

1)Po otevření obálky: Vyfoťte se na severním konci Chlumských rybníků. Zapište do průvodky čas otevření obálky, zda jste šli přes hráz Prštenského rybníka a/nebo Chlumskou kapli a zapište případné bonusy.

Úkol: Jděte podél Chlumského potoka (po trase vyznačené v mapě červeně), dokud nevidíte žlutou „vlaječku“ s číslem 542 a označením „Přežítí“ – přibližně v oblasti označené v mapě „542“. Strom s vlaječkou by měl být označen i reflexním páskem. Cestou můžete sbírat SMRKOVÉ šišky. Vyfoťte se i s plyšákem u vlaječky.

Bonusy/Penále:

Bonus 1:

Pokud se u vlaječky vyfoťte dříve než v pátek v 20:00 - bonus 20 bodů,

Pokud dříve než v pátek v 19:00 - bonus 40 bodů

Pokud dříve než v pátek v 18:00 - bonus 60 bodů

Pokud se nevyfoťte u vlaječky – penále – 50 bodů – nesplnili jste úkol!

Bonus 2:

Pokud cestou nasbíráte alespoň 99 celých smrkových šišek (vyfotit v řadách po 11-ti!) – bonus + 35 bodů

Pokud cestou nasbíráte alespoň 66 celých smrkových šišek (vyfotit v řadách po 11-ti!) – bonus + 25 bodů

Pokud cestou nasbíráte alespoň 33 celých smrkových šišek (vyfotit v řadách po 11-ti!) – bonus + 15 bodů

Po splnění úkolu: Zapište do průvodky, zda jste splnili úkol, čas konce plnění úkolu, počet nasbíraných šišek, případné bonusy a penále. *Poté otevřete obálku číslo 2.*

2)Po otevření obálky: Zapište do průvodky čas otevření obálky.

Úkol: Jděte na vrchol Hřeben (399m) – kóta „KR0“. Na vrcholu se i s plyšákem vyfoťte u nivelační tyče. Najděte si tam alespoň trochu rovný plácek. Vaším úkolem bude klasicky skákat přes švihadlo. Pokud nemáte švihadlo, můžete použít lano / prádelní šňůru. Celkem jako team máte za úkol udělat 2 000 přeskoků přes švihadlo. V týmu se o ně můžete libovolně podělit. V jednu chvíli může skákat vždy jen jeden člen týmu (není tedy možné, aby jeden skákal přes švihadlo a ve stejnou chvíli další přes lano).

Bonusy/Penále:

Bonus 1:

Za každých celých 20 přeskoků nad 2 000 - bonus 1 bod, maximálně 60 bodů.

Za každých započatých 20 přeskoků chybějících do 2 000 – penále 1 bod, maximálně 50 bodů.

Pokud neuděláte alespoň 1 000 přeskoků – nesplnili jste úkol – maximální penále 50 bodů.

Bonus 2:

Pokud splníte úkol a neskákající část týmu bude celou dobu plnění úkolu slyšitelně zpívat povzbudivé písně (ideálně o klokanech) – bonus +15 bodů.

Po splnění úkolu: Zapište do průvodky, zda jste splnili úkol, čas konce plnění úkolu, počet přeskoků, zda jste zpívali, případné bonusy a penále.

Poté si mezi sebou zvolte jednoho člena, kterého čeká zvláštní úkol. Jeho jméno také zapište do průvodky. *Poté otevřete obálku číslo 3.*

7)Po otevření obálky: Zapište do průvodky čas otevření obálky.

Úkol: Stvořte/najděte si cokoli přírodního, co použijete jako hokejové hole. Vytáhněte z báglu tenisák a dopravíte jej k rozcestí „U dubu“ – kóta „OAK“ – jen ÚDERY těchto hokejek. (to znamená, že hůl musí do tenisáku vždy udeřit, ne se jej trvale dotýkat a tak ho „vést“ po cestě). Pokud se vám některá zlomí, můžete si najít jinou.

Pokud vám tenisák zapadne do houští, z něž ho hokejkou nejste schopni dostat, můžete jej vytáhnout rukou.

V takovém případě se s ním však musíte vrátit 100 kroků zpět. Stejně tak, pokud se tenisák, i když neúmyslně, dotkne kohokoli z vás (i oblečení, batohu...), musíte jej odnést 100 kroků zpět a pokračovat od tamo.

Bonusy/Penále:

Bonus 1:

Pokud splníte úkol – bonus + 45 bodů.

Pokud nesplníte úkol – penále -50 bodů a nesplnili jste úkol!

Po splnění úkolu: Zapište do průvodky, zda jste splnili úkol, čas konce plnění úkolu, počet vytahování tenisáku z houští a dotyků s členy teamu, počet zlomených hokejek a končetin, případné bonusy a penále. Vyfoťte se na rozcestí i s plyšákem. *Otevřete obálku číslo 8.*

3)Po otevření obálky: Zapište do průvodky čas otevření obálky.

Úkol: Jděte na vrchol Zadní vrch (423 m) – kóta „SOC“. Tam naleznete nivelační tyč.

Vámi zvolený člen pro zvláštní úkol je od této chvíle **posvátným nosičem**, který ponese vašeho plyšáka. Tento posvátný nosič odteď až po splnění tohoto úkolu (=nalezení nivelační tyče na kótě SOC), kromě věcí které má na sobě (boty, oblečení), může nést pouze plyšáka. O jeho ostatní věci se libovolně podělí a nese mu je zbytek teamu. Plyšáka ovšem až do splnění úkolu nesmí nést nikdo jiný než on.

Stejně tak, až do splnění úkolu, musí zbytkem členů **posvátnému nosiči** vykat a oslovovat jej pouze slovy: „Vaše velevznešené posvátnosti.“ Pokud jej někdo osloví jinak, nebo mu zatyká, musí se před **posvátným nosičem** zastavit, pokleknout na obě kolena, poklonit se a říci: „Vaše velevznešené posvátnosti, velice se omlouvám za zneuctění vás i posvátného plyšáka, odpusťte mi.“ Pokud mu **posvátný nosič** odpustí, mohou pokračovat v cestě.

Bonusy/Penále:

Bonus 1:

Pokud dodržíte všechna výše uvedená pravidla postupu (nesení věcí, nesení plyšáka, oslovování **posvátného nosiče** nebo případné omluvy) – bonus +20 bodů.

Pokud některé pravidlo nedodržíte - penále -50 bodů a nesplnili jste úkol!

Po splnění úkolu: Zapište do průvodky, zda jste splnili úkol, kdo byl **posvátným nosičem**, čas konce plnění úkolu, případné bonusy a penále. Vyfoťte **posvátného nosiče** s plyšákem u nivelační tyče. Poté otevřete obálku číslo 4.

Cestovní bonusy:

Cestovní bonus 1:

Pokud cestou ke kótě SOC projdete kolem rozcestníku u Zboženských rybníků – kóta „INRI“ a vyfoťte se u rozcestníku i s plyšákem – bonus +30 bodů.

Cestovní bonus 2:

Pokud cestou ke kótě SOC projdete kolem Soudná – kóta „JURI“ a vyfoťte se u rozcestníku i s plyšákem – bonus +20 bodů.

5)Po otevření obálky: Zapište do průvodky čas otevření obálky.

Úkol: Přesuňte se k hájence na Hadovně (u Lukovečka) – kóta „BOA“. Stopněte si celkový čas od zahájení přesunu k doražení k hájence. U hájenky se vyfoťte i s plyšákem.

Bonusy/Penále:

Bonus 1:

Pokud provedete celý přesun do 60 minut – bonus + 60 bodů.

Pokud provedete celý přesun do 90 minut – bonus + 40 bodů.

Pokud provedete celý přesun do 120 minut – bonus + 20 bodů.

Bonus 2:

Sedněte si v průběhu přesunu kdekoli na lavičku (ne spadlý kmen, ale opravdu nějakou lidmi upravenou lavičku/sedátko) a postupně říkejte: „Pomník v Kučovanicích, poprvé v Kučovanicích“; „Pomník v Kučovanicích, podruhé v Kučovanicích“; „Pomník v Kučovanicích, potřetí v Kučovanicích“; „Pomník v Kučovanicích, počtvrté v Kučovanicích“... V říkání těchto „vět“ se pravidelně střídáte – tzn. První z vás říká: „Pomník v Kučovanicích, poprvé v Kučovanicích“, druhý z vás: „Pomník v Kučovanicích, podruhé v Kučovanicích“, třetí z vás: „Pomník v Kučovanicích, potřetí v Kučovanicích“ a poté zase první z vás: „Pomník v Kučovanicích, počtvrté v Kučovanicích“ a tak dále...

V případě, že uděláte chybu, zaseknete se a podobně, musíte začít zase od jedničky.

Dělat to můžete, jak dlouho chcete, počítá se vám ten nejlepší výsledek – a za ten získáte následující bonus. Za každé zopakování „věty“ bez chyby bonus +0,2 bodu, maximálně +20 bodů (pokud se dostanete až k „Pomník v Kučovanicích, posté v Kučovanicích“.)

Bonus 3:

Pokud kdekoli cestou udělá každý člen teamu 50 kliků bez věcí – bonus +20 bodů za celý team.

Po splnění úkolu: Zapište do průvodky, zda jste splnili úkol, čas konce plnění úkolu, čas přesunu, kam jste se dostali v říkání „Pomník v Kučovanicích...“, zda jste dělali kliky, zda jste šli přes pomník a rozcestí a zapište případné bonusy a penále. *Otevřete obálku číslo 6.*

Cestovní bonusy:

Cestovní bonus 1:

Pokud cestou projdete přes pomník v Kučovanicích – kóta „PVK“ (vyfoťte se u pomníku i s plyšákem) – bonus +20 bodů.

Cestovní bonus 2:

Pokud cestou projdete rozcestí turistických značek Dolnoveská přehrada – kóta „IX3“ (vyfoťte se zde i s plyšákem) – bonus +60 bodů.

4) Po otevření obálky: Zapište do průvodky čas otevření obálky, zda jste šli přes jeden nebo přes oba rozcestníky, zapište případný bonus. Vyfoťte se i s plyšákem u nivelační tyče.

Úkol: Najděte v okolí vrcholu dva stromy označené dvěma reflexními nebo jinými pruhy s číslem 245 a označením „Přežití“. Dva z vás budou dělat trakař. Pojedete od jednoho označeného stromu k druhému a zpět k prvnímu (u stromu jste, pokud se ho jeden z dvojice trakař/nosič dotkne libovolnou částí těla). To je jedno kolečko. Pak se vystřídáte (trakař má pauzu, nosič je trakařem a pauzující je nosičem – pokud jste dva, tak si jen vyměníte pozice). Pokud se trakař dotkne země něčím jiným jak dlaněmi, kolečko se nepočítá. Trakař i můžou jet bez věci. Takto uděláte 15 koleček.

Bonusy/Penále:

Bonus 1:

Za každé kolečko nad 15 – bonus 5 bodů, maximálně 60 bodů

Za každé kolečko pod 15 – penále 10 bodů, maximálně 60 bodů.

Pokud uděláte 9 nebo méně koleček – nesplnili jste úkol – maximální penále 60 bodů.

Bonus 1:

Pokud splníte úkol a trakař i nosič měl vždy na zádech své věci (batoh) – bonus +25 bodů.

Po splnění úkolu: Zapište do průvodky, zda jste splnili úkol, čas konce plnění úkolu, počet koleček, zda jste jeli s batohama na zádech, případné bonusy a penále. *Otevřete obálku číslo 5.*

6) Po otevření obálky: Zapište do průvodky čas otevření obálky, nezapomeňte se vyfotit i s plyšákem u hájenky.

Úkol: Běžte po asfaltové cestě směr rozcestí "U Dubu" (cesta vyznačená v mapě zeleně). Zvolte si mezi sebou **invalidu**. **Invalidovi** svažte obě jeho nohy těsně k sobě – minimálně u kolen a u kotníků – tak, aby nebyl schopen sám jít. Takto se musíte dostat až k mostu přes potok – kóta „BRŽ“ nebo nivelační tyči – kóta „456“. Pořídte alespoň jednu fotku z cesty.

Bonusy/Penále:

Bonus 1:

Pokud se takto dostanete po kótu „BRŽ“ – bonus + 30 bodů.

Pokud se takto dostanete až po kótu „456“ – bonus + 60 bodů.

Pokud se takto nedostanete ani po jednu kótu – penále - 50 bodů a nesplnili jste úkol!

Bonus 2:

Pokud na místě, kde skončíte s **invalidou**, vylijete všechnu vodu, kterou máte u sebe – bonus +20 bodů.

Po splnění úkolu: Zapište do průvodky, zda jste splnili úkol, po kterou kótu jste s **invalidou** přišli, čas konce plnění úkolu, zda jste vylili vodu, případné bonusy a penále. Vyfoťte se na kótě i s **invalidou** a plyšákem. *Otevřete obálku číslo 7.*

Dlouhodobý bonusový úkol: Kdekoli po cestě nalezněte místo, v němž se můžete celí kromě hlavy ponořit do vody (stačí v leže) a vydržet ve vodě alespoň 30 vteřin. Pokud se kterýkoli člen teamu takto okoupe, zapište do průvodky čas, místo a kdo všechno se koupal. Za každého člena teamu, který se koupal, získáte v cíli bonus 20 bodů. Můžete se koupat i na více místech, ale bonus získáte za každého člena pouze 1x. Plyšák se koupat nemůže. Z koupání můžete udělat nějakou fotografii, samozřejmě s plyšákem, ovšem pozor ať se jedná o zveřejnitelné snímky;)

12) Po otevření obálky: Zapište do průvodky čas otevření obálky, zdali jste šli přes zříceninu hradu Lukova, zda-li jste mlčeli a případné cestovní bonusy. Vyfoťte se na základně i s plyšákem.

Úkol: Vydejte se ke křížku na modré turistické značce, přímo na východ od vrcholu Rablina – kóta IRNI. Celou cestu má jeden z vás zavázané oči a ostatní jej vedou na laně (prádelní šňůře), které má uvázané kolem méně šikovné ruky (pravák kolem levé a naopak). Ničím jiným se jej nesmíte dotýkat. Můžete jej navigovat hlasem. Délka lana od ruky slepého ke konci, za který lano držíte, musí být minimálně jeden metr.

Stopněte si s přesností na sekundy čas cesty se slepým.

Bonusy/Penále:

Bonus 1:

Pokud vám cesta trvala méně jak 30 minut – bonus +4 body za každou započatou minutu pod 30 minut.

Pokud vám cesta trvala déle jak 40 minut – penále -2 body za každou započatou minutu nad 40 minut, maximálně - 40 bodů.

Pokud nezvládnete vůbec slepého dovést jen s pomocí lana a hlasové navigace ke křížku – nesplnili jste úkol! a získáváte maximální penále -60 bodů.

Po splnění úkolu: Zapište do průvodky, zda jste splnili úkol, čas konce plnění úkolu, dobu cesty se slepým, případné bonusy a penále. Vyfoťte se s plyšákem u křížku. *Poté otevřete obálku číslo 13.*

8) Po otevření obálky: Zapište do průvodky čas otevření obálky.

Úkol: Jděte k rozcestníku „Pod Dubovou“ asi 200 metrů západozápadoseverně od vrcholu Dubová – kóta „BUK“. Cestou máte za úkol na vařiči uvařit nafasovanou polévku ze sáčku minimálně 3 m (třeba na stromě) nad zemí (tak, aby aspoň začala vřít voda, doba následného vaření již není hodnocena, má vliv pouze na chuť polívky). Minimálně 3 metry nad zemí musí být celou dobu celý team, batohy můžou zůstat na zemi. Polévku můžete po uvaření sníst. Při vaření i jezení se vyfoťte i s plyšákem.

Bonusy/Penále:

Bonus 1:

Pokud ve výšce minimálně 3 metry nad zemí polévku i sníte – bonus + 25 bodů.

Pokud ve výšce minimálně 3 metry nad zemí polévku i sníte a navíc máte s sebou v této výšce po dobu vaření i jezení všechny věci – bonus + 50 bodů.

Pokud neuvaříte polévku alespoň 3 metry nad zemí – penále -50 bodů a nesplnili jste úkol!

Bonus 2:

Pokud do polévky po uvaření přidáte 20 mravenců za každého člena teamu +20 za plyšáka a sníte ji i s nimi – bonus + 15 bodů.

Po splnění úkolu: Zapište do průvodky, zda jste splnili úkol, čas konce plnění úkolu, odhad výšky, v jaké jste vařili, zda jste polévku ve výšce i jedli a zda jste tam byli i s věcmi, kolik jste přidali mravenců a jak chutnali, případné bonusy a penále. Vyfoťte se u rozcestníku Pod Dubovou i s plyšákem. *Otevřete obálku číslo 9.*

Cestovní bonusy:

Cestovní bonus 1:

Pokud cestou projdete kolem rozcestníku na Cestě partyzánské brigády Jana Žižky – kóta „HUS“ a vyfoťte se u rozcestníku i s plyšákem – bonus +30 bodů.

Cestovní bonus 2:

Pokud cestou někde najdete a sníte žaludy (sloupnete tvrdou slupku a zůstane vám menší, velmi hořký plod) – bonus +1 bod za každý snědený žalud, maximálně však + 5 bodů za každého člena teamu – celkově tedy maximálně + 15 bodů. Vyfoťte i s plyšákem obličeje těch, kteří je jedí:)

Nezapomínejte na koupání:)

9) Po otevření obálky: Zapište do průvodky čas otevření obálky.

Úkol: Vydejte se k rybníku Bezedník nedaleko města Lukova – kóta „HSTR“. Cestou na tuto kótu si zahrajete na provazníky. Vaším úkolem je uvázat pouze z bylin a trávy provaz (nesmíte použít nic co má být jen částečně dřevnatý stonek, tedy žádné keře, polokeře). Za tento provaz zavěsíte na větev nejlehčího z vašeho teamu (bez věcí) tak, aby jednu minutu visel na vámi zrobeném provaze bez dotyku s čímkoli (dotýkat se jej může pouze provaz a vzduch). Stopněte délku jeho visení a vyfoťte jej na začátku a konci visení. Úkol musíte splnit ještě před otevřením další obálky.

Počet pokusů je neomezený, počítá se nejlepší výsledek.

Bonusy/Penále:

Bonus 1:

Pokud visí více jak 1 minutu – bonus +2 body za každých celých 15 vteřin nad 1 minutu, max. + 60 bodů

Pokud visí méně jak 1 minutu – penále - 50 bodů a nesplnili jste úkol.

Po splnění úkolu: Zapište do průvodky, zda jste splnili úkol, čas konce plnění úkolu, co jste především použili na provaz, případné bonusy a penále. *Po příchodu k rybníku Bezedník otevřete obálku číslo 10.*

Cestovní bonusy:

Cestovní bonus 1:

Pokud cestou projdete přes Ondřejovsko 632m – kóta „BEZ“ a vyfoťte se u nivelační tyče i s plyšákem – bonus +25 bodů.

Cestovní bonus 2: Pokud cestou projdete přes Ondřejovsko 634m – kóta „POP“ a vyfoťte se u nivelační tyče i s plyšákem – bonus +25 bodů.

Cestovní bonus 3: Pokud cestou projdete přes rozcestník Nad Ráztokou – kóta „Z8I“ a vyfoťte se u rozcestníku i s plyšákem – bonus +15 bodů.

Cestovní bonus 4: Pokud cestou projdete přes vrchol Velá 526m – kóta „HID“ a vyfoťte se u nivelační tyče i s plyšákem (POZOR! TĚŽKO SE HLEDÁ, ALE JE TAM!) – bonus +25 bodů.

Cestovní bonus 5: Pokud cestou projdete přes Táborovou základnu Eliška – Junácký tábor – kóta „ELŠ“ a vyfoťte se u chatek i s plyšákem – bonus +25 bodů.

Cestovní bonus 6: Pokud cestou projdete přes vrchol Skalka 353m – kóta „GOL“ a vyfoťte se u nivelační tyče i s plyšákem – bonus +25 bodů.

10) Po otevření obálky: Zapište do průvodky čas otevření obálky, zapište, zdali jste šli přes některé Ondřejovsko, Velou, Nad Ráztokou, Elišku, Skalku a zapište případné cestovní bonusy. Vyfoťte se u Bezedníka i s plyšákem.

Úkol: Rozdělte si v teamu noviny (můžete si je v průběhu plnění vyměňovat). Každý členy teamu si vybere nějaké písmenko (každý jiné) a jeden z následujících znaků: křížek, kolečko, podtržení (opět každý člen jiný). Tímto znakem zaznačí v novinách 500 těchto písmenek. Háčky, čárky, kroužek a velikost nerozhodují (tedy za „e“ lze považovat e, é, ě, E, Ě, Ě...). Plyšák neoznačuje, ale čte si mezitím sport nebo černou kroniku:)

Bonusy/Penále:

Bonus 1:

Pokud všichni členové teamu zaznačí svým způsobem o 100 svých písmenek více – bonus +10 bodů za každých 100 celých písmenek zaznačených všemi členy navíc, maximálně +50 bodů.

Pokud nezaznačí každý člen teamu alespoň svých 500 písmenek – penále -50 bodů – nesplnili jste úkol!

Bonus 2:

Pokud zaznačování provádí všichni členové teamu celou dobu ve stoje – bonus +10 bodů.

Po splnění úkolu: Zapište do průvodky, zda jste splnili úkol, čas konce plnění úkolu, počet zaznačených písmenek jednotlivých členů, zda jste všichni celou dobu stáli, případné bonusy a penále. Noviny schovejte pro pozdější kontrolu.

Poté vyražte na skalky nedaleko od zříceniny hradu Lukova – Králky – kóta „QEE“ (Pozor, nesplést s Lukovskými skalami, které jsou hned pod hradem! Králky leží od hradu nedaleko, přibližně jihovýchodním směrem, bezpečně je poznáte podle několika vysekaných sedátek na jedné ze skalek. Pokud si nebudete jisti, zeptejte se některých „civilistů“, jen nezapomeňte, že s nimi nesmíte MLUVIT!) *Tam otevřte obálku číslo 11.*

Cestovní bonusy:

Cestovní bonus 1:

Pokud ke Krávkám dojdete přes most a rozcestník Srnčí dolinka – kóta „ELK“ (vyfoťte se u rozcestníku i s plyšákem) – bonus +15 bodů.

11) Po otevření obálky: Zapište do průvodky čas otevření obálky, zapište, zdali jste šli přes Srnčí dolinku, zapište případné cestovní bonusy. Vyfoťte se na sedátkách na Krávkách i s plyšákem.

Úkol: Vaším úkolem je vyběhnout (vyjít) od sedátek na Krávkách k mostu přes hradní příkop zříceniny Lukova – kóta „BOW“ a vrátit se zase zpět k sedátkům. Toto se nazývá jeden „**Výběh na Lukov.**“ **Výběhů na Lukov** musí všichni členové teamu udělat každý 6, můžete běžet klidně všichni společně, klidně si mezitím odpočinout. Věci s sebou nést nemusíte, ale můžete. Avšak ten z vás, který byl **posvátným nosičem** s sebou musí mít po celou dobu plyšáka.

Trasu výběhů si volíte sami.

Bonusy/Penále:

Bonus 1:

Za každý **výběh na Lukov**, který absolvuje celý team včetně plyšáka navíc – bonus +10 bodů, maximálně +60 bodů. Za každého člena teamu, který neudělá alespoň 6 **výběhů na Lukov** – penále -20 bodů.

Pokud žádný člen neudělá alespoň 6 **výběhů na Lukov** – nesplnili jste úkol! a získáváte maximální penále -60 bodů.

Bonus 2:

Za každého člena teamu, který udělá alespoň 6 **výběhů na Lukov** a všechny své **výběhy na Lukov** absolvuje i se všemi svými věcmi – bonus +20 bodů.

Po splnění úkolu: Zapište do průvodky, zda jste splnili úkol, čas konce plnění úkolu, počet výběhů jednotlivých členů, kdo si nesl i věci, jak se to líbilo nesenému plyšákovi, případné bonusy a penále.

Vydejte se na skautskou základnu Zikmundov nedaleko Lukova – kóta „SCT“ (loňský cíl). *Tam otevřte obálku číslo 12.*

Cestovní bonusy:

Cestovní bonus 1:

Pokud cestou navštívíte nádhernou zříceninu hradu Lukova (teď tam trefíte, máte to naučené:) a vyfoťte se i s plyšákem na mostě, před hradní věží, nebo někde v hradu – bonus +10 bodů.

Cestovní bonus 2:

Pokud celou cestu až po otevření obálky číslo 12 na Zikmundově žádný člen teamu nevydá žádný artikulovaný zvuk – bonus +20 bodů.

Dlouhodobý bonusový úkol: Kdykoli cestou složte báseň (alespoň 16 řádků dlouhou) o tom, jak krásně je v okolí hradu Lukova a Králek. Můžete se zmínit o kladném zdravotním působení místního vzduchu, především s jeho vydatným vdechováním při příjemném běhu. Případný čas mlčení můžete věnovat příjemnému veršování:) Pokud v cíli odevzdáte složenou báseň – bonus +25 bodů.

13) Po otevření obálky: Zapište do průvodky čas otevření obálky. Vytáhněte z batohu váš hřebík a vyrobte z něj jakkoli (při dodržení ostatních pravidel přežití) hák, použitelný k plnění následujícího úkolu. Nezabijte přitom plyšáka a udělejte nějakou hezkou fotku vaší snahy:).

Úkol: Hák navažte na jeden konec vašeho lana / prádelní šňůry.

Rozdělte se v teamu na „**jeřáb**“, „**jeřábníka**“ a „**závaží**“ (jste-li jen dva, **závaží** vynechejte).

Označte na zemi (například křížem z klacků) bod („**naložiště**“) a na něj položte vaše batohy se všemi vašimi věcmi, které nebudete mít při plnění úkolu na sobě. **Závaží** musí být povinně po celou dobu plnění úkolu bosky - boty si schová do batohu nebo je na něj nějak připevní.

Minimálně 10 metrů (pokud jedete na bonusy tak 20 metrů) od naložiště označte stejným způsobem druhý bod („**vyložiště**“).

Jeřábník si vezme hák na laně a **jeřáb** si ho posadí na ramena (bude mu sedět na ramenou, ne jen na zádech = hlava **jeřábu** je někde mezi stehny **jeřábníka**). Takto přijdou k **naložišti**. **Jeřábník** spustí hák a vytáhne za něj nahoru jeden z batohů. Poté si ho nasadí na záda. Až má batoh na zádech, odveze ho **jeřáb** k vyložišti. **Jeřábník** si sundá batoh ze zad, opět ho zachytí za hák a spustí na zem a hák z batohu „odhákne“ (žádné shazování!). **Jeřáb** ho poté odveze zpět k naložišti a celý proces se zopakuje i s ostatními batohy.

Závaží může pomáhat s udržováním rovnováhy **jeřába** a **jeřábníka** a především se zajištěním jejich bezpečnosti (**pozor hlavně na oči!!!**). Pokud to zvládáte bez jeho pomoci, věnuje se převážně focení:) **Závaží** ani **jeřáb** nesmí však jeřábníkovi NIJAK JINAK NEŽ SLOVNĚ (zvedání poutek, posunování) pomáhat s nasazováním háku na batoh, zvedáním batohu, dáváním batohu na záda, sundáváním batohu ze zad, jeho spouštěním a odhakováním nebo s držením batohu, lana a háku při přemísťování od **naložiště** k **vyložišti**.

Pokud už jsou všechny batohy převezeny na **vyložiště**, změňte směr a z **vyložiště** je vozte na **naložiště**, případně opět změňte směr a tak dále...

Bonusy/Penále:

Bonus 1:

Pokud jste popsáním způsobem převezli více než 6 batohů – bonus + 5 bodů za každý další takto převezený batoh, maximálně +60 bodů.

Pokud jste popsáním způsobem převezli méně než 6 batohů – penále -10 bodů za každý takto nepřevezený batoh pod 6, maximálně -60 bodů.

Pokud jste popsáním způsobem nepřevezli žádný batoh – nesplnili jste úkol! – získáváte maximální penále -60 bodů.

Bonus 2:

Pokud je **vyložiště** vzdáleno od **naložiště** po celou dobu plnění vašeho úkolu minimálně 20 metrů a převezli jste popsáním způsobem minimálně 6 batohů – bonus +15 bodů.

Po splnění úkolu: Uvědomte si, že jsme hloupě nechali obálku číslo 13 a co z toho vzniklo... Zapište do průvodky, zda jste splnili úkol, čas konce plnění úkolu, počet přenesených batohů, vzdálenost **naložiště** od **vyložiště**, rozdělení rolí v týmu, případné bonusy a penále. Poté vyražte na turistický rozcestník žluté a modré turistické značky, asi 100 metrů východně od vrcholu „Na Sýkorce“ nad Velikovou – kóta „BRD“. *Tam otevřte obálku číslo 14.*

Cestovní bonusy:

Cestovní bonus 1:

Pokud k rozcestníku dojdete přes autobusovou zastávku u hospody „Pod Rablinou“ mezi Vlčkovou a Kašavou – kóta „BIR“ a vyfotíte se u hospody i s plyšákem – bonus +20 bodů.

Cestovní bonus 2:

Pokud k rozcestníku dojdete přes muzeum Pepy Nose ve Vlčkové – kóta „NOS“ (cedule jde vidět z hlavní cesty, případně se bez mluvení doptejte civilistů) – a před cedulí, případně před muzeem, případně v něm se vyfotíte i s plyšákem – bonus +35 bodů.

Cestovní bonus 3:

Pokud k rozcestníku dojdete přes vrchol Třeskunov (462m) nad Vlčkovou – kóta „BANG“ - a vyfotíte se u nivelační tyče nebo vysílače i s plyšákem – bonus +35 bodů.

Cílová obálka:

Zapište do průvodky čas a místo otevření cílové obálky, vyfoťte se naposledy i s plyšákem.

Cíl se nachází na kótě „SCT“ - na skautské základně Zikmundov nedaleko Lukova – tedy stejně jako loni. Odted nesmíte otvírat další obálky, pokračujete přímo do cíle. Pokud dojdete do neděle do 16:00 a do tohoto času vydržíte při dodržení všech pravidel - komunikace, jídlo a podobně budete hodnoceni - a můžete i vyhrát!

Pokud nestihnete dojít do cíle včas, zavolejte/napište na číslo 776 332 713 – Radek Cipísek Blahuš a sdělte, zda jedete přímo domů (za pomoci mobilu a finanční rezervy), nebo do cíle (a máme na vás čekat), nebo zda potřebujete odvoz (v tom případě otevřete záchranou obálku a řiďte se instrukcemi v ní.)

Hodně štěstí!

14) Po otevření obálky: Zapište do průvodky čas otevření obálky, zda jste šli přes hospodu Pod Rablinou, muzeum Pepy Nose nebo Třeskunov, případné cestovní bonusy. Vyfoťte se u rozcestníku i s plyšákem.

Úkol: Vydejte se od rozcestníku směrem k Velíkové až po první zastavení křížové cesty na které narazíte – kóta „JNK“ („svatý obrázek“, „křížek“). Celou cestu ale musí alespoň jeden člen teamu jít po kolenou a nést při tom plyšáka (v pozici jako při klečení v koutě). V této roli se můžete libovolně střídat, klečení předáváte dotykem a předáním plyšáka (nemůžete se tedy vyměnit s někým, kdo je padesát kroků před vámi). Ostatní věci si nést nemusíte, můžete je někde schovat v lese a pak se pro ně vrátit. Nepovinně doporučujeme udělat fotky!)

Bonusy/Penále:

Bonus 1:

Pokud jste popsáním způsobem urazili celou trasu od rozcestníku až k prvnímu obrázku – bonus +50 bodů.

Pokud jste popsáním způsobem neurazili celou vzdálenost, změřte po cestě vzdálenost dělící vás od prvního obrázku. Za každé započaté 2 metry – penále –1 bod, maximálně – 60 bodů.

Pokud jste tímto způsobem nedošli ani do vzdálenosti menší než 120 metrů od rozcestníku ve Velíkové – nesplnili jste úkol! – získáváte maximální penále -60 bodů.

Bonus 2:

Pokud jste splnili úkol a celou cestu ušel popsáním způsobem jediný člen teamu, nebyl nikým vystřídán – bonus +30bodů.

Po splnění úkolu: Zapište do průvodky, zda jste splnili úkol, čas konce plnění úkolu, v jaké vzdálenosti od rozcestníku ve Velíkové jste skončili, jestli jste se střídali nebo ne, případně kdo to za vás odedřel, a samozřejmě případné bonusy a penále. Vyfoťte se u rozcestníku ve Velíkové i s plyšákem. Poté otevřete obálku číslo 15. Cestou na kótu uvedenou v obálce 15 se ale zastavte na skautské základně Zikmundov nedaleko Lukova – kóta „SCT“. Tam otevřete obálku označenou „Z“. (Povinný postupový bod – jeho neprojití se trestá diskvalifikací jako neprojití jakéhokoliv jiného!)

Cestovní bonusy:

Cestovní bonus 1:

Pokud cestou, ještě před otevřením obálky „Z“, projdete kolem opuštěné chaty MGM (spodní část lyžařského vleku na sever od Velíkové) – kóta „MGM“ - a vyfoťte se zde i s plyšákem – bonus + 20 bodů.

15) Po otevření obálky: Zapište do průvodky čas otevření obálky. Vydejte se na vaše oblíbené skalky nedaleko od zříceniny hradu Lukova – Králky (Pozor, nespěst s Lukovskými skalami, které jsou hned pod hradem! Králky leží na červené značce a poznáte je bezpečně podle několika vysekaných sedátek na jedné ze skalek.)

Po příchodu na Králky: Zapište do průvodky čas vašeho příchodu. Vyfoťte se u sedátek i s plyšákem.

Úkol: Vaším úkolem je vyběhnout (vyjít) od sedátek na Králkách k mostu přes hradní příkop zříceniny Lukova (**Kóta**) a vrátit se zase zpět k sedátkům. Toto se nazývá jeden „Výběh na Lukov.“ Výběhů na Lukov musí všichni členové teamu udělat každý 9, můžete běžet klidně všichni společně, klidně si mezitím odpočinout. Věci s sebou nést nemusíte, ale můžete. Musíte s sebou však mít celou dobu plyšáka!

Trasu výběhů si volíte sami.

Bonusy/Penále:

Bonus 1:

Za každý výběh na Lukov, který absolvuje celý team včetně plyšáka navíc – bonus +10 minut, maximálně +60 bodů.

Za každého člena teamu, který neudělá alespoň 9 výběhů na Lukov – penále -20 bodů.

Pokud žádný člen neudělá alespoň 9 výběhů na Lukov – nesplnili jste úkol! a získáváte maximální penále -60 bodů.

Bonus 2:

Za každého člena teamu, který všechny své výběhy na Lukov absolvuje i se všemi svými věcmi – bonus +20 bodů.

Po splnění úkolu: Zapište do průvodky, zda jste splnili úkol, čas konce plnění úkolu, počet výběhů jednotlivých členů, kdo si nesl i věci, jak se to líbilo nesenému plyšákovi, případné bonusy a penále. Poté nalezněte v prostorech zříceniny nebo kolem ní komisaře „Bílá paní“ a „Bezhlavý rytíř“ (označení visačkou na hrudi, případně na tričku) a řiďte se jejich pokyny.

Z) Po otevření obálky: Zapište do průvodky čas otevření obálky, zda-li jste šli přes chatu MGM, případné penále a bonusy. Vyfotťe se u základny i s plyšákem, případně s ostatními.

Úkol: Vaším úkolem je nalézt komisaře Řáholec, řídit se jeho pokyny a poté se už jen radovat z dorážení do cíle. Ano, je tomu skutečně tak, dorazili jste do cíle letošního přežití!

Pokud vám přišlo příliš krátké a jednoduché, asi jste málo využili cestovních bonusů, popřípadě můžete ještě pokračovat k úkolu podle obálky číslo 15 a po jeho splnění se vrátit na základnu;) Pokud vám však přišlo příliš náročné a těžké, tak jen dobře.

Pokud jste v cíli a komisař tu ještě není (zřejmě jste dorazili velmi brzo a jste super frajeři), rozbalte vaši zapečetěnou obálku s mobilním telefonem, zavolejte na číslo 776 332 713 a oznamte, že jste super frajeři. Další instrukce získáte od komisaře na druhé straně drátu.

Bonusy/Penále:

Bonus 1:

Pokud od této chvíle přežijete v cíli až do neděle do 16:00 dle pravidel přežití (jídlo, mobil...). Získáváte za každou hodinu, která zbývá až do těchto 16:00, bonus +25 bodů. Pokud se rozhodnete pro tuto možnost, nemusíte dodržovat pravidlo o zákazu komunikace – můžete si tedy alespoň s ostatními týmy vzájemně sdělovat zážitky;) Pokud v tuto chvíli svou účast úplně ukončíte, odjedete domů, nactepete si pupky, budete se chlubit svým úspěchem SMSkama... získáváte za každou hodinu, která zbývá až do 16:00 bonus +10 bodů.

Jen tak bonus 2:

Pokud se radujete z dorážení do cíle – bonus +vaše radost.

Jen tak bonus 3:

Pokud se radujete a k tomu jíte a pijete co hrdlo ráčí – penále -váš hlad.

Jen tak bonus 4:

Pokud se jen tak vydáte splnit úkol na Lukov z obálky 15 a splníte ho – bonus +můj obdiv.

Po splnění úkolu: Odjedte domů, lečte puchýře, opatrně se najezte, ať vám není špatně a mějte dobrý pocit z toho, co všechno jste zvládli. Šiřte to i ostatním kamarádům, ať se nám Přežití rozrůstá...

Před cestou se nezapomeňte vyfotit všichni i se všema plyšákama a doma rozbalte všechny obálky, které na vás čekají. Jejich pokyny (většinou zaplatit účet) se doporučujeme řídit, i když za to nejsou bonusy.

Záchranná obálka:

!!!Pokud máte vážnější zranění a nevíte co s ním, kontaktujte záchranou službu 155 - dispečerka vám poradí jak daného ošetřit. Hlavně nepanikařte!!!

Jinak zapište do průvodky čas a místo otevření záchranné obálky, pokud na to máte síly.

Bohužel, tímto jste diskvalifikováni ze závodu. Přesto gratuluji k podanému výkonu, který byl jistě na hranici vašich možností vzhledem k okolnostem. Ale všechno teprve začíná, teď se musíte dostat domů.

Pokud to zvládnete sami (například jste ve vesnici a něco vám jede, zavoláte si domů - klidně použijte rezervu peněžní i mobil), ozvěte se prosím OKAMŽITĚ na minimálně jedno z následujících čísel:

776 332 713 – Radek Cipísek Blahuš

602 114 425 – Tomáš Šimba Křepelka

a nahlašte jim NÁSLEDUJÍCÍ ÚDAJE: (stačí stručně)

Jména členů teamu; Místo, čas a důvod ukončení; Jak se dostanete domů; Máte-li nějaký vážný problém, s kterým může pomoci; Víte-li něco podstatného o ostatních teamech (například ztratili mobil, vypadali že končí, měli zlomenou nohu a podobně); Cokoli dalšího podstatného.

Po příjezdu domů se prosím opět ozvěte, že jste v pořádku doma. Děkujeme.

Pokud potřebujete odvézt, volejte na následující telefonní čísla pro záchranné vozidlo. Počítejte s tím, že mu příjezd bude nějakou dobu trvat a není to jeep. Je proto nutné dostat se na nejbližší asfaltovou komunikaci a řidiče dobře navést + zůstat až do jeho příjezdu na příjmu. Pokud nejste schopni dostat se k asfaltové silnici (zranění - zlomeniny), jste zralí asi spíš na záchranku - případně se domluvte s řidičem, že vám přijde zraněného pomoci dostat k autu. Také je možné, že řidič spí (mobil má zaplý, ale to neručí za to, že ho vzbudíte...), nebo právě pro někoho jede a nemá signál. Zkuste proto případně později...

602 114 425 – Tomáš Šimba Křepelka

608 831 208 – Jiří Šiša Šindelář – jeho příjezd se může trochu protáhnout, případně by vám měl říct, za jak dlouho může být na místě

V případě, že jsou obě čísla nedostupná, nebo dlouhodobě nezvedají telefon, zkuste zavolat na: 776 332 713 – Radek Cipísek Blahuš – a snad vám nějaký náhradní odvoz seženu.

Hodně štěstí na cestě za teplou postelí, teplou vanou, teplou večeří a teplým čajem:)