

Atlantiáda



Motto:

*Flamma pro victoribus victisque una ardet.
Oheň plane stejně vítězům i poraženým.*



Základní informace

**Od letního slunovratu 2013
po následující čtyři týdny**

na souostroví Atlantis

Bližší informace získáte
na Odboru kouzelných her a sportů
Ministerstva kouzel.

Historie Atlantiády

Pověst praví, že v osmém století před naším letopočtem přikázali bohové lidu řeckému, aby se pokusil stmelit různé národy bez ohledu na věk a schopnost či neschopnost kouzlit. Lidé byli totiž tehdy příliš samostatní a navíc svárliví, velice často tedy docházelo k různým potyčkám a dalším nepříjemnostem, zvláště mezi kouzelníky a mudly. Na počest moudrých bohů se tehdy ve starověkém Řecku uspořádaly první olympijské hry, zúčastnili se jich ti nejlepší, aby v jednotlivých disciplínách ukázali své schopnosti a reprezentovali svoji zemi či svůj druh.

První hry zanechaly významnou stopu v lidských životech, protože hájily myšlenku míru a rovnosti. Závodit tehdy mohl téměř každý, kdo měl patřičné dovednosti, a bylo naprosto jedno, zda to byl mudla, kouzelník nebo kouzelný tvor.

Hry společnost tak okouzly, že se staly tradicí a opakovaly se každé čtyři roky. Zpočátku nebyla účast jednotlivých druhů problémem, po několika staletích se však rozpory mezi nimi opět prohloubily.

Kouzelníci začali toužit po magických disciplínách, ve kterých by měli nějakou výhodu a mohli se patřičně předvést. Věnovali kouzlům koneckonců více času

než sportu a v obyčejných disciplínách měli tedy více navrch právě mudlové, což kouzelníci těžce nesli.

Postupně do her přibýly magické prvky, například jízda na okřídlených koních či souboje se zvířaty obdařenými slabší magií, později se však objevily i mnohem nebezpečnější disciplíny, např. souboje s mantichorami, chimérami, gryfy nebo draky, které již byly pro mudly bez možnosti kouzelné obrany smrtící. Když v roce 482 před naším letopočtem jedna z mantichor zabila nejlepšího závodníka, kterému k absolutnímu vítězství na hrách chyběl poslední úspěch, byli pořadatelé nuceni vyloučit z her magii i kouzelníky.

Hry se poté rozdělily na mudlovskou a kouzelnickou větev. Magické olympijské hry se konaly v tom samém roce jako mudlovské, ale v jiném ročním období. Tvořily je pouze ryze magické disciplíny. Další problém se dostavil až v šestnáctém století našeho letopočtu, kdy se pořádání magických her stalo příliš riskantním, protože množství účastníků a tradiční místo z nich dělaly snadný cíl pro krvežíznivé lovce čarodějnic.

Pořadatelé her měli tehdy takové obavy, že uvažovali o jejich ukončení. V rozhodujícím okamžiku, kdy se chystali souhlasit se zrušením her, se však udál zázrak. Zjevil se překrásný obří fénix, dotkl se

organizátorů svými křídly a přenesl je na zcela neznámé místo.

Kouzelníci zjistili, že se nachází na tajuplném ostrově ve tvaru magického pentagramu, který byl patrně vytvořen samotnou magií. Organizátoři v tom spatřili znamení:

souostroví nazvali Atlantidou a rozhodli, že magické hry přenesou sem a dají jim nové jméno - Atlantiáda. Jelikož chtěli nové místo před mudly zabezpečit co nejlépe, rozšířili do jejich světa pověsti o bájném, dávno potopeném ostrově, který jménem i tvarem připomínal dějiště nových magických her.

Symbolem atlantiády se stal právě fénix, který hry nejen zachránil, ale pomohl jim zrodit se ještě ve větší síle a slávě.

Atlantiáda se od těch dob koná každé čtyři roky a dává kouzelníkům možnost měřit své síly v rozličných magických disciplínách, které se čas od času mění. Kvůli tvaru ostrova, který se dělí na pět rozličných částí, byly jednotlivé disciplíny později zasvěceny pěti symbolům, magickým živlům, tedy ohni, vzduchu, zemi, vodě a duchovi či duševnu.

V letošním roce se koná 120. ročník Atlantiády a my si znovu připomeneme krásu okamžiku, kdy jsou si všichni rovni svým okouzlením a nadšením, svou láskou k magii a kouzelnickým sportům.

Disciplíny

Oheň	Běh lávou Krasoohnění Ohňobal Ohňový let Skok přes hranici
Voda	Hipobely Pětiveslice Plavání mezi ďasovci Skok z vody Vodbijená
Vzduch	Akrobatický let Jamfrpál Kobercolet Okřídlené dostihy Pegatlon
Země	Blátoběh Hod trpaslíkem Jiskroštělba Kouzlotanec Překážková štafeta
Duch	Hádankovaná Kouzelnické šachy Kouzelnický souboj Stežka odvahy Windpírko

Stručné popisy jednotlivých disciplín

Atlantiádu tvoří pětadvacet disciplín rozřazených do pěti elementů. Dále se disciplíny dělí do čtyř kategorií:

- muži do 30 let
- muži nad 30 let
- ženy do 30 let
- ženy nad 30 let

Těch disciplín, kde není potřebné přímé použití magie, se mohou účastnit i motáci.

Závodníci, kteří zvládnou zvítězit alespoň v jedné disciplíně z každého živlového okruhu, získávají titul Živlový mistr a právo umístit svou podobiznu do Síně slávy v Morganině věži.

*** - soutěže vhodné i pro motáky

* - motáci se mohou zúčastnit jako součást týmu

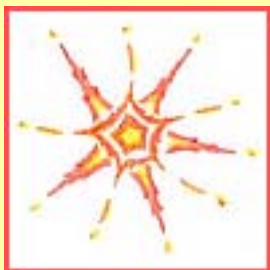
Pokud se v některé disciplíně utkají v každém kole dva týmy/dva soutěžící, dále se postupuje ve stylu „pavouk“. Vítězové z prvního kola se dále utkají mezi sebou a vítězové druhého kola pak taktéž. Postupuje se až do chvíle, kdy zbudou pouze dva vítězové, kteří se utkají ve finále.

Element: Oheň



Běh lávou ***

V této nebezpečné disciplíně překonávají závodníci pět set metrů dlouhou trasu vedoucí po kamenech mezi horkou lávou. Běh ztěžuje vzdálenost kamenů, ale také jejich nestabilita a vysoká teplota. V rámci bezpečnosti jsou soutěžící chráněni kouzlem, které je v případě pádu ochrání před účinky lávy.



Krasoohnění

V této estetické disciplíně soutěžící prokazují svoji zručnost, kreativitu a schopnost propojovat různá kouzla. Pomocí svých hůlek vytvářejí na nočním nebi co nejkrásnější ohnivé a jiskřivé obrazce. Hodnotí se umělecký dojem, zapojení povinných prvků a ztvárnění tématu - tím se v letošním roce stal „Jižní vítr“.



Ohňobal *

V této disciplíně proti sobě nastupují dva pětičlenné týmy. Na jednom konci hřiště stojí branka a ze druhého konce vysílá Ohnivec (soutěžící v kostýmu draka)

ohnivou kouli, kterou se členové jeho týmu pokoušejí ohnivzdornými pálkami dostat do branky. Soupeři jim ve splnění úkolu brání. Jakmile je koule uhašena nebo prohozena brankou, vyčaruje Ohnivec novou. Po pěti pokusech se týmy na svých pozicích vystřídají.



Ohňový let

Soutěžící na svých košťatech postupně překonávají dvacet ohnivých překážek - prolétávají hořícími obručemi a tunely. Jejich cílem je co nejrychleji překonat všechny překážky, nespálit sebe ani koště a neshodit žádnou z branek. Před těžkými popáleninami jsou závodníci chráněni kouzlem.



Skok přes hranici ***

Klasická disciplína, připomínající dávné čarodějné hry. Soutěžící jsou chráněni kouzlem proti popálení a za úkol mají přeskočit co nejvyšší hořící hranici, aniž by se plameny jakkoli dotkly jejich těla.

Element: Voda



Hipobely ***

Jedna z divácky nejoblíbenějších disciplín, koná se na ohraničeném prostoru v moři před hledištěm ve tvaru korábu. Jednotliví soutěžící předvádí sestavy, které si nacvičili se svými hipokampy - oba se musí zapojit přibližně stejnou měrou, ani jeden z nich nesmí výrazně dominovat. Témata sestav pro jednotlivá kola se soutěžící dozvídají až na místě a k jejich secvičení mají omezený časový limit.



Pětiveslice

Pětičlenný tým musí co nejrychleji zdolat určenou trasu po moři, překonává přitom vlny, zrádné víry, mělčiny a vodní tvory. Lodky pohánějí veslaři svými kouzly. Každého závodu se účastní osm veslic, ty nejrychlejší se ve finále utkají o medaile.



Plavání mezi d'asovci

Disciplína je určena pro jednotlivce a koná se ve sladkovodních bazénech, na jejichž dně se mezi vodními rostlinami skrývají d'asovci. Závodníci mají za úkol

v co nejkratším čase nalézt na dně talisman ve tvaru pentagramu a doplavat s ním na hladinu. Ďasovcům se přitom brání pomocí několika povolených kouzel.



Skok z vody

Při skoku z vody se závodníci pomocí kouzla vymrští nad hladinu a skok zakončí dopadem zpět do vody. Hodnotí se výška skoku, kvalita provedení, zapojení povinných prvků a výsledný dojem.



Vodbíjená *

Vodní bitva pro dva pětičlenné týmy, z nichž každý se pohybuje na třech přidělených vorech. Cílem je pomocí vodních bomb řasnůvek a hůlkotrysku shodit všechny členy druhého týmu do vody. Pro soutěžící, kteří se ocitnou ve vodě, hra končí. Vítězí tým, kterému se podaří vyřadit všechny soupeře.

Element: Vzduch



Akrobatický let

Soutěžící na koštěti jednotlivě předvádějí předem připravené sestavy doprovázené hudbou. Sestava se skládá z povinných i nepovinných akrobatických prvků, trvá přesně pět minut a probíhá ve výšce zhruba dvacet metrů nad zemí.

Během disciplíny soutěžící procházejí pěti koly (s různými sestavami), ti nejlepší vždy postoupí. V pátém kole se rozhodne o vítězi.



Famfrpál

Oblíbené klání sedmičlenných týmů na košťatech. Hraje se se čtyřmi míči (camrál, zlatonka, dva potlouky) a cílem hry je získat během zápasu více bodů než soupeř, za každý vstřelený gól (camrálem) se jich připočítává deset a za chycenou zlatonku sto padesát.



Kobercolet

Disciplínu inspirovala kultura Dálného východu. Soutěžící na svých létajících kobercích předvádějí nacvičenou sestavu figur - hodnotí se obtížnost a provedení

jednotlivých prvků, zařazení povinných pozic a celkový dojem sestavy.



Okřídlené závody ***

Mají dvě kategorie, s hipogryfy a abraxaskými koňmi.

Pětikilometrová trasa hipogryfích dostihů vede vzduchem i po zemi, spřežení abraxaských koní obléťávají celý ostrov a musí absolvovat dvě kola.



Pegatlon

Kombinace jízdy na okřídleném koni a jiskrostřelby. Jezdci absolvují trasu, která vede zčásti po zemi a zčásti vzduchem, a na určených stanovištích se jiskrami trefují do různě vzdálených terčů. Pokud minou, musí na půl minuty sesednout z koně. Vítězem se stává ten, kdo dorazí do cíle v nejrychlejším čase.

Element: Země



Blátoběh

Na soutěžení čeká kilometr klikatých cestiček napříč močálem, musí tedy hlídat každý krok, aby neskončili v bažině. Hlavní překážku však představují blátoplazi, kteří na závodníky v nestřežených okamžicích útočí. Vše probíhá pod dohledem záchranného týmu.



Hod trpaslíkem ***

Na rozdíl od běžné domácí praxe mají soutěžení - po protestech obránců trpasličích práv - k dispozici pouze makety trpaslíků. Závodníci stojí na určeném místě a jejich úkolem je hodit figurínou co nejdále za plot, přes který však nevidí. Hodnotí se nejen délka hodů, ale i jeho technika.



Jiskrostřelba

Úkolem střelců je zasáhnout hliněné terče jiskrami ze svých hůlek. V prvním kole jsou terče statické, v druhém pohyblivé a ve třetím kole procházejí soutěžení po vyznačené trase a strefují se do terčů,

které se před nimi náhle objevují.



Kouzlotanec ***

Velice kreativní disciplína, která se odehrává na ohraničeném čtvercovém prostoru. Soutěžící se vyhýbají paprskům barvicích kouzel a své pohyby musí propojit v ucelený tanec, jehož působivost a hlavně přirozenost se následně hodnotí.



Překážková štafeta *

Pětičlenné týmy si postupně předávají fénixovo pero: první závodník s ním probíhá podzemním bludištěm, druhý překonává soustavu lan nad propastí, na třetího čeká tunel s nastraženými pastmi a čtvrtý má za úkol zdolat řeku za použití pouze tří kamenů, které si ve vodě kouzlem přesouvá. Pátý závodník umísťuje pero na strom chráněný kůrolezy.

Element: Duch



Hádankovaná ***

Závodníci absolvují trasu, jejíž součástí jsou slovní i fyzické překážky. Po jednom vcházejí na dráhu, na které je čekají různé nástrahy. Na každém rozcestí musí najít ukrytou hádanku, jejíž řešení jim napoví, kudy dál. Hádanky, své odpovědi a zvolené cesty si během závodu zaznamenávají do mapky a na konci předkládají ke kontrole. Při stejném počtu správně vyřešených hádanek o vítězi rozhoduje jeho rychlost.



Kouzelnické šachy ***

Tradiční kouzelnická hra, založená na strategickém uvažování. Šachové figurky reagují na slovní pokyny soutěžícího, cílem hry je dát soupeřovu králi šach mat. Hru mohou hrát i týmy - v tom případě se hra přesouvá na venkovní velkou šachovnici a soutěžící sami nastupují na místa šachových figurek.



Kouzelnický souboj

V tomto tradičním bojovém umění proti sobě stanou ti nejlepší kouzelníci světa.

Použít smí vše, co s hůlkou dokáže, s výjimkou zakázaných kleteb, kouzel způsobujících úmrtí či zranění neslučitelná se životem.



Stezka odvahy

Soutěžící v této disciplíně prokazují svou duševní sílu a odvalu. Musí co nejrychleji projít dva kilometry dlouhou stezku, která vede temnými i slunečnými místy, nad zemí i pod ní. Cestou zdolávají různé překážky a musí si poradit také s rotulicemi, ďasovci, hastrmanci, ghúly, bubáky a jinými magickými tvory.



Windpírko

Úkolem soutěžících je pomocí kouzel dopravit pířko přes různé překážky až do cíle, závodníci se přitom nesmí vzdálit ze svého místa a některé překážky jim částečně brání ve výhledu na terč. K dispozici mají pláněk dráhy, kterou má pířko proletět. Hodnotí se především přesnost.

Mapa a náčrtesy

Orientační mapa souostroví Atlantis



Souostroví Atlantis svým tvarem připomíná pentagram. Ve středu centrálního ostrova stojí Velký stadion, kde probíhá nejen zahajovací ceremoniál, ale také některé z živlových disciplín. Stadion může

podle potřeby měnit svou podobu, přejít z kruhového půdorysu na oválný nebo z hřiště vytvořit bazén. Po obvodu hlediště se nachází tzv. Fénixí věžičky, které v noci svítí, svými křídly zajišťují vánek a umí vytvořit silové pole, které funguje jako deštník.

V bezprostředním sousedství stadionu leží VIP prostor pro sportovce a organizátory, kde se nachází informační věžičky, ošetrovna spojená s antidopingovou kontrolou, relaxační centrum, lázně a restaurace. Informační věžičky, zábavní centrum a ošetrovna nechybí ani v základním táboře pro diváky (2) na druhé straně ostrova. Část prostranství je zde vyhrazena pro stany a neschází ani veřejné sociální zařízení.

Morganina věž (3) v blízkosti centrálního ostrova slouží jako přístav pro návštěvníky, kteří se sem dopravují ze všech koutů světa pomocí dračích ponorek pohybujících se vodními víry. Ve Věži najdete informace o průběhu her, recepci, můžete si zde zakoupit suvenýry a samozřejmě je i pobočka Gringottovy banky, jejíž součástí je sázková kancelář. Výhradní přepravu z Morganiny věže zajišťuje vodní vláček Fénixáček, který vás odveze kamkoliv po celém souostroví (10).

Okolní ostrovy jsou vlastním místem konání her a každý z nich představuje jeden z pěti živlů. Jako novinku jsme si pro vás připravili řetězec restaurací, přičemž každá z nich podává speciality svého ostrova.

Základem pro Oheň (4) jsou dva ostrůvky: lávový a hlavní, určený pro většinu ohňových disciplín.

Zvláště působivé je odtud sledovat krasoohnění, které se odehrává na nočním nebi plném zářících hvězd.

Mimo dobu závodů mají diváci možnost půjčit si koště, aby si vyzkoušeli průlet ohnivým kruhem.

Jednoznačnou dominantou části, jež je věnovaná vodnímu živlu (5), je koráb upravený na zcela unikátní hlediště s restaurací v nejnižším podpalubí, odkud si můžete vychutnat pohled na podvodní svět.

Jeden z větších ostrovů symbolizuje živel Země (6). V jeho zadní části se nachází ohrazený prostor, v němž přebývají tvorové potřební pro některé disciplíny (např. ďasovci, blátoplazi). Tato část ostrova je veřejnosti bez doprovodu nepřístupná.

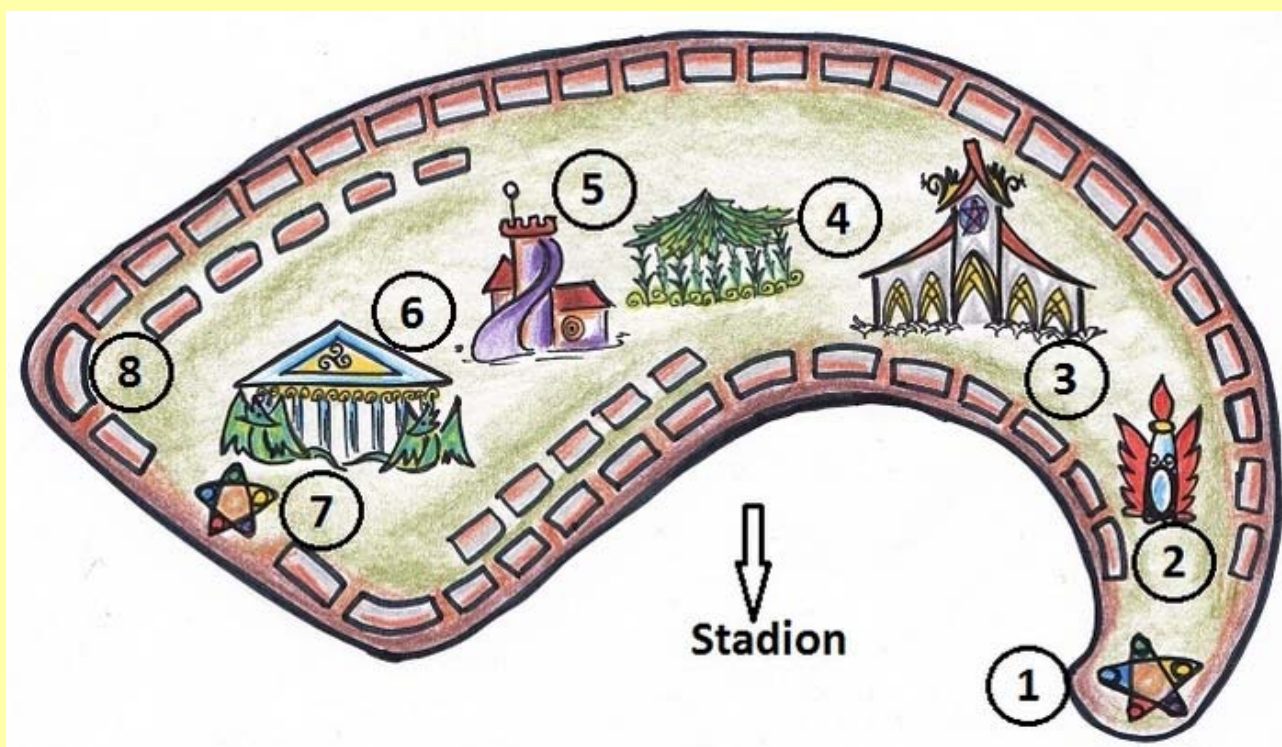
Další ostrov, jenž skrývá ohrazený, veřejnosti běžně nepřístupný prostor, je věnován Vzduchu (7). I zde si můžete objednat prohlídku s průvodcem a podívat se na závodní hipogryfy a okřídlené koně. Zvláštností tohoto ostrova je absence hlediště – diváci sledují

závody z létajících koberců a vznášedel, která mají podobu obláčků.

Posledním soutěžním prostorem je ostrůvek věnovaný pátému elementu – Duch (8). Podivné žilky na našem plánu představují plochu pro hádankovanou, kterou si mohou vyzkoušet i diváci.

Pohyb po souostroví zajišťuje již výše zmíněný vodní vláček Fénixáček. Pro dobrodružnější povahy zde máme horskou dráhu (9), která vymezuje prostor Atlantiády a umožňuje jízdu po směru hodinových ručiček (ve vnějším okruhu) i proti (ve vnitřním). A přestože je z důvodu bezpečnosti celé souostroví Atlantis nezakreslitelné na mapu světa, přemísťování zde není nic nemožného díky systému teleportů rozmístěných po celém souostroví.

Vesnička pro sportovce a organizátory



Legenda:

1. Teleport do vesničky. Červený přichází z teleportu na ostrůvku Ohně, modrý z Vody atd.
2. Informace – stavba připomíná zmenšenou přístavní věž, ale místo vchodových dveří je tu velké oválné zrcadlo, které zajišťuje přímé spojení s Věží. Kouzelník skrze něj komunikuje s lidmi na Věži: na malém prostoru má tak přístup ke všem službám Věže (informace, jízdenky, sázky...)
3. Ošetřovna a kontrola – kontrolním střediskem v pravém křídle této budovy musí projít soutěžící před každým závodem i po něm. Kromě standardního měření hůlek se zde můžeme setkat také s lektvary, které odhalují a neutralizují veškeré nedovolené látky

na zvýšení rychlosti, síly, štěstí...

4. Restaurace – vypadá, jako by byla celá postavena z rostlin, což má své opodstatnění – palmové listy na střeše zajišťují příjemný stín, zároveň chrání před případným deštěm. Klesnou-li venkovní teploty, rostliny na sloupech a přízemní šlahouny začnou rychle bujet, až vytvoří stěnu, která kouzelníky uvnitř ochrání před okolním chladem.

5. Zábavní a relaxační centrum – zde sportovci najdou aktivní vyžití pro svůj volný čas, tělocvičnu, skluzavku, mohou si zde střelit branku (famfrpálisté, ohňobalisté) i na terč (jiskrostřelci).

V menší věžičce je nenápadný obchůdek s běžnými potřebami (ponožky, zubočisticí vláknopastilky...).

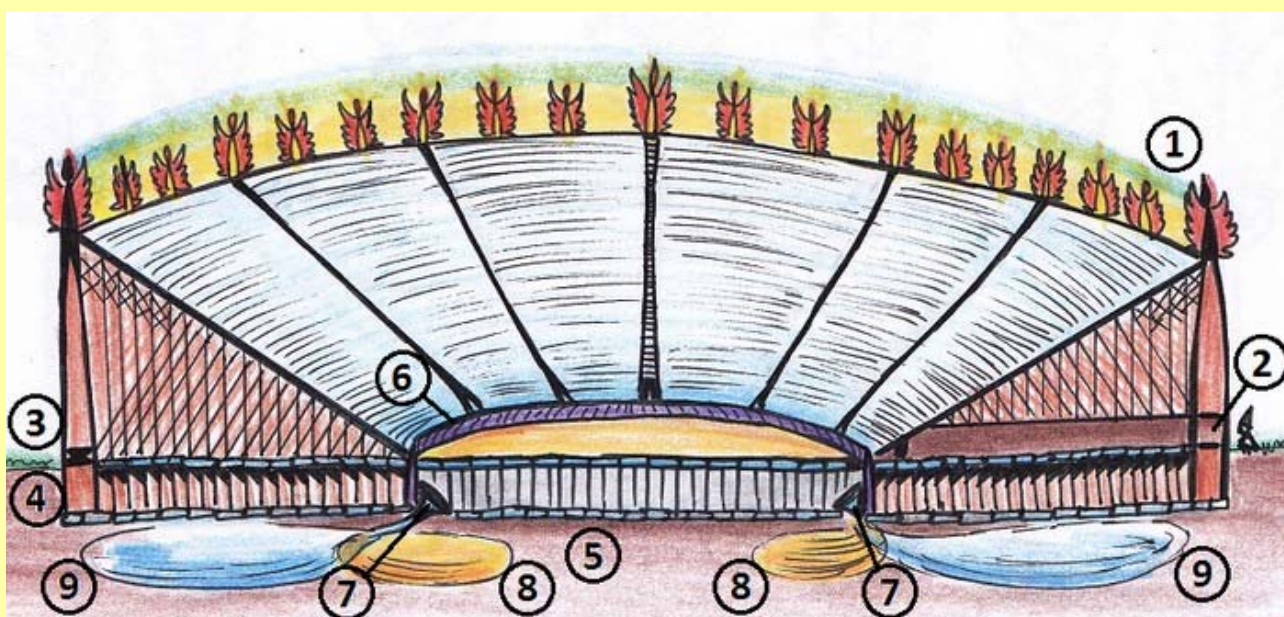
6. Lázně – nabízejí kouzelníkům poklidnou relaxaci po náročném tréninku či závodu, najdou zde bazén s vodou ze zdejších termálních pramenů i saunu. Tu správnou teplotu hlídají sochy draků strážících vchod – je-li voda příliš horká, vypouštějí z nozder páru, je-li naopak studená, z jejich tlam vyšlehnou plameny, které povzbudí aktivitu termálních pramenů.

7. Teleport sloužící k přesunu na jednotlivé soutěžní lokace (červený na Oheň, fialový na Ducha, žlutý na Vzduch...)

8. Domky pro sportovce a organizátory (znázorněny pouze schematicky).

Základní tábor pro diváky má podobné rozložení, pouze některé centrální budovy jsou menší: ošetrovnu nedoplňují prostory antidopingové kontroly, v zábavním centru najdeme místo posilovny a tělocvičny menší obchůdky, vnější skluzavka, branka a terč však zůstaly na svém místě. Lázně nahradilo veřejné sociální zařízení - to proto, že uvolněný prostor v rozšířené části tábora slouží jako plocha pro stanování, protože kapacita domků lemujících okraje tábora neodpovídá množství návštěvníků.

Stadion - průřez



Legenda:

1 - Fénixí věžičky - slouží jako opora stavby, osvětlení, svými křídly vytváří mírný vánek, lze mezi nimi vztyčit silové pole jako deštník/slunečník. Některé navíc fungují jako výtah.

2 - Vchod - kouzelník se rozhodne, zda bude pokračovat chodbou dovnitř stadionu, nebo fénixí věžičkou vyjede nahoru.

3 - Dřevěné opory pod hledištěm mohou "růst" a vyzvednout tak celé hlediště až o několik metrů nahoru (např. při famfrpálovém zápase)

4 - Pod zemí jsou ukryty dřevěné díly, které slouží ke změně půdorysu stadionu. Lze je vyzvednout na povrch a vložit mezi již stojící části hlediště (3), které se v takovém případě rozestoupí a vytvoří prostor pro dodatečné díly, (ty je dorostou). Taková změna upraví

tvar stadionu na oválový a zároveň dojde ke zvýšení počtu míst pro diváky. Při změně zpět se díly (4) zmenší, uloží do podzemí a původní části hlediště (3) se opět „srazí“ k sobě.

5 - Kamenná opora pod hřištěm, dlaždice vrchní části lze otočit, čímž se mění povrch - základ lze posypat pískem nebo zalít vodou, po otočení na dlaždicích rychle vyrostou trávnick.

6 - Fialová stěna mezi hřištěm a hledištěm - pro potřeby zalití ji lze zvednout, čímž se vytvoří bazén.

7 - Charybdí tryska - při změně povrchu z písku na vodu se vysune na úroveň dlaždic (5), vysaje původní povrch a vychrlí nový. Voda i písek mají vlastní úložiště pod zemí (8, 9): písek pod hřištěm (8), voda pod hledištěm (9). Charybdí trysky jsou však společné - při výměně dochází i ke vzájemnému pročištění vody a písku.

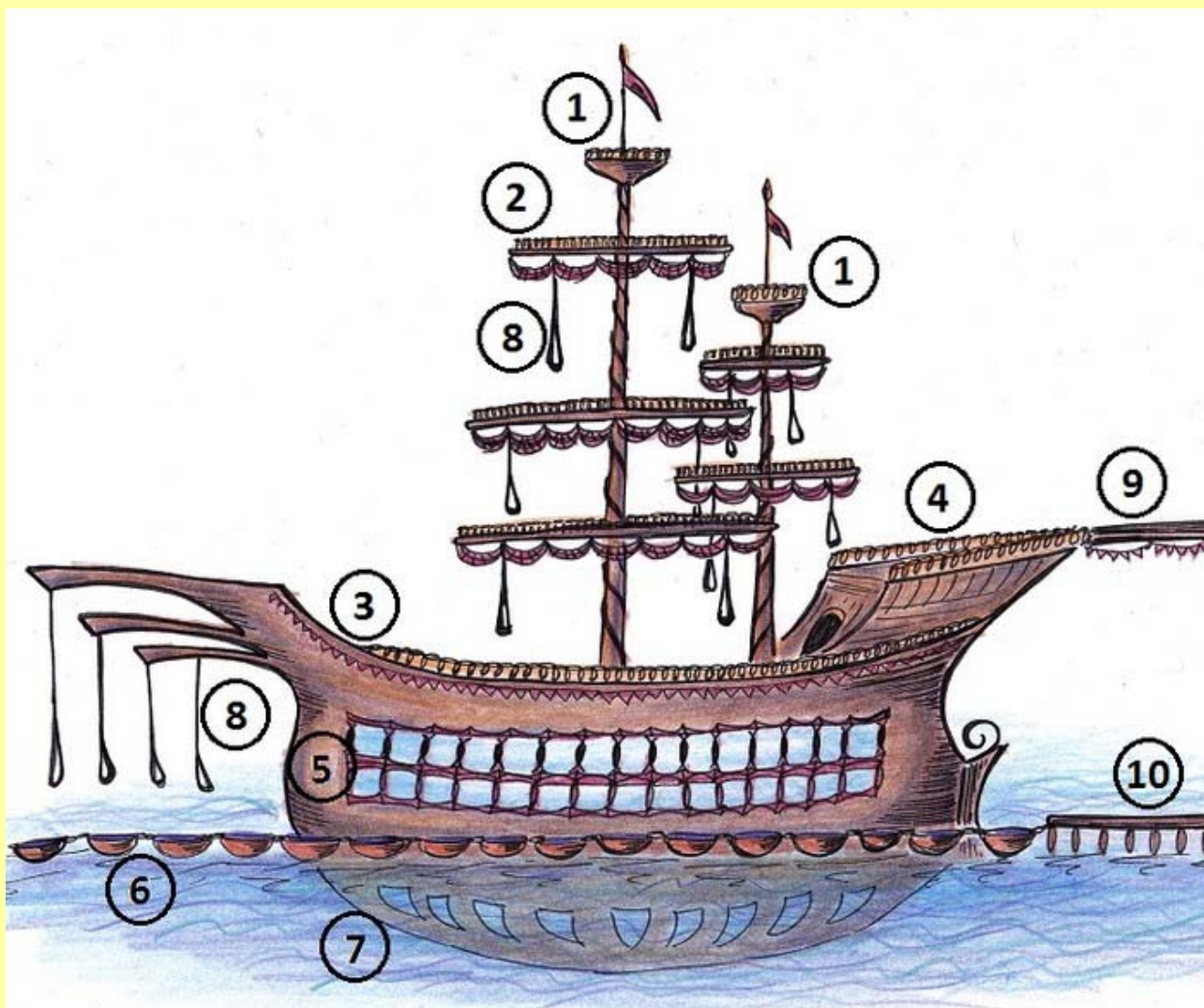
Morganina věž



Legenda:

1. Vchod do Věže - k informacím, recepci, suvenýrům, občerstvení nebo úschovně zavazadel. Můžete si zde koupit zpáteční jízdenku na Dračí ponorku včetně dopravy navazující na pevnině, pronajmout si fénixáček, uzavřít sázky na výsledky jednotlivých závodů nebo se v Síni slávy podívat na podobizny vítězů předchozích ročníků Atlantiády. Svou pobočku mají ve Věži i Gringottovi.
2. Na tomto pruhu se průběžně zobrazují výsledky závodů, tváře nových vítězů a jiné důležité informace.
3. Dračí ponorka - jediný způsob, jak lze na Atlantiádu přicestovat, zajišťují právě dračí ponorky a tři mohutné vodní víry, které spojují souostroví s dalšími, běžně přístupnými mořskými vodami.
4. Fénixáček - vodní vláček pro cestu mezi jednotlivými ostrůvky. Pronajmout si lze také jednotlivé loďky, pokud nechcete být závislí na intervalech, v jakých vláčky jezdí. Fénixáček je jediným spojením Věže a ostatních částí souostroví.

Koráb



Legenda:

Místa k sezení (tj. hlediště: 1.–6.)

1. Strážní koš

2. Ráhna opatřená zábradlím, skasané plachty slouží zároveň jako záchytné sítě

3. Hlavní paluba

4. Vyvýšená paluba

5. Dvě podpalubní úrovně se speciálním sklem

6. Lodčky spojené řetězem

7. Spodní podpalubí - restaurace s výhledem na podvodní svět. Přijďte si pochutnat na Tuňodavově mňamce nebo Tajemství mořského koníka!

8. „Výtahy“ – velice pohodlné a prostorné samonavíjecí smyčky

9. „Prkno“ – přístup k stanovišti horské dráhy

10. Přístavní molo – přístup k stanovišti vodního vláčku

Slovo závěrem

Na tomto místě bychom rádi poděkovali sponzorům, bez kterých by se tento ročník nikdy nemohl uskutečnit na patřičné úrovni. Děkujeme a doufáme, že díky této podpoře dokáže Atlantiáda splnit veškerá očekávání. Seznam sponzorů bude k dispozici v recepci Morganiny věže.

Chtěli bychom také popřát vám všem, kteří se na Atlantiádu chystáte, aby se vám i tento ročník ve znamení živlů líbil a abyste si z něj odnesli nezapomenutelné zážitky.

S pozdravem a přáním brzkého shledání
na kouzelnické olympiádě
Váš pořadatelský tým

