

# ZÁHADNÉ PŘÍPADY DETEKTIVA FOXE

## DOBRODRUŽNÝ SEŠIT S ÚKOLY A KOMIKSY

UVNITŘ NALEZNETE:

**10** DETEKTIVNÍCH PŘÍPADŮ  
DŮMYSLNÝCH RÉBUSŮ  
BÁREVNÝCH KOMIKSŮ  
OBRAZKOVÝCH ÚKOLŮ  
RAFINOVANÝCH TESTŮ

Pavla Šmikmátorová  
Adolf Dudek



U RYBNÍKA DOŠLO KE ZLOČINU!  
POTŘEBUJEME VAŠI POMOC!





# ZÁHADNÉ PŘÍPADY DETEKTIVA FOXE

DOBRODRUŽNÝ SEŠIT  
S ÚKOLY A KOMIKSY

Pavla Šnikmátorová  
Adolf Dudek



## Milí malí detektivové,

na stránkách tohoto sešitu vás čeká řešení **deseti zapeklých kriminálních případů**. Budete-li v roli detektiva Foxe postupovat podle zadaných instrukcí, vyřešení zločinů pro vás bude hračka a vy získáte zasloužené policejní vyznamenání. Při čtení následujících stránek tedy buďte vždy pozorní jako praví vyšetřovatelé, aby vám neunikly žádné důležité detaily případu!

Při řešení každého ze záhadných případů musíte nejdříve vyluštit **úvodní rébus**, ze kterého se dozvíte doplňující informace o případu. Pak už se můžete vrhnout na tu pravou detektivní práci, kterou vám nabízí **barevný komiks**. Poté vás čeká **obrázkový úkol**, k jehož splnění si vezměte na pomoc pastelky, a úplně nakonec budete podrobeni **náročnému testu**, po jehož splnění získáte krycí heslo právě uzavřeného případu.

Jednotlivá hesla si pak zapíšete do **detektivního zápisníku**, který najdete na konci sešitu. Ten vám poslouží jako důkaz řádného splnění vaší veledůležité kriminalistické mise.

Jakmile vyřešíte všech deset případů a vyplníte zápisník, můžete se chlubit vyznamenáním za vynikající práci.

Přejeme vám hodně úspěchů při honbě za zločinci!

Vaši autoři

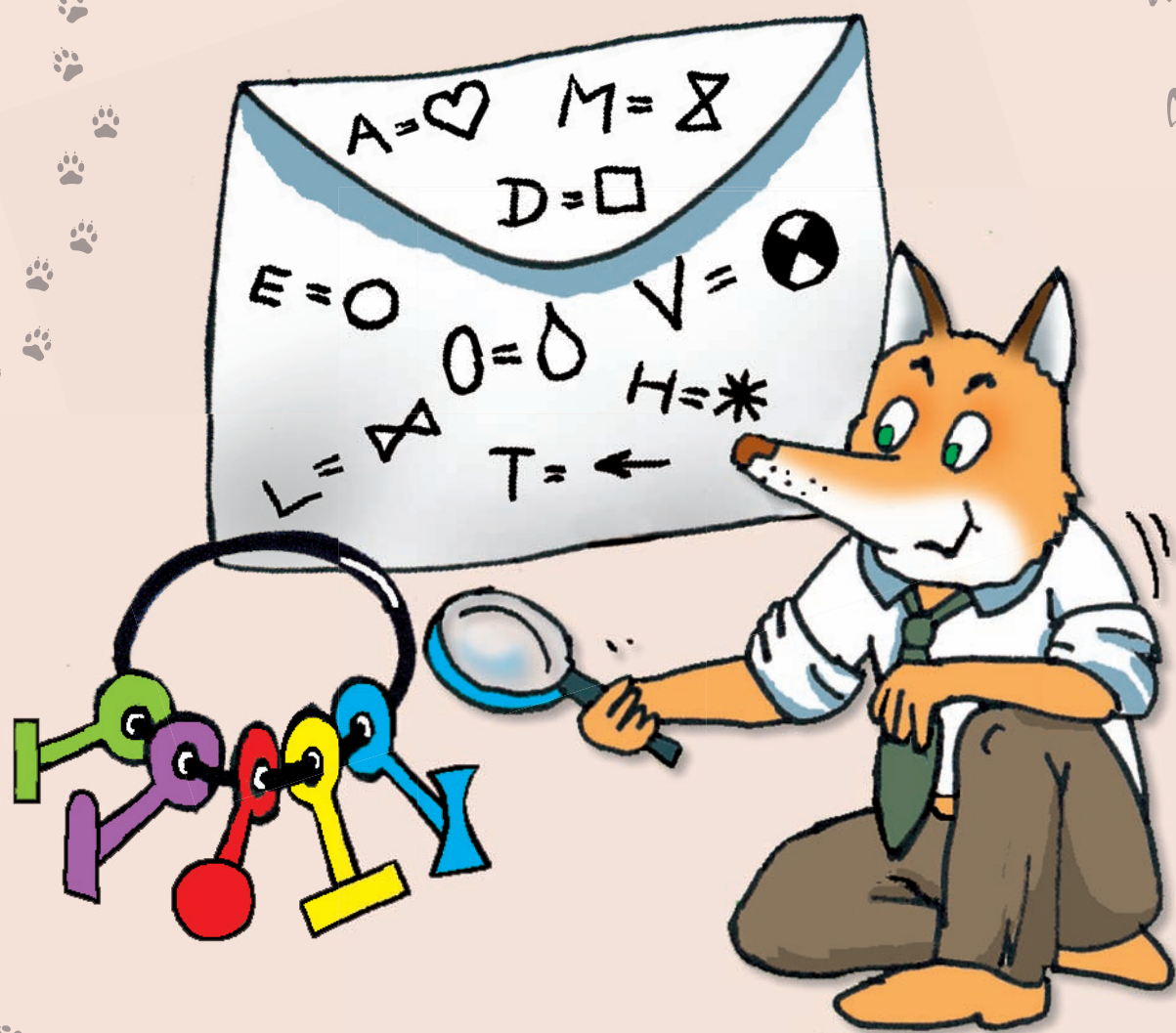


# Obsah

<b>PŘÍPAD ZÁHADNÉHO DOPISU</b>	<b>4</b>
<b>PŘÍPAD ZTRACENÉHO PRSTÝNKU</b>	<b>10</b>
<b>PŘÍPAD . . . . .</b>	<b>16</b>
<b>PŘÍPAD DRZÝCH SPREJERŮ</b>	<b>22</b>
<b>PŘÍPAD OKRADENÝCH TÁBORNÍKŮ</b>	<b>28</b>
<b>PŘÍPAD ROZBITÉ VÝLOHY</b>	<b>34</b>
<b>PŘÍPAD OŘÍŠKOVÉ LOUPEŽE</b>	<b>40</b>
<b>PŘÍPAD ZNEČIŠTĚNÉHO RYBNÍKA</b>	<b>46</b>
<b>PŘÍPAD VYKRADENÉHO POKOJE</b>	<b>52</b>
<b>PŘÍPAD UKRADENÝCH OBRAZŮ</b>	<b>58</b>

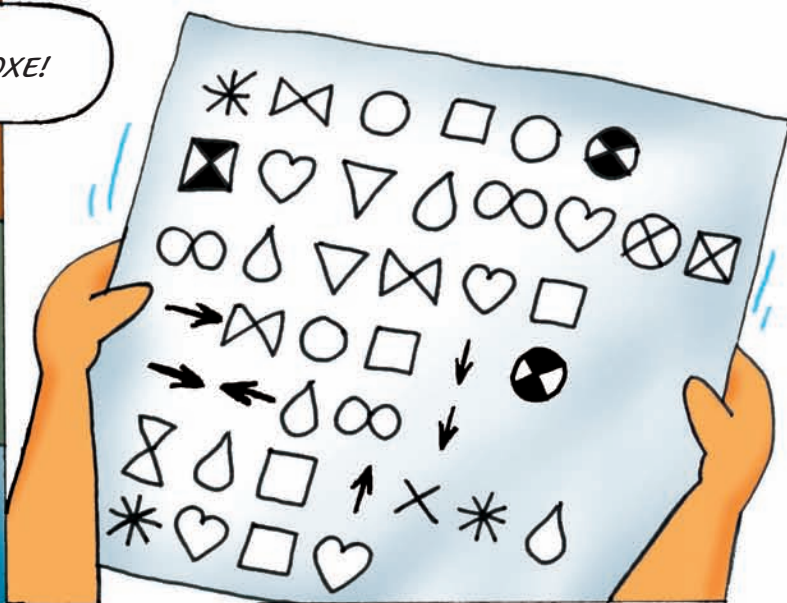


# PŘÍPAD ZÁHADNÉHO DOPISU

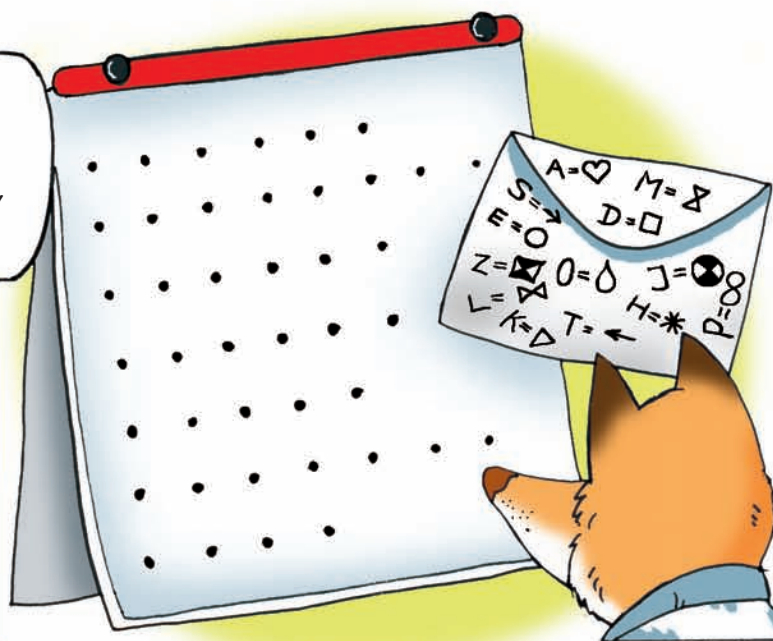




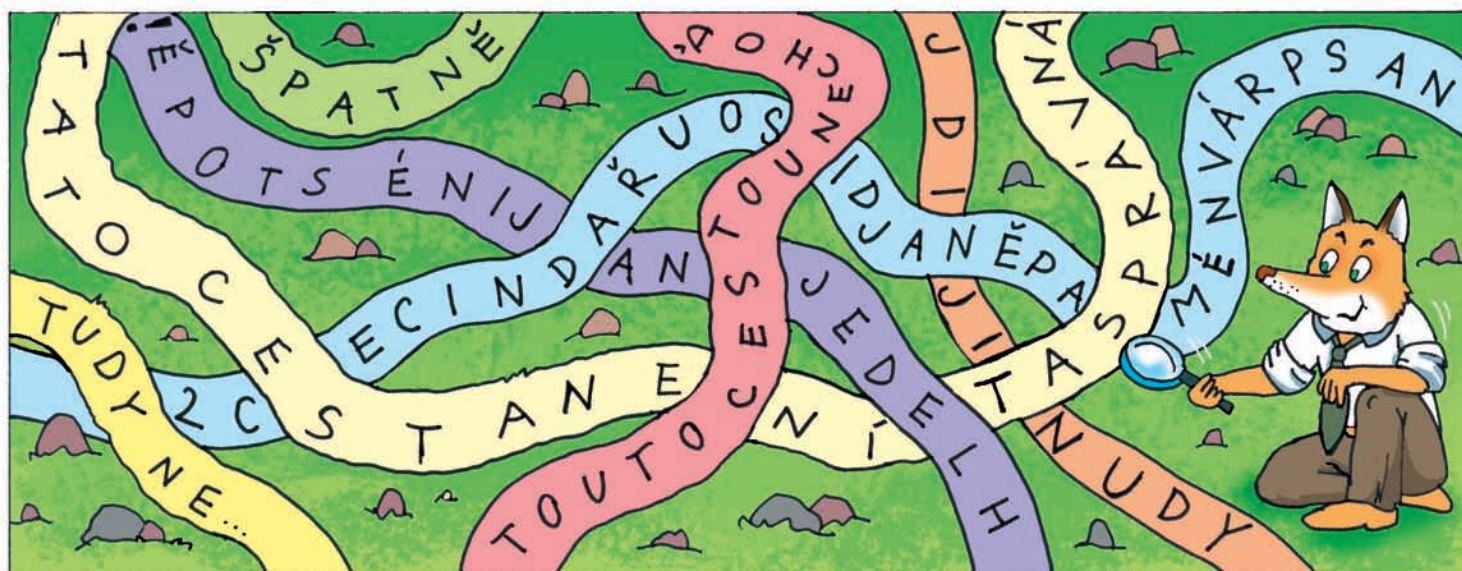




**Cíl: Vyluštit šifru a řídit se podle instrukcí.**

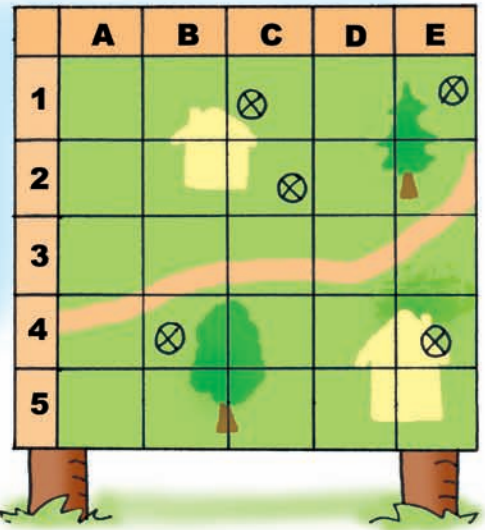
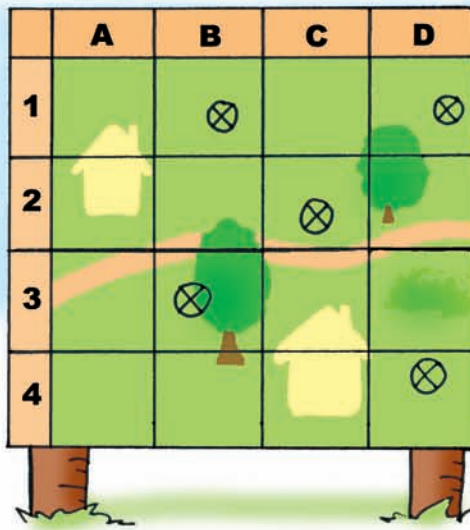
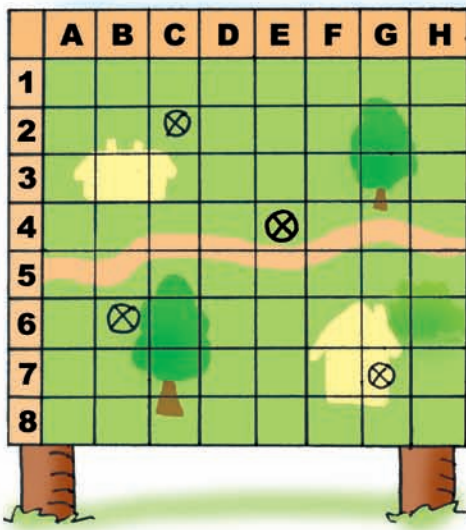


Podle klíče vyluští tajemnou šifru, písmena zapisují místo teček.

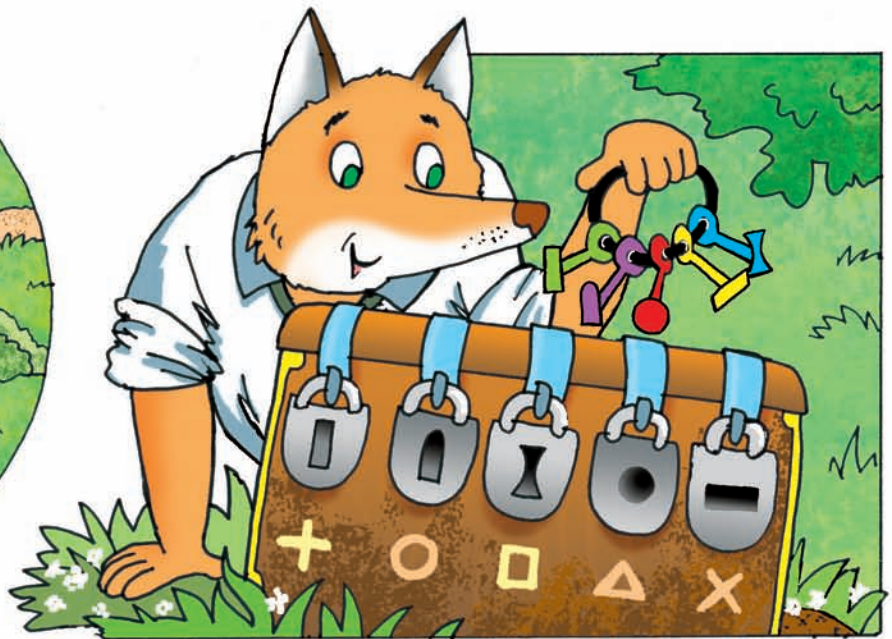


Půjdeš-li po správné cestě, dozvíš se další postup řešení případu.

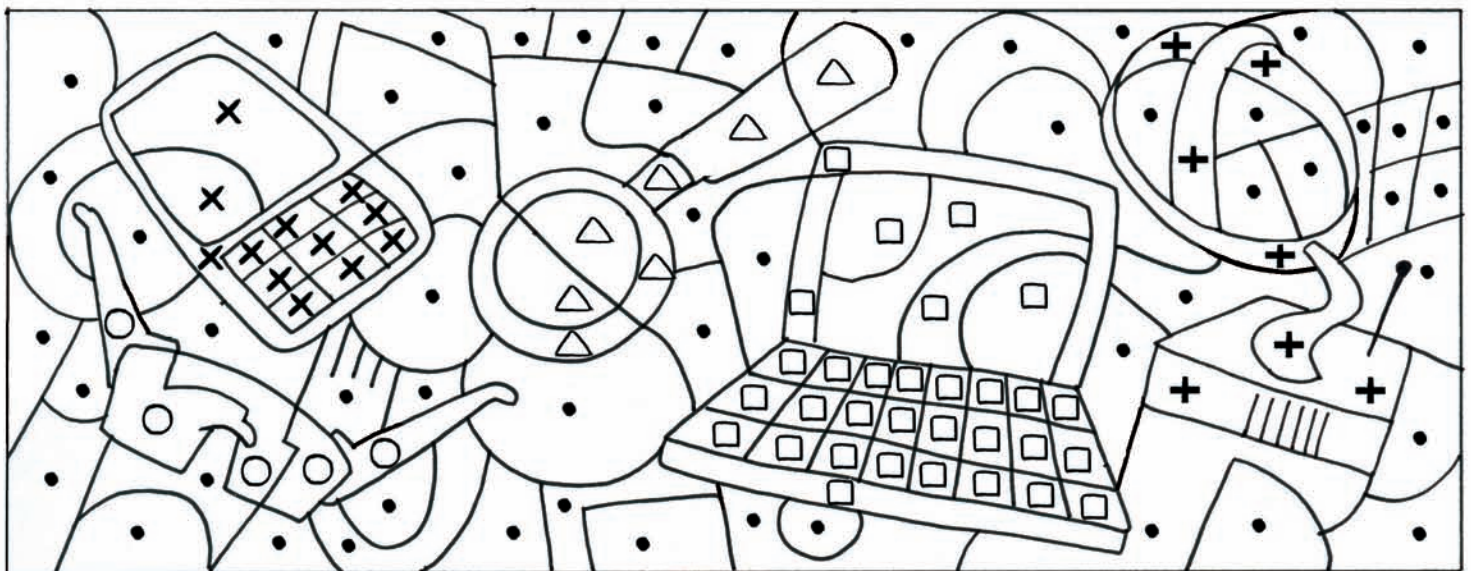




Která mapa je správná? Napoví ti výhled v dalekohledu na obrázku níže.  
Podle instrukcí na předchozí straně urči správné označené místo.



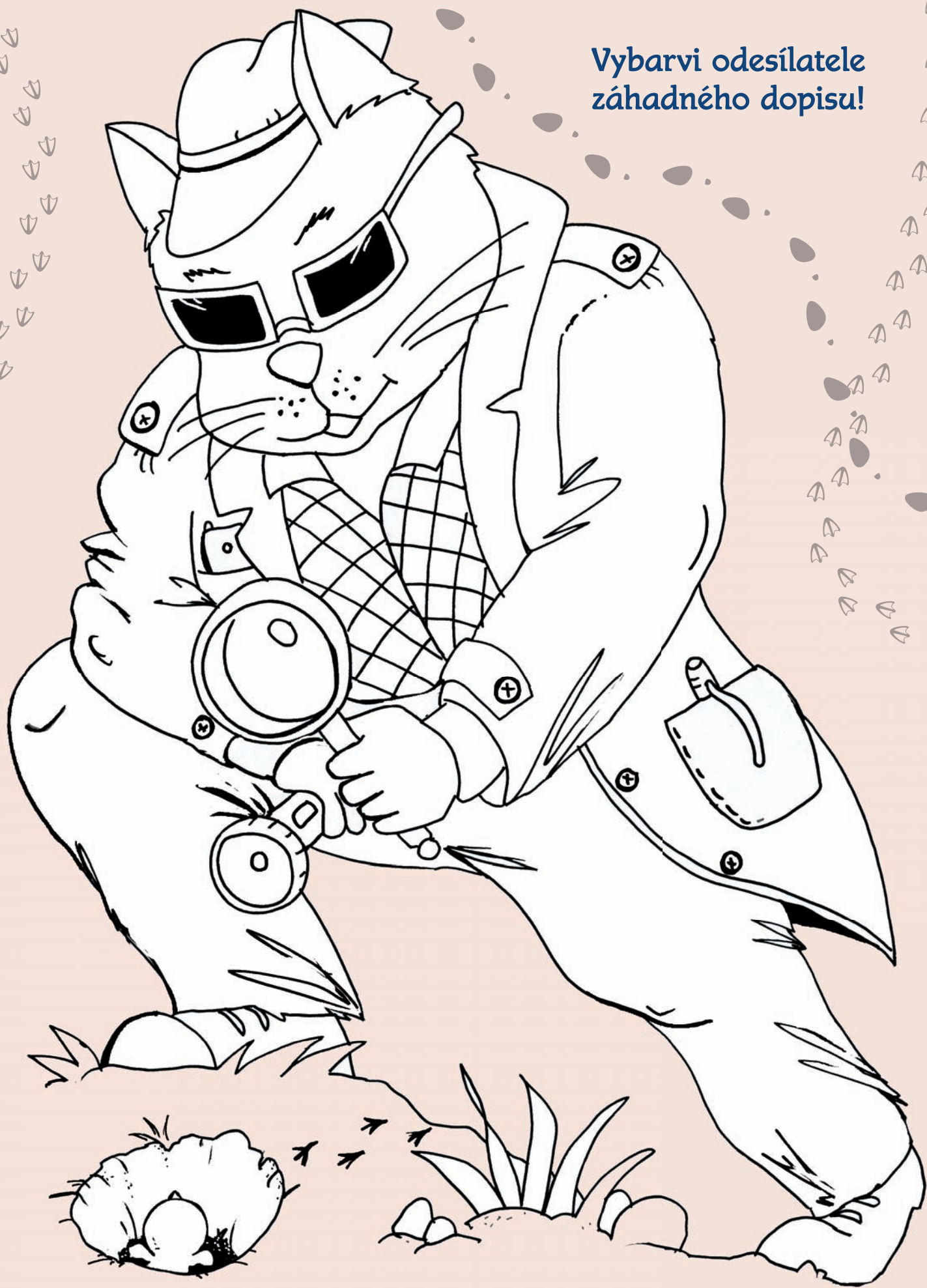
Podle tvaru zjistíš, který klíč patří do kterého zámku. Symboly pod zámky ti napoví, jakými barvami máš vymalovat další obrázek.



Plošky označené tečkou nevybarvuj.



Vybarvi odesílatele  
záhadného dopisu!



# ZÁVĚREČNÝ TEST POZORNOSTI

Následující test ověří, zda jsi při řešení právě uzavřeného případu dával(a) dobrý pozor! U odpovědi, kterou považuješ za správnou, zakroužkuj přiřazené písmeno a zapiš jej do čtverečku, jehož číslo se shoduje s číslem otázky.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5	6

Pokud jsi na všechny otázky odpověděl(a) správně, ve čtverečcích se ti objevil krycí název právě vyřešeného případu. Doplň jej do svého detektivního zápisníku, který najdeš na konci sešitu.



1. Jak se jmenoval odesílatel dopisu?

- T Pařátek
- R Fousek
- D Čumáček
- S Drápek

2. Jakou barvu měla hadí stopa?

- T Modrou
- A Červenou
- E Žlutou
- H Zelenou

3. Která mapa byla správná?

- J První
- O Druhá
- L Třetí
- P Žádná

4. Kolik domečků bylo na mapě?

- Y Žádný
- Z Jeden
- P Dva
- I Tři

5. Kolik bylo zámků na truhle?

- U Tři
- V Čtyři
- A Pět
- N Šest

6. Který předmět nebyl v truhle?

- K Mobilní telefon
- S Počítač
- M Lupa
- Ř Baterka



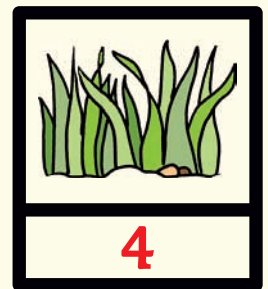
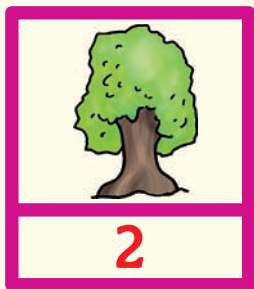
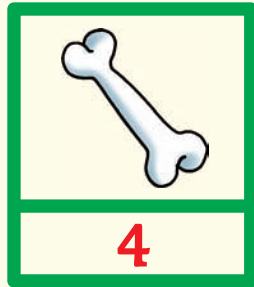
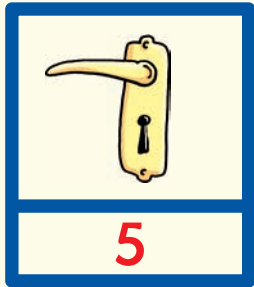
# PŘÍPAD ZTRACENÉHO PRSTÝNKU



# Jak se jinak řekne DETEKTIV?

To se dozvíš po vyluštění tajenky!

**Nápověda:** Barva rámečku určuje pořadí písmen v tajence, číslo určuje pořadí písmene ve slově.



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





**Cíl: Nalézt malé kočičce její ztracený prstýnek. Pátrání začíná na hřišti...**



Pachatel se houpal na stejné houpačce jako okradená kočička. Už víš, jaké zanechal na místě činu stopy?



Jdi přes rybník po správných stopách a dozvíš se o pachateli něco důležitého.

Toto je pouze náhled elektronické knihy. Zakoupení její plné verze je možné v elektronickém obchodě společnosti eReading.