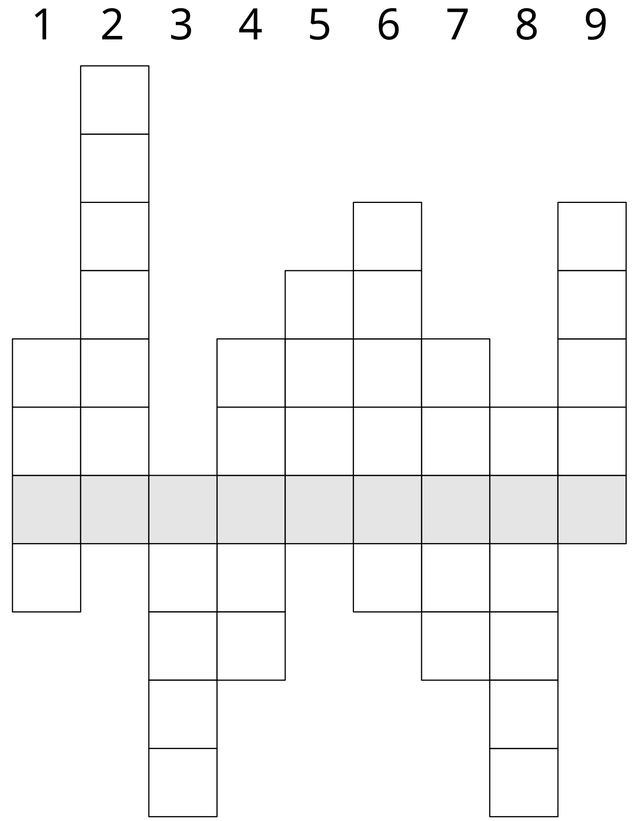
B7

PÉČE O KOUZELNÉ TVORY



Vinou nedbalé ostrahy utekli někteří kouzelní tvorové z chovné stanice a maskují se v okolí Oborského rybníka. Identifikujte je. Na pomoc vám může být mapa a kompletní inventář stanice.

bludička, čert, čmelák, datel, duch, drak, hastrman, havran, hejkal, jezevec, jelen, ježek, ježibaba, kapr, kočka, kozel, krkavec, krysa, liška, medvěd, mlok, motýl, mravenec, myška, obr, orel, osel, poník, prase, pulec, ryba, rytíř, sojka, sokol, srna, straka, strašidlo, štika, sysel, úhoř, vážka, včela, veverka, vydra, víla, vodník, zajíc, žába, žížala



B7

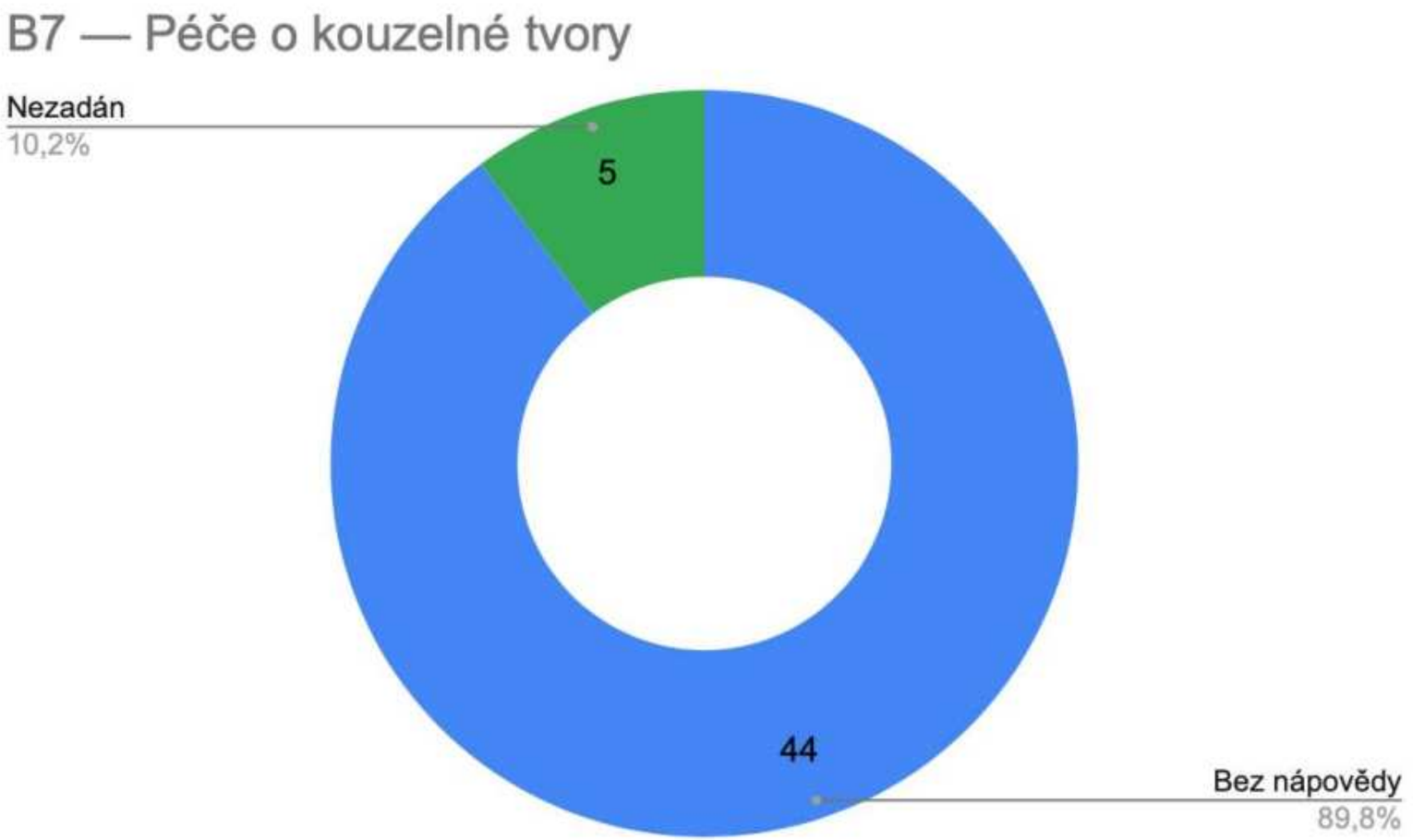
PÉČE O KOUZELNÉ TVORY



1	2	3	4	5	6	7	8	9
	V							
	E							
	V				V			J
	E			O	O			E
Ž	R		Š	R	D	L		Ž
Á	K		T	E	N	I	M	E
B	A	Z	I	L	Í	Š	E	K
A		A	K		K	K	D	
		J	A			A	V	
		Í					Ě	
		C					D	

B7

PÉČE O KOUZELNÉ TVORY



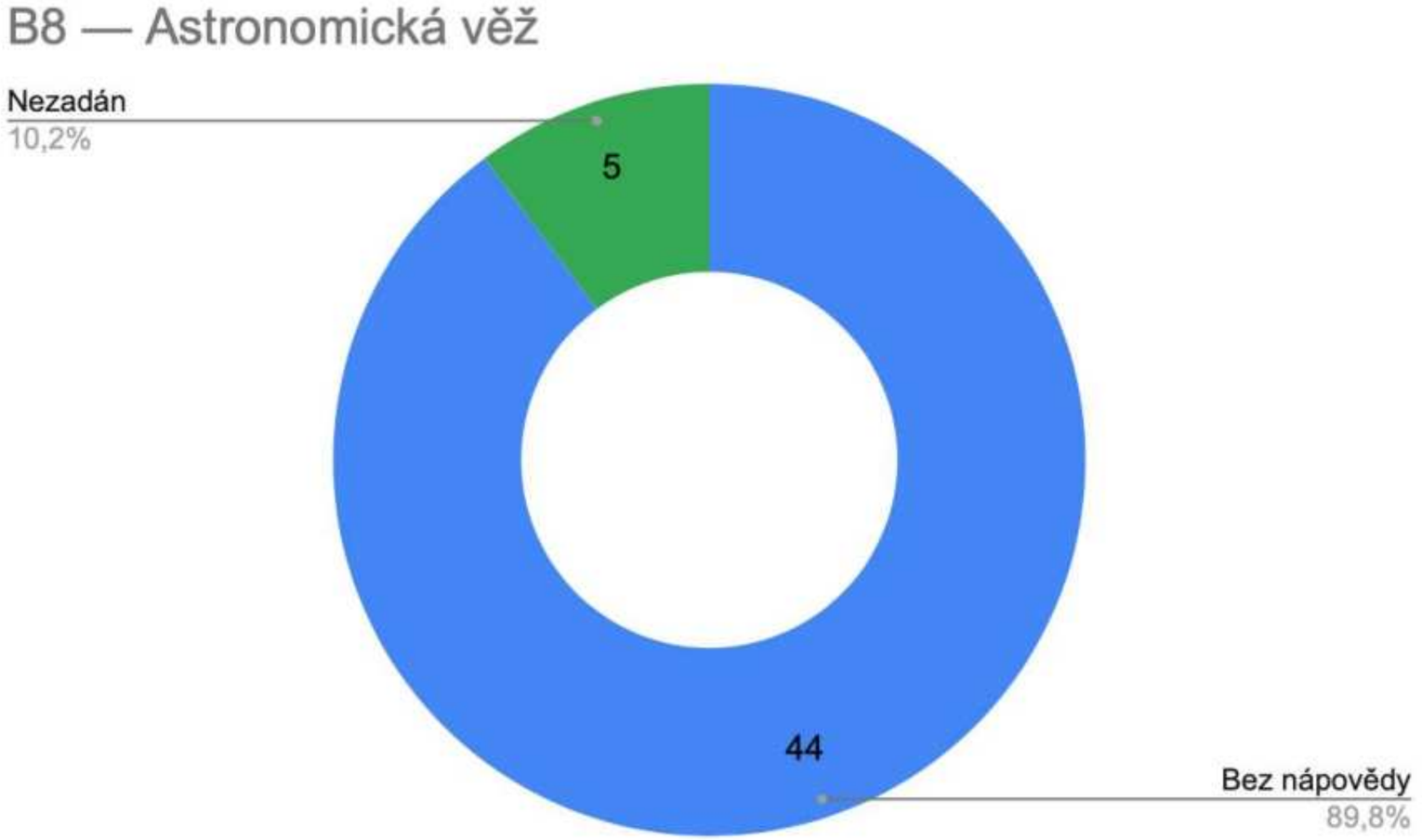
B8

ASTRONOMICKÁ VĚŽ



B7

PÉČE O KOUZELNÉ TVORY



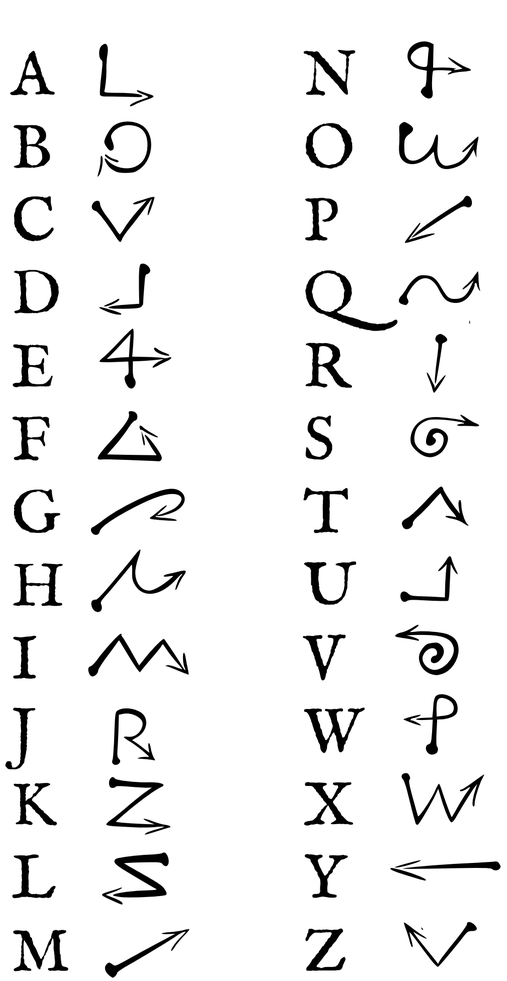


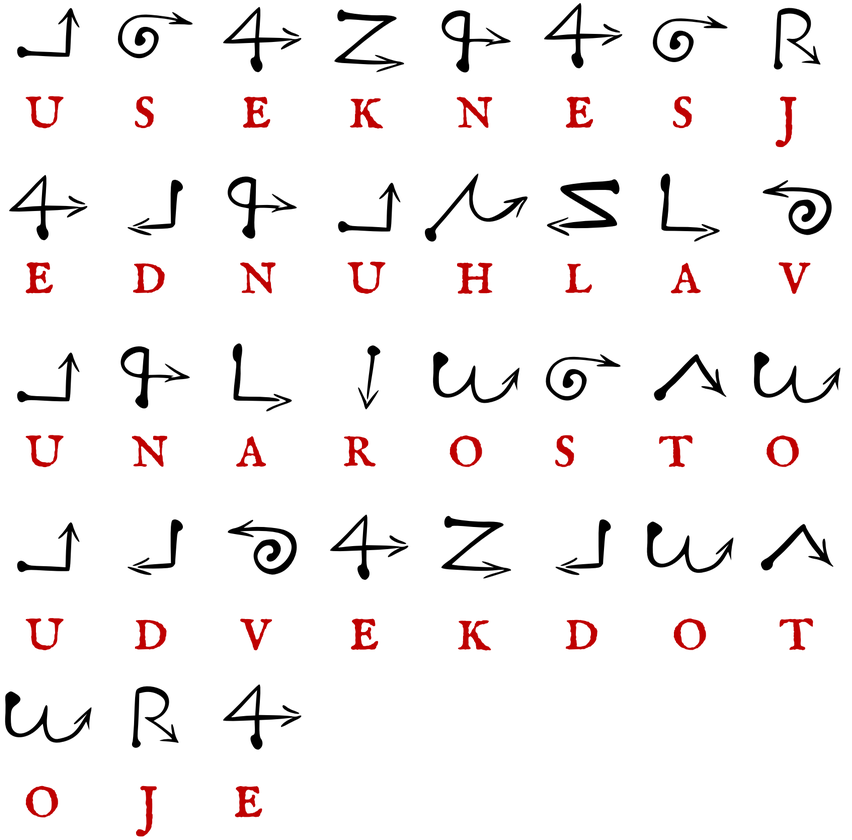
B9

ZAKLÍNADLA

B9

ZAKLÍNADLA

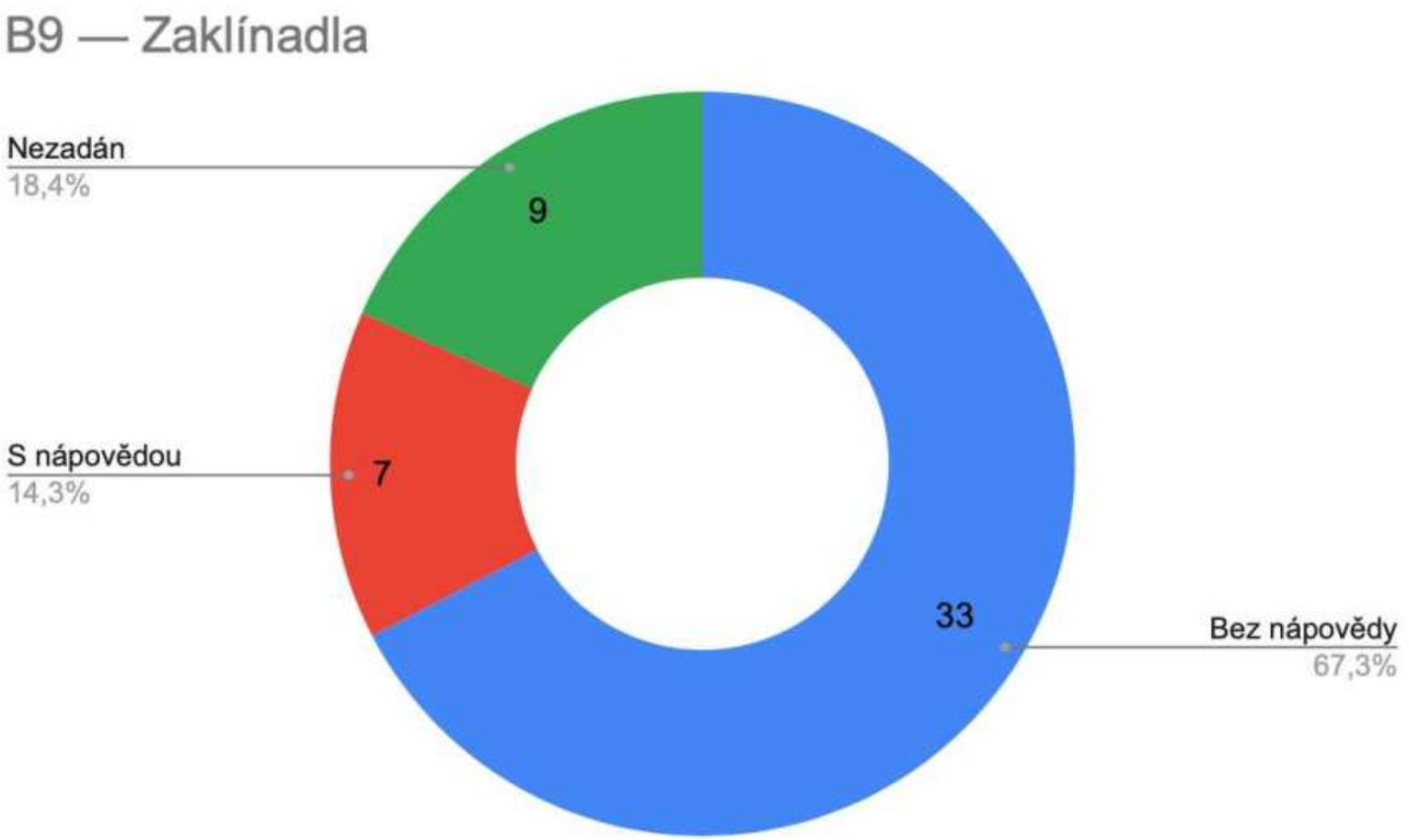




Za řešení hádanky dával organizátor B-kód PAPRSEK.

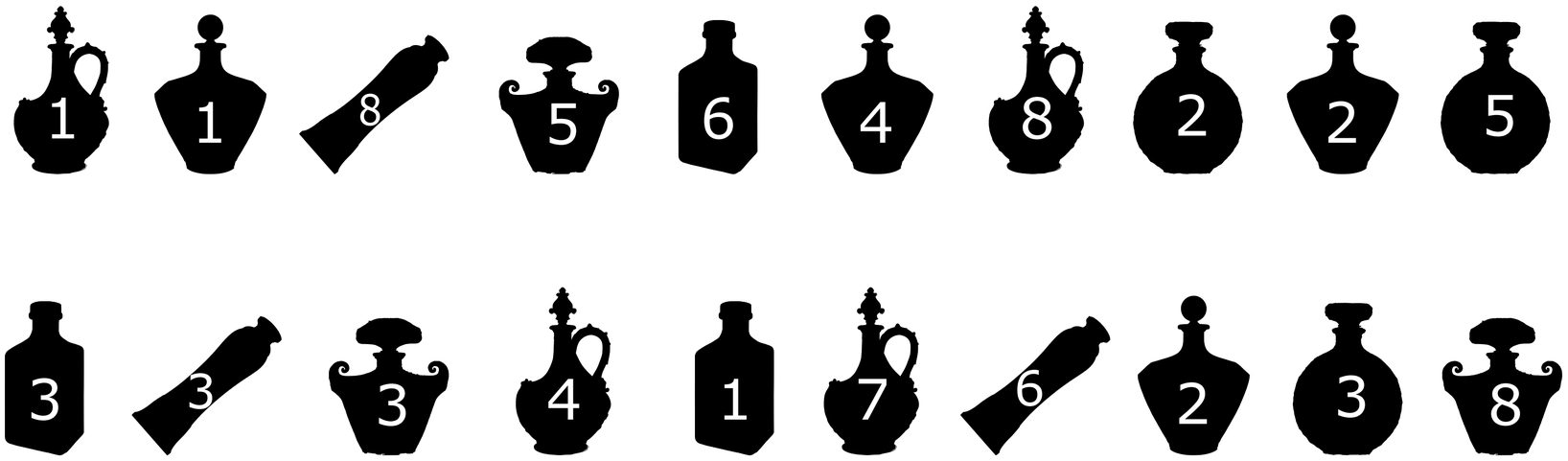
B9

ZAKLÍNADLA



A-FINAL

LEKTVARY



D0-FINAL

LEKTVARY

!!! NOVINKA !!!

STRÁŽÍTE V BRADAVICÍCH UŽ MNOHO STALETÍ A BRNÍ VÁS KLOUBY A VRŽE BRNĚNÍ? POŘIĎTE SI U NÁS ZNAMENITÝ ELIXÍR OD MÁGA FRANTZE. UŽÍVAT JEJ MŮŽETE VNĚ I VNITŘNĚ, S KOSTIČKOU CUKRU ČI JEN TAK NA LŽIČKU. TENTO TRADIČNÍ BYLINNÝ PŘÍPRAVEK JE SKUTEČNÝ VŠELÉK.



Bedlivě čtěte příbalovou informaci. Po dobu užívání přípravku se nedoporučuje řídit motorová vozidla, obsluhovat stroje a lustr sfíry. Mezi nežádoucí účinky může patřit ospalost, špatný úsudek a nesmyslné blábolení.

Elixír pouze u nás

Vypili jste příliš mnoho másloveho fezáku a máte pocit, že vám v hlavě skřítci budují pátou bradavickou kolej? Náš lektvar vám zaručeně uleví a život díky němu bude opět růžový.



Objednávejte nyní

Nová receptura

Zapomněli jste se natřít před výletem na hipogryfech a nos a zátylek vám teď žhnou víc než hroty smrtijedích hůlek? Plížili jste se tajně z Prasinek, zkrátili si cestu přes Zapovězený les a Aragogovy dětičky vás potrestaly pěknou náloží štípanců?
Pro všechny tyto případy je zde náš speciální chladivý gel!



Nově přijímáme objednávky též soví poštou.



Est. 1934

Studenti na vás kýchají? Rýma si z vás tropí žerty? Končete pravidelně u madam Pomfreyové na ošetřovně s chřipkou? Dbejte na prevenci! Objednejte si v předprodeji náš zázračný lektvar, který svou kyselou chuť vyvažuje blahodárnými zdravotními přínosy. Jediný doušek denně stačí a budete zdraví jako mandragory po celý rok!

Nesmí chybět v žádné domácnosti



Nedělají vám dobře lety na koštěti a při přesunu letaxem jste zelení jako sedma? Vyzkoušejte náš osvědčený přípravek a nevydeší vás už ani ten nejtvrdší dril Madam Hoochové.

D0-FINAL

LEKTVARY

K vyluštění šifry bylo třeba šest reklamních letáků na různé lektvary. Každý lektvar přitom představoval jeden skutečný lék. V zadání samotné šifry pak bylo potřeba vzít tolikáté písmeno z názvu léku, kolikáté číslo bylo na siluetce lektvaru.

Řešení: CIL DOLNI BRANNA FOTBAL



Celaskon



Ibalgin



Fenistil



Kinedryl



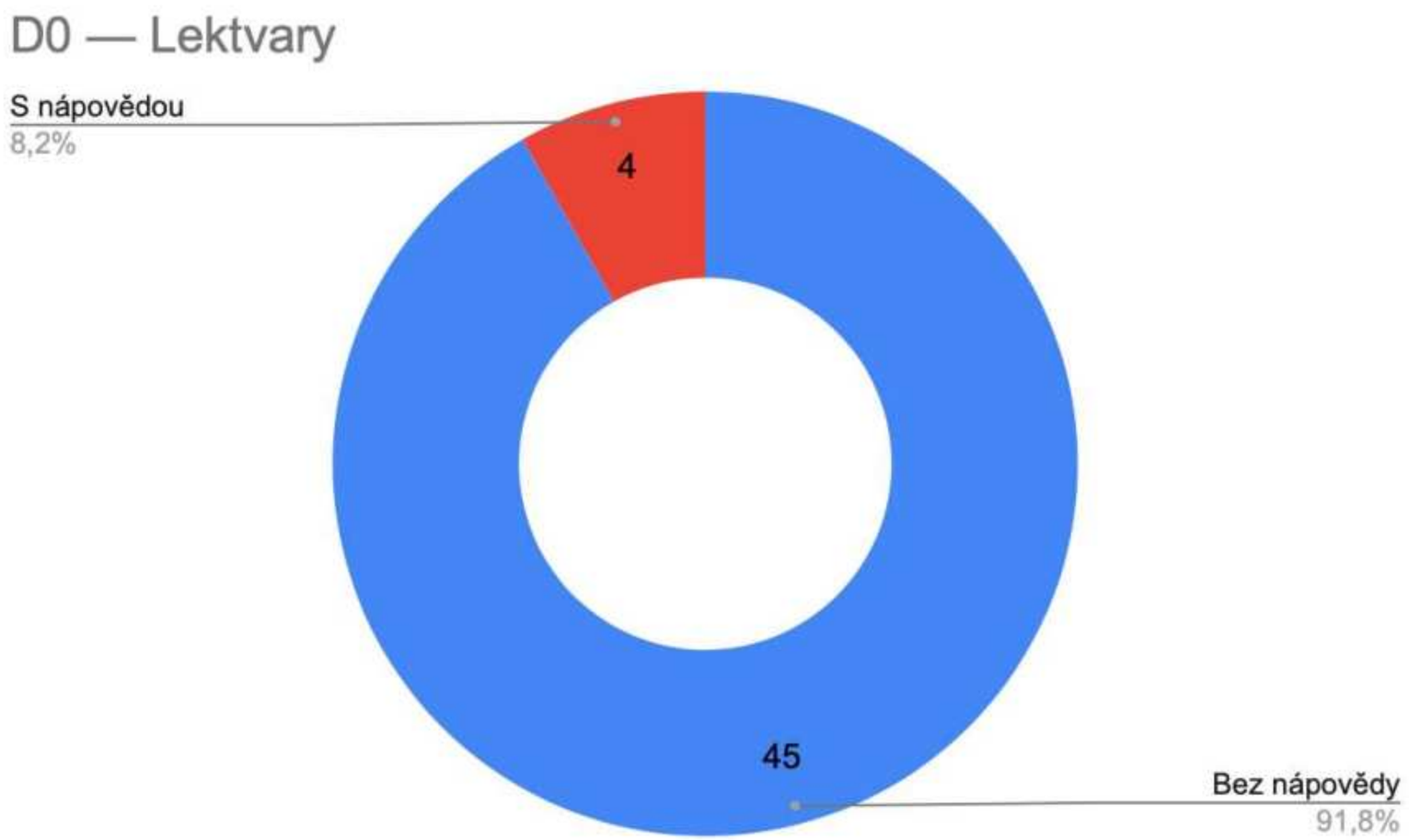
Francovka



Viagra

D0-FINAL

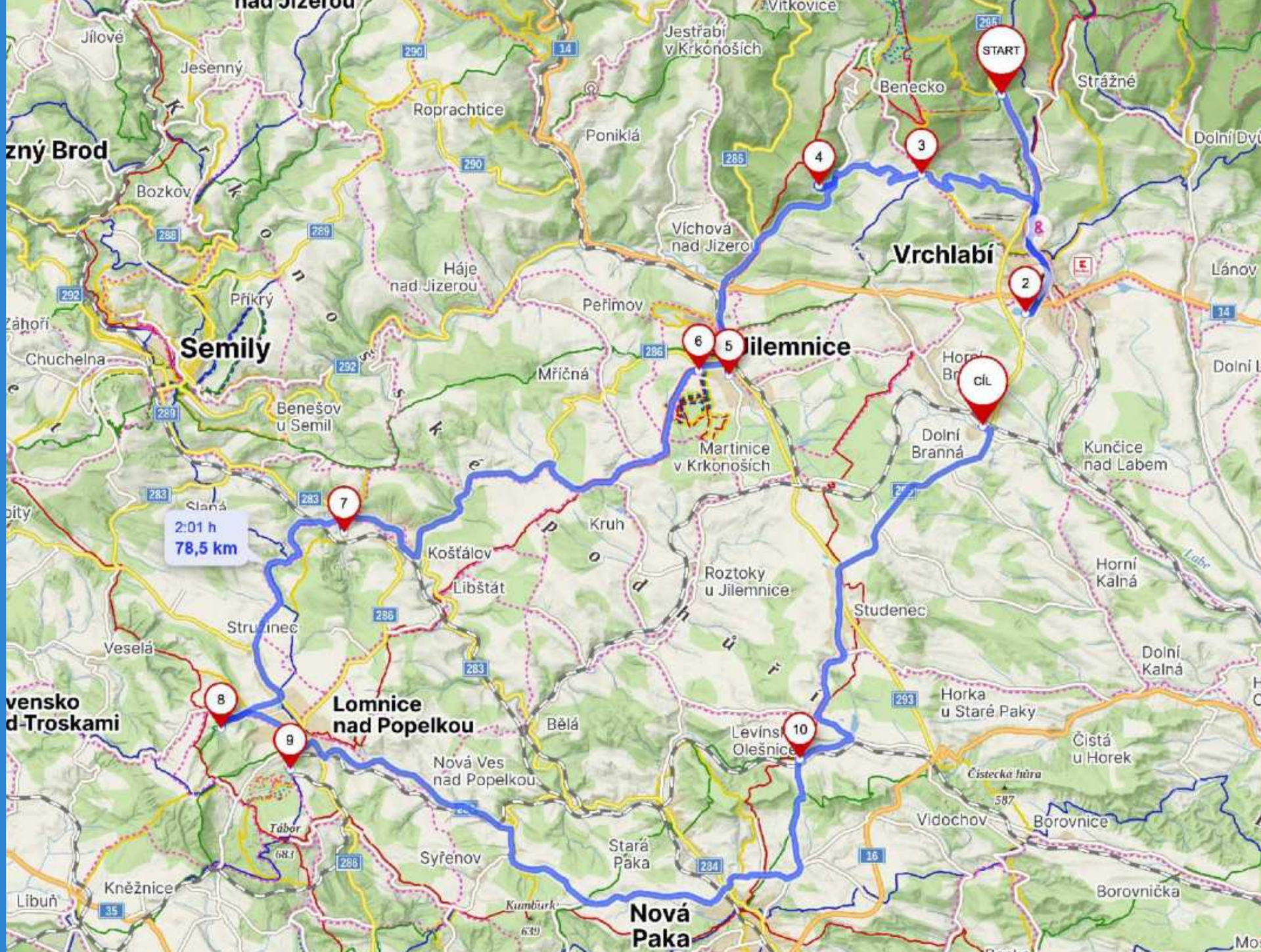
LEKTVARY




NON VINCERE SED PERIRE

TRASA

83 KM

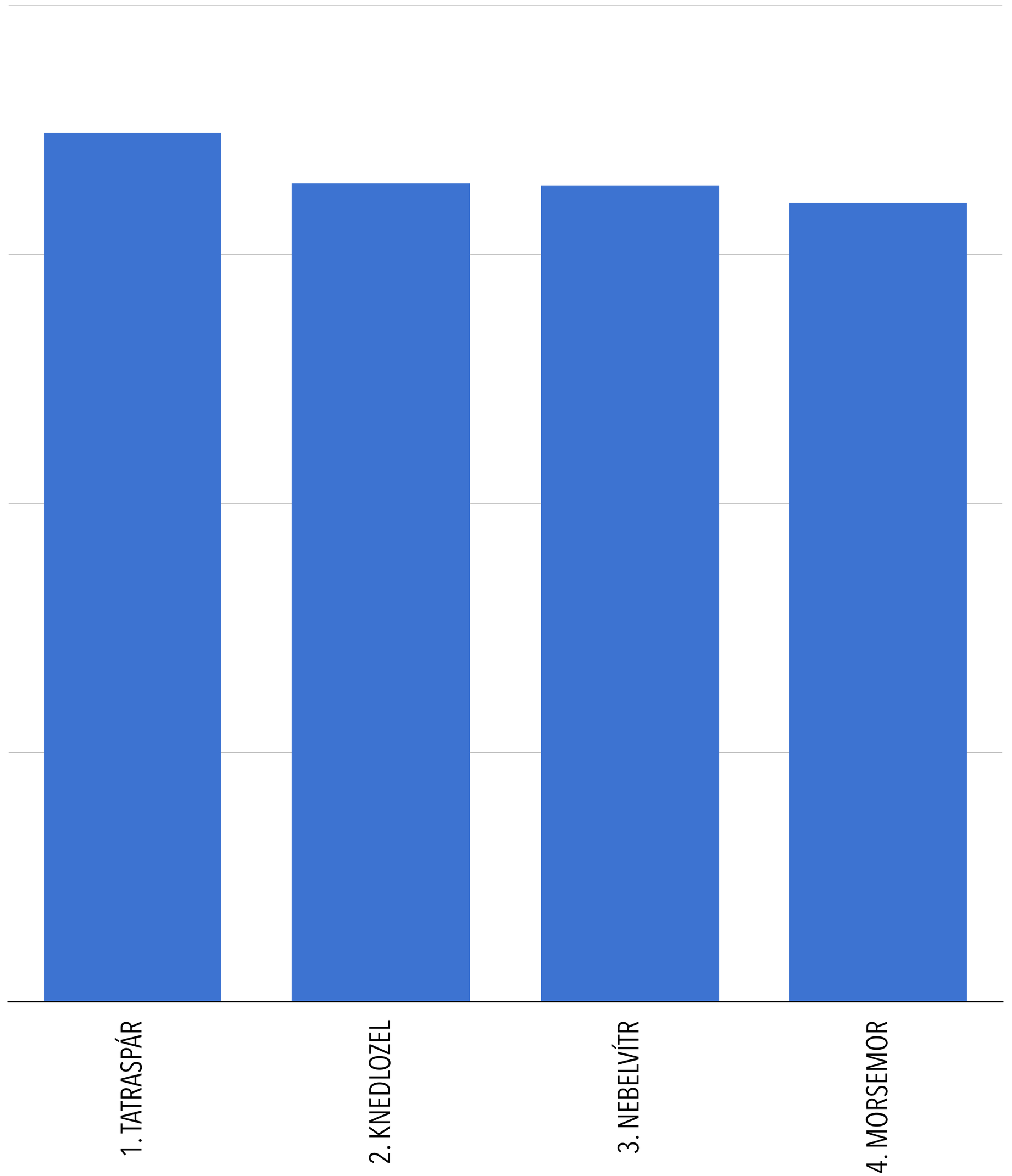

START
CÍL
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
2:01 h
78,5 km
Jilemnice
Vrchlabí
Semily
Lomnice
nad Popelkou
Nová
Paka
Benecko
Strážné
Jestřabí
v Krkonoších
Roprachtice
Poniklá
Bozkov
Víchová
nad Jizerou
Háje
nad Jizerou
Přikrý
Peřimov
Mříčná
Benešov
u Semil
Martinice
v Krkonoších
Dolní
Branná
Kunčice
nad Labem
Kruh
Košťálov
Libštát
Roztoky
u Jilemnice
Studenec
Horní
Kalná
Dolní
Kalná
Horka
u Staré Paky
Čistá
u Horek
Vidochov
Borovnice
Borovnička
Bělá
Nová Ves
nad Popelkou
Syřenov
Stará
Paka
Kněžnice
Libuň
Tábor
Čistecká hůra
Jilové
Jesenný
Chuchelna
Veselá
Slaná
Kumburk

LHOTA TROPHY 27



ŠKOLNÍ POHÁR

ŠKOLNÍ POHÁR



1. Tvoja Matka
2. 4 z tanku a pes
3. Psychokopytníci
4. Kundratka
5. To budou chlíve"ky
6. Slimáci
7. Mrkve z Tykve
8. Stromoradi
9. MUDr. Vonosetoňák et al.
10. Pytel Mouky
11. aurora
12. Bavorské kožené kalhotky
13. V zájmu civilizace
14. Lamy
15. Výběr z hroznů
16. Káčko
17. Vydle
18. Outlandos
19. Vokozy
20. OLIVOUN PROFI TEAM PRAHA
21. Bumbálci
22. Mobu
23. KlobOUKáči
24. Malí parchanti
25. Radiátor
26. REDWOOL
27. V.I.T
28. Smráďat zbaveni
29. Co chceš?
30. Šejk Peterka
31. Tuláci
32. Telegrafní volavky
33. FCB
34. Jakáž takáž pakáž
35. Tupici
36. Pláňata s holkou, co nemá kam jít
37. High Five
38. Pokrčená ramínka
39. HappyHammers
40. TBC
41. Jetelové příbuzenstvo
42. 300 z mista
43. Degen a spol
44. Rakeťáci
45. Bohumil
46. Lenčini mazlíčci
47. Nočné muesli
Nostrohari
Voltíci