

# SPACER ORSZAKOWY

## Karta do gry

Podróż Trzech Królów była bardzo długa i niebezpieczna, ale mieli oni poczucie, że ich wyprawa jest ważna, bo spotkają kogoś wyjątkowego. Wędrując, stworzyli specjalny łaciński szyfr, który miał pomóc innym w przeżyciu podobnej przygody. Waszym zadaniem będzie znalezienie go i również przetłumaczenie. Nikt nie wie, jaki jest ten kod, ale każdy może go odkryć, dzięki rozwiązaniu wszystkich zagadek przy każdej z kolejnych tablic.

Rozwiąż szyfr Trzech Królów i zostań czwartym Królem!

**Według legendy, każdy kto złamie kod, otrzyma Skarb Trzech Królów.**

Aby złamać Szyfr Trzech Królów, rozwiąż zagadkę przy każdej z 10 plansz. Numery zadań odpowiadają kolejnym tablicom w naszej miejscowości. Idź według trasy oznaczonej na mapie. Pamiętaj, że skróty, cyfry, przyimki, zaimki, spójniki także traktujemy pojedyncze wyrazy (Mt, 3, że, z, w, który itp.) Nie są nimi znaki interpunkcyjne. Rozwiązania wpisuj do kolejnych pozycji w podanych rubrykach.

**Powodzenia!**

## SZYFR TRZECH KRÓLÓW

1.																			
2.																			
3.																			
4.																			
5.																			
6.																			
7.																			
8.																			

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Zagadka 9.** Świetnie, odkryłeś Szyfr Trzech Królów! Przed Tobą jeszcze tłumaczenie hasła. W cytacie na planszy (czerwona czcionka) znajdź licząc od początku tekstu:

- 3. literę w 10. wyrazie
- 3. literę w 17. wyrazie
- 3. literę w 2. wyrazie
- 1. literę w 27. wyrazie
- 4. literę w 4. wyrazie
- 2. litery w 5. wyrazie

Tłumaczenie wpisuj pod rubrykami Szyfru Trzech Królów.

**Zagadka 7.** Znajdź czwarty wymieniony chór anielski w tekście na tablicy. Znalezione wyraz wpisuj do siódmej rubryki Szyfru Trzech Królów.

**Rozwiązanie:**

**Zagadka 8.** Znajdź wyraz, który znajduje się pomiędzy wyrazami „obecność” oraz „wezwanym”. Znalezione wyraz wpisuj do ósmej rubryki Szyfru Trzech Królów.

**Rozwiązanie:**



### LEGENDA

- Tablica 1: ul. Kościuszki 31
- Tablica 2: ul. Kościuszki 11
- Tablica 3: ul. Kościuszki 6
- Tablica 4: ul. Kościuszki 1
- Tablica 5: Pl. Dąbrowskiego 17
- Tablica 6: Pl. Dąbrowskiego 13
- Tablica 7: Pl. Dąbrowskiego 10
- Tablica 8: ul. Kilińskiego 14
- Tablica 9: ul. Żeromskiego 16
- Tablica 10: ul. Żeromskiego 26



Gmina Zelów



**Zagadka 1.** Znajdź na planszy, jak inaczej nazywa się Święto Objawienia Pańskiego? Wyraz wpisuj do pierwszej rubryki z Szyfru Trzech Królów.

**Rozwiązanie:**

**Zagadka 2.** Znajdź 30, 9 i 21 wyraz od końca tekstu na planszy. W pierwszym wyrazie skreśl dwie ostatnie litery. Natomiast w drugim i trzecim wyrazie pomiń pierwszych 8 liter. Pozostałe litery utworzą wyraz, który wpisuj do drugiej rubryki Szyfru Trzech Królów.

**Rozwiązanie:**

**Zagadka 3.** Dodaj wszystkie cyfry arabskie (wszystkie cyfry również te tworzące liczby) zapisane na planszy i podziel wynik przez 54. Rozwiązanie wpisuj słownie do trzeciej rubryki Szyfru Trzech Królów.

**Rozwiązanie:**

**Zagadka 4.** Zsumuj swój numer buta z cyfrą, która odpowiada wiekowi, w którym zaczęto czcić miejsce narodzin Jezusa (info na tablicy), a później od wyniku odejmij 5. Następnie dodaj 6 i odejmij od wyniku jeszcze numer buta podany na początku. Następnie pomnóż otrzymaną wartość przez liczbę Królów na wyprawie za Gwiazdą i wynik podziel przez cyfrę 2. Rozwiązanie wpisuj słownie do czwartej rubryki Szyfru Trzech Królów.

**Rozwiązanie:**

**Zagadka 5.** Znajdź drugi łaciński wyraz użyty od początku tekstu na planszy i wpisuj go do piątej rubryki Szyfru Trzech Królów.

**Rozwiązanie:**

**Zagadka 6.** Znajdź na tablicy odpowiedź na pytanie – na kogo rozgniewał się Smok? Wyraz wpisuj do szóstej rubryki Szyfru Trzech Królów.

**Rozwiązanie:**