



TRIPPER

#F03

Michal B.

FREE!

Nekupuj zajíce v pytli!

PAŘDUBICE

**POJĎ SI
HRÁT VEN!**

**ODHAL
FANTOMA**



HRY BEZ MOBILU
telefon nechte v kapse

Velká dobrodružná
hra pro velké i malé

Téma



Fantom

Obtížnost



Snadná

Trvání



2 hod.

Délka



3 km

Počet úkolů



17

S kočárkem



Ano

Vozičkáři



Ano

PARDUBICE

**ODHAL
FANTOMA**

A je tu další báječné dobrodružství TripperGo. Tentokrát vás zveme na procházku centrem Pardubic. Navštivte zákoutí historického centra města perníku a zjistěte, kdo je dnešním fantomem. Hledáme osobu, která má úzkou spojitost se slavnou etapou dějin Pardubic, byť téměř všechny uvedené v seznamu se do historie tohoto krásného města zapsaly.

Také pro vaše ratolesti máme dnes speciální úkol spojený s odměnou. Během výletu odhalte a ve zvláštním úkolu vyškrtněte zvířata tak, aby vám zbylo jen jedno. To vybarvěte barvou, kterou také zjistíte během putování, a zašlete nám jeho fotografii.

Hodně štěstí přeje váš TRIPPER tým

Datum:



Čas startu:



Čas dokončení:



Počasí:



Účastníci výpravy



.....

.....

.....

.....

.....

NEŽ ZAČNETE HLEDAT FANTOMA

POTŘEBUJETE:

- ☐ propisku nebo fixu
- ☐ dobrou náladu
- ☐ chuť si hrát
- ☐ partáka co umí číst
- ☐ partáka co umí psát
- ☐ mobil schovaný hluboko (velice hluboko) v kapse
- ☐ žádnou mapu či navigaci

... a to je vše!

JAK POUŽÍVAT TRIPPER

1. Najdi si start
2. Vydej se na cestu
3. Postupuj podle hracího plánu
4. Splň všechny úkoly
5. Odhal fantoma

Myšlenkou výletu je hledání, objevování a s tím i související bloudění. Nenajdete-li nějaký bod či indicii hned, nevěste hlavu a pokračujte v cestě.

Pokud nepůjde indicii vyluštit nebo si nebudete vědět rady, nezoufejte. Nejprve zkontrolujte aktualizaci výletu na www.trippershop.cz (viz. QR kód dole) nebo nám zavolejte na tel.: 608 975 563

**Nezapomeň, že výsledek hry
není žádná hmotná věc,
ale hlavně zábava!**





Podle odpovědí v úkolech vyškrtávejte jména.
To, které vám zůstane, je jméno našeho fantoma.

Vilém z Pernštejna

Antonín Hebký

Josef Václav Šwarc

Jan Kašpar

Arnošt z Pardubic

Rytíř Ješek z Pardubic

Václav Bubeník

Sv. Bartoloměj

Leopold Werner

**Božena
Viková-Kunětická**

Prorok Jonáš

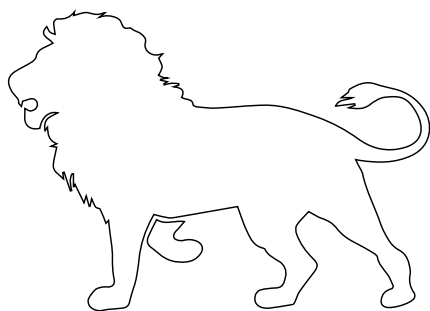
Odhalené křestní jméno fantoma použijte jako heslo pro vstup do Tajné sekce na našem webu www.tripper.cz ke stažení pamětního diplomu. Heslo vždy zadávejte bez mezer, diakritiky a malými písmeny, např. „Přemysl Žabkovský z Přelouče“ jako „premysl“.

Děkujeme, že jste strávili volný čas s výletem TRIPPER, a budeme se na vás těšit příště u dalšího velkého dobrodružství.

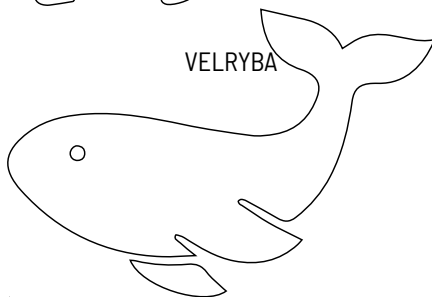




TRIPPER JUNIOR



LEV



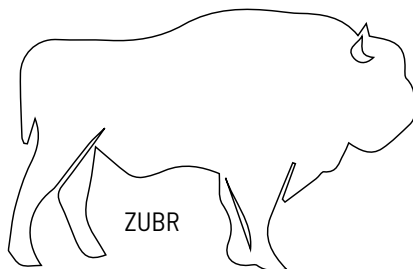
VELRYBA



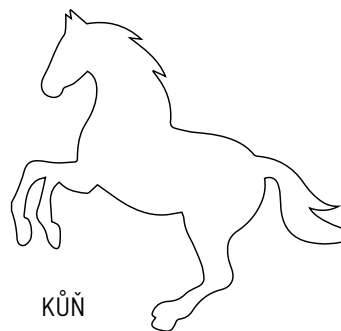
ORLICE



OREL



ZUBR



KŮŇ



Vyškrtávejte zvířátka, postavičky a barvičky. Během cesty vám napoví ikonka našeho žabáka FROGGIHO u úkolů pro dospělé. Zbylou postavičku vybarvěte označenou barvou, vyfoťte ji a fotku nám zašlete na adresu soutez@tripper.cz spolu s křestním jménem dítěte.



START

#01

Před dominantou Pardubic v podobě Zelené brány.

Přejeme šťastnou cestu!



TRASA

#04

Projděte pod Zelenou branou a vydejte se doprostřed Pernštýnského náměstí. U morového sloupu a následně u budovy radnice vás čekají další úkoly.



ÚKOL

#02

Pozorně si prohlédněte reliéf, který se váže k příběhu o vzniku pardubického znaku. Ze seznamu fantomů vyškrtněte toho, jehož jméno se nejvíce týká výjevu, na který se právě díváte.



ÚKOL

#05

Prohlédněte si Mariánský sloup a zjistěte, jaká zvířata se nachází v rozích kamenné balustrády. Příslušné zvíře vyškrtněte ve speciálním úkolu na konci sešitu.



#03



ÚKOL

#06

Na chodníku před hlavním vchodem do radnice najdete bronzovou plaketu s vyobrazením jednoho živého tvora. O jaké zvíře se jedná? I toto zvíře dnes nehledáme, a proto jej vyškrtněte.



TRASA

#07

Nyní se vydejte z náměstí malou uličkou. Postavte se ke vchodu do radnice čelem a vydejte se vlevo. Až dojdete do rohu náměstí zahněte vpravo. Zanedlouho se ocitnete na malém nábřeží.



ÚKOL

#08

Toto nábreží je pojmenované po dalším významném starostovi našeho krásného města. Jeho jméno najdete na informační tabuli umístěné na jedné z budov.

Po vyškrtnutí jeho jména ze seznamu jste zase o kousek blíže k odhalení dnešního fantoma.



ÚKOL

#12

Na jednom z domů je umístěna pamětní deska připomínající významnou českou spisovatelku a zároveň vlastenkyni. Její jméno, prosím, vyškrtněte ze seznamu dnešních fantomů.



VÍTE, ŽE...

#09

... v těchto místech byl původně mlýn, městský pivovar či dokonce máselný trh? Vámi hledaný starosta byl také pardubickým koželuhem a obchodníkem s kožemi.



#13



#10



TRASA

#14

Od rodného domu paní spisovatelky se vydejte zpět na Pernštnýské náměstí. Postavte se k bráně zády a vydejte se rovně. Na náměstí hledejte z vašeho pohledu na levé straně dům s nádhernou plastikou jednoho biblického příběhu.



TRASA

#11

Po splnění úkolu se vydejte dále malým podchodem, na jehož konci zahrňte vlevo. Pokračujte rovně, dokud nenarazíte na bránu s lomeným obloukem. Správné místo poznáte podle erbu se zubří hlavou, který je umístěn na vrcholu lomeného oblouku.



ÚKOL

#15

Zjistěte, jaká postava je na plastice vyobrazena. Jedná se o známý biblický příběh a vy jistě přijdete na to, které jméno vyškrtnout ze seznamu.



ÚKOL

#16

Vedle jména jistě bez problémů poznáte i živočicha, kterého je třeba odstranit ze speciálního úkolu. Ani tohoto tvora dnes totiž nehledáme.



TRASA

#20

Vydejte se uličkou tak, abyste měli kostelík po pravé ruce. Dojděte až k silnici. Po levé ruce byste měli vidět sochu. Dojděte k ní pro splnění dalšího úkolu.



VÍTE, ŽE...

#17

... tento dům pochází již z počátku 16. století? Nádhernou plastiku biblického výjevu vytvořil pardubický sochař Jakub Teplý. Dnes zde sídlí Východočeská galerie.



ÚKOL

#21

Tato plastika se jmenuje Nový život a vaším úkolem je zjistit jméno autora. Ani on není naším fantomem, a proto byste neměli zapomenout jeho jméno odstranit ze seznamu.



TRASA

#18

Pokračujte z náměstí rovně tak, abyste po necelé stovce metrů přišli k menšímu kostelu Zvěstování Panny Marie. I zde na vás čeká úkol.



TRASA

#22

Od sochy se vydejte k řece. Postavte se k soše pravým bokem a jděte rovně. Zanedlouho se ocitnete u hlavní silnice a po levé ruce uvidíte most přes Chrudimku. Přejděte po přechodu přes hlavní silnici a přes most. Poté se vydejte vpravo a pokračujte podél okraje parku. Najděte památník jednoho z pardubických starostů.



ÚKOL

#19

Nad vchodem do kostela najdete dvouslovný text (8 písmen). Zjistěte hned to první a vyškrtněte ze seznamu jméno fantoma, jehož jméno tímto písmenem začíná.



ÚKOL

#23

Zjistěte jméno tohoto významného regionálního politika, který byl starostou Pardubic v druhé polovině 19. století. On však dnešním fantomem není, proto jeho jméno ze seznamu vyškrtněte.



VÍTE, ŽE...

#24

... obelisk, na který se právě díváte, byl původně součástí náhrobku pana starosty. Do těchto sadů se obelisk přesunul po roce 1918.



ÚKOL

#28

Mezi vodotryskem a další budovou krajského úřadu najdete ozdobný kryt kanalizace, na kterém je znázorněn znak pardubického kraje. Ve speciálním úkolu odstraňte zvíře, které je v pravém horním poli erbu.

Nezapomeňte se ke znaku postavit správně čelem!



FOTO

#25

Vyfoťte se s Tripperem v ruce u pomníku pana starosty.

Fotografii nám zašlete na **[www.fb.com/tripper.cz](https://www.facebook.com/tripper.cz)** nebo na **info@tripper.cz** a vyhrajte další zábavné výlety pro celou rodinu.



TRASA

#29

Vydejte se podél hlavní silnice. Zanedlouho před sebou uvidíte světelnou křižovatku, pokračujte však dále po této straně a zastavte se až v malém podloubí na rohu budovy, kde na vás čeká další úkol.



TRASA

#26

Vraťte se zpět přes most a opět přejděte na druhou stranu. Před sebou uvidíte budovu krajského úřadu. Až projdete průchodem v budově, ocitnete se na malém náměstí s vodotryskem uprostřed.



ÚKOL

#30

Najděte pamětní desku týkající se doby před rokem 1989. Tady po vás nebudeme chtít žádné jméno, ale poprosíme vás, abyste si text pozorně přečetli a zamysleli se nad ním. Děkujeme.



#27



TRASA

#31

Vydejte se podél hlavní silnice dále. Zanedlouho budete mít po pravé ruce Zelenou bránu. Vy však pokračujte dále a zastavte se až u nádherného pardubického kostela. U hlavního vchodu na vás čeká úkol.



ÚKOL

#32

Zjistěte, komu je kostel zasvěcen. Jeho jméno vyškrtněte ze seznamu. Poté se postavte ke hlavnímu vchodu zády a vydejte se vpravo.



ÚKOL

#36

Tady budete zjišťovat barvu, kterou máte vámi hledaného tvora vybarvit. Jaký vesmírný objekt je umístěn v horní části památníku? Použijte první písmeno a vzpomeňte si, jaká z běžných barev na toto písmeno začíná. Jednoduché, vidíte?



VÍTE, ŽE...

#33

... tři mozaiky nad hlavním vchodem tohoto krásného svatostánku navrhl Mikołáš Aleš a představují české světce Ludmilu, Václava a Prokopa?



TRASA

#37

Zjistili jste? Tak můžeme dále. Vydáme se přes hlavní silnici, kterou přejdete na nejbližším přechodu. Pokračujte poté rovně (na pravém nároží byste měli vidět tři postavy) a dojdete až na další prostranství, na kterém byste měli vidět bronzovou sochu. Vydejte se k ní.



TRASA

#34

Máte splněno? Nyní vás čeká delší procházka k hokejovému stadionu. Od kostela se vydejte kolem sochy ruského vojáka dále podél hlavní silnice. Vedlejší silnici přejdete po přechodu a po dalších asi padesáti metrech narazíte na malý pomníček.



ÚKOL

#38

Určitě poznáte, kdo to stojí před vámi. Jedná se o našeho prvního aviatika, jehož jméno jistě znáte. Ani on není dnešní hledanou osobností.



#35



TRASA

#39

Za zády pana inženýra uvidíte moderní kancelářskou budovu. Vydejte se k ní. V dlažbě u jednoho z rohů budovy najdete pamětní desku.



ÚKOL

#40

Zde zjistíte poslední písmena textu na prvním, třetím, pátém a osmém řádku. Vyjde vám další zvíře, které, prosím vyškrtněte v příslušném úkolu.



ÚKOL

#44

V Pardubicích během období heydrichiády zahynulo mnoho nevinných lidí. V tomto domě také jedna z obětí nacistického režimu žila. Zjistěte, prosím, její jméno, které následně vyškrtněte ze seznamu.



VÍTE, ŽE...

#41

... tento krásný hotel zde stával až do počátku sedmdesátých let? V roce 1922 zde byl při návštěvě Pardubic ubytován první prezident T. G. Masaryk.



TRASA

#45

Vraťte se zpět a do cíle vám zbývá doslova pár kroků. Nyní již víte, kdo byl dnešním hledaným fantomem.



#42



CÍL

#46

Gratulujeme vám k dokončení pardubického TRIPPER free. Paráda!

Věříme, že se vám stopovačka líbila a budeme se na vás brzy těšit u dalších her TRIPPER.

Váš Tripper tým



TRASA

#43

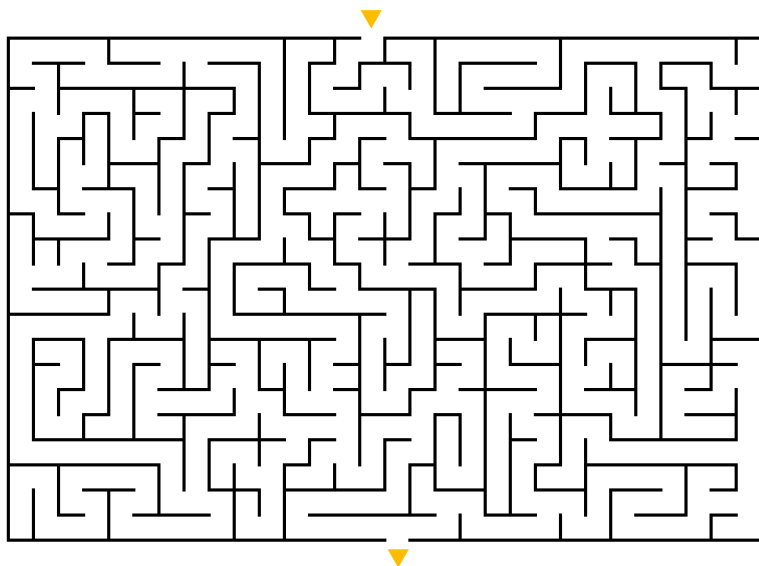
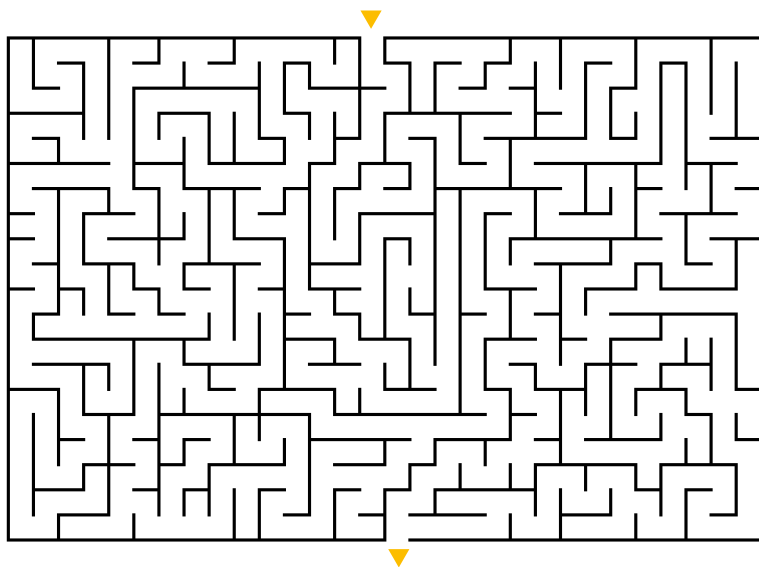
Už jste skoro u cíle. Otočte se a vydejte se směrem k Zelené bráně. Zanedlouho uvidíte po pravé ruce vstup do pasáže. Vydejte se tam a najdete opět na pravé straně malou kovovou desku vztahující se k době německé okupace.



TRIPPER



PROJDĚTE LABYRINT

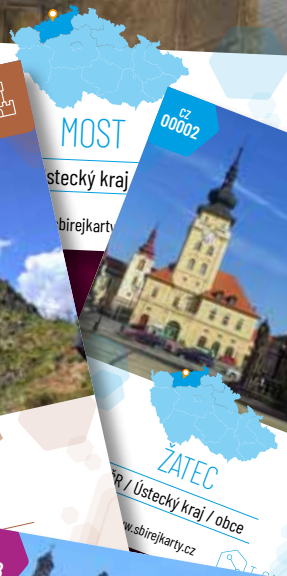




T-CARDS
www.sbirejkarty.cz

Cestuj
Hledej
Sbírej
Vyměňuj

Turistické
sběratelské
karty





TRIPPER
siň slávy

*Sestav tým
Sbírej body
Získej bonusy*



TRIPPER



**Další výlety
TRIPPER najdete
po celé České
republice**

www.tripper.cz

**POJĎ SI
HRÁT
VEN!**



TRIPPER

Pokud se vám dnešní hra líbila, mrkněte na další na našem webu.



**MÁME PRO VÁS
PŘIPRAVENY
DALŠÍ SKVĚLÉ
VÝLETY**



**VÍCE NA
WWW.TRIPPER.CZ**

V době vytvoření byla tato trasa průjezdná/schůdná a umožňovala úspěšné dokončení výletu. Za pozdější změny na trase nenese vydavatel žádnou odpovědnost.

Každý účastník tohoto výletu jej podniká na své vlastní riziko a zodpovědnost a je povinen dbát pravidel silničního provozu a právního řádu dané země, ve které se právě nachází.

Tato publikace je jak v části, tak v celku autorským dílem. Vyhrazení práva na veškeré materiály jsou majetkem Mgr. O. Bubeníčka. Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace, není-li uvedeno jinak, v celku ani v části nesmí být kopírována nebo jinak reprodukována bez výslovného souhlasu Mgr. O. Bubeníčka. Veškeré zobrazené fotografie jsou chráněny autorským zákonem. Tuto publikaci vydal Mgr. O. Bubeníček (IČO 49088441).



Tísňová linka 112



www.tripper.cz



info@tripper.cz



+420 608 975 563