

0) STAAART !!!!!!!!!!!!!!!

Máte s sebou : nic

Jste : na Skautské základně Zikmundov na Lukově (49°17'37.409"N, 17°45'13.142"E)

Průběžný úkol HRADY : kdykoli během Přežití (nejpozději v neděli v 15.00) navštivte jakýkoli hrad, tvrz či zříceninu hradu či tvrze (musí být vidět alespoň kousky zdiva) a pokochejte se nádherou stovky let starého šutru. Počítá se pouze zřícenina či hrad uvedený v mapě (turistické mapě KČT, či mapě firmy ShockArt), nebo místa s informační tabulí, kterou vyfotíte a na které je uvedeno, že jde o hrad, tvrz, či zříceninu hradu či tvrze.

Nesplnění : tento úkol nelze nesplnit

Foto : navštívený hrad + všichni členové týmu

Hodnocení : navštívíte-li hrad (tvrz), připočtete si bonus 400 bodů za první, 300 bodů za druhý a 200 bodů za každý další, který navštívíte.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB1x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB1x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB1 a tam otevřít obálku PB1.

Upozornění : pokud to ještě nevíte - tak jedním z nejdůležitějších pravidel je zákaz pomoci od osob mimo tým. Zákaz jakékoli pomoci, vyjma poskytnutí čisté pitné vody. Osoba, která nepatří do vašeho týmu, vám nesmí dát jídlo, čaj, poradit, pustit do stodoly na přespání, půjčit sirky. Nikdo mimo tým vám nesmí nijak, fyzicky ani duševně pomoci. Jedině vám může poskytnout čistou vodu.

“Rád bych Kryštůfku Robine navštívil nějakou řípaninu”, povídá jedno pěkné ráno medvídek Pů.

“Řípaninu ? Má to něco společného s řípou ? Nebo spíš s rýpáním ?” dotázal se Kryštůfek Robin a zvedl medvídka ze země, kde zrovna čistil jazykem podlahu od kapky medu.

“Ne, ani s řepou, ani s rýpáním. Myslím, že je to něco s velice starým kamením a lidmi v železe,” odpověděl Pů.

VB11) JAK PLNILA SOVA BOBŘÍKA MÍŘENÍ

Máte s sebou : uzlovačku, nebo prádelní šňůru o přesné délce délce 10 m

Jste : na kótě VB11 - “Křížek Leontýnka” - moderní dřevěný kříž u modré turistické značky. K dispozici dvě dřevěné lavice (49°17'53.089"N, 17°45'25.177"E) - 0,5 km

Úkol : Úkol splňte kdekoli před dosažením dalšího (postupového, nebo volitelného) bodu. Tým nasbírá 50 pěkných smrkových šišek. Lanem vyznačte čtverec 1*1m a nějakým klackem vyznačte házečí čáru ve vzdálenosti 5 m od nejbližšího okraje čtverce. Každý má 50 hodů. Cílem je naházet co nejvíce šišek do čtverce a to POSLEPU (házející má poctivě zavázané oči šátkem a frajeři je ještě zavrou) !! Jako správně hozená se počítá každá šiška, která dopadne nejprve dovnitř čtverce, a to včetně ohraničujícího lana. Nepočítají se tedy šišky, které se do čtverce po dopadu dokutálí - naopak se počítají i ty, které se po dopadu z čtverce vykutálí ven. Nesmíte si vzájemně fyzicky pomáhat - jen slepému podávat šišky. Nefyzická pomoc (při které se nedotýkáte házejícího či šišek) je povolena. Máte každý jen jeden počítaný “ostrý” pokus. Tréning poslepu “nanečisto” je zakázán !! Jakýkoli hod šiškou poslepu je brán jako ostrý !!

Bonusové plnění : vzdálenost házečí čáry od přední hrany čtverce je 7 m.

Nesplnění : Pokud nehodíte do čtverce úspěšně ani jednu šišku, nesplnili jste úkol

Foto : první foto = tým před křížkem Leontýnka. Druhé foto = čtverec do kterého házíte spolu s jedním házejícím členem teamu (na jedné fotočce).

Hodnocení :

- nesplnění úkolu = mínus 200 bodů

- za dosažení volitelného bodu : 200 bodů

- základní plnění : za každou do čtverce hozenou šišku získáte 4 body

- bonusové plnění : za každou do čtverce hozenou šišku získáte 8 bodů

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB1x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB1x. Nebo můžete jít přímo na

průchozí bod PB1 a tam otevřít obálku PB1.

“Hej, hej ! Kryštůfku Robine!” volal zoufale Pů a velmi neúspěšně uhýbal před šiškami, které opo něm házela Sova. Normálně házela Sova šišky velmi přesně. Dokonce lépe jak Oslík. A lépe jak Prasátko. A někdy i lépe, jak Kryštůfek Robin. Ale teď měla oči zavázané Kryštůfkovým šátkem.

“Hej ! Kryštůfku! Můžu na Sovu volat, kam má házet ?” volal zoufale Pů.

“Ano. Samozřejmě,” volal Kryštůfek Robin a uhýbal před šiškou.

“A můžu stát a chodit kdekoli?” zajímal se Pů a škrábal se na čele, kam před chvilkou dostal ránu.

“Ano, můžeš !” volal Kryštůfek.

“A můžu Sově hýbat rukou ?”

“Ne, to nemůžeš !” volala rozlobená Sova. “A hlavně mi podej další šišky.”

“A můžu podat Sově šišky? Když nejsem slepý ?” ptal se Pů a škrábal se pro změnu na zasaženém zadečku.

“Jasně, copak jsi nečetl zadání úkolu ?” podivil se Kryštůfek. “Pravidla by mohl pochopit i hloupý medvěd !”

VB12) COPAK SE DÁ DRŽET KELÍMEK KOPÝTKEM ??

Máte s sebou : kelímky plastové 4 ks s červenou ryskou (dodali pořadatelé na startu)

Jste : na kótě VB12 - Studánka Prádla (49°18'8.300"N, 17°44'42.844"E) - 1,5 km

Úkol : na startu jste nafasovali 4 plastové kelímky s červenou čarou (= ryskou). Vaším úkolem je: každý člen teamu naplní jeden kelímek vodou ze studánky Prádla a půjde s ním na most ke zřícenině hradu Lukov (sáhne si na zábradlí) a zpět ke studánce Prádla (sáhne si na ni) a to tak, že kelímek ponese ve své méně šikovné ruce (praváci v levé) a nesmí jej mít ničím zakrytý (ani druhou rukou).. Vaším cílem je mít na konci cesty Prádla - Lukov - Prádla ve všech kelímcích vody minimálně po rysku. Během cesty vodu samozřejmě nesmíte doplňovat. Máte neomezený počet pokusů. Vždy musíte pokus opakovat se všemi kelímky a všemi členy týmu. Pokus můžete kdykoli přerušit a opakovat (začít znovu) - ale při každém přerušení se musíte všichni vrátit ke studánce a všichni začít znovu.

Bonusové plnění : dva členové týmu ponese po jednom kelímku a jeden člen kelímky dva (jeden v levé a druhý v pravé ruce). Ostatní pravidla zůstávají stejná.

Nesplnění : pokud donesete ve všech kelímcích méně vody, jak po červenou rysku, nesplnili jste úkol. To znamená, že pokud přinesete alespoň v jednom kelímku vody nad rysku, tak jste úkol splnili.

Foto : první foto = alespoň 2 členové týmu u studánky Prádla. Druhé foto = alespoň dva členové na mostě hradu Lukov.

Hodnocení :

- za dosažení volitelného bodu : 200 bodů

- nesplnění úkolu = mínus 200 bodů

- splnění úkolu = plus 100 bodů za každý kelímek, kde je vody nad červenou rysku.

- bonusové splnění úkolu = plus 100 bodů za každý kelímek, kde je vody nad červenou rysku.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB1x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB1x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB1 a tam otevřít obálku PB1.

Oslík stál u studánky, uši smutně svěšené, očásek zplihlý. Vypadal trošku, jako zmoklé prádlo. Díval se do země, hlavu svěšenou a smutně vzdychal.

“Copak, láčku ?”, zvolal medvídek Pů, který šel náhodou kolem. “Co jsi našel na zemi ? Užitečnou věc ?”

“Ale ne, copak já. A koho to vůbec zajímá ? Co trápí osla. ... nebo nebo mě.” povzdechl si láček.

“A co tě trápí?” vyzvídal Pů. “Mě moc a moc zajímá co tě trápí ! Jsi přece můj kamarád !”

“Tak ... kamarád ... “ smutně broukl oslík. “A co udělá kamarád s tímhle ?” a kývl hlavou k plastovému kelímku. “Jak mám odnést vodu domů, když mám kopýtko? Už jsi někdy držel kelímek kopýtkem? To je ještě horší, než si držet kopytem lízátko!”

VB13) SLEPÝŠI, NĚMÝŠI a UMYVADLO

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě VB13 - rozcestí červené a zelené turistické značky “Pod hradem”. Najdete zde také křížek se sochou Jana

Nepomuckého a památné stromy (49°17'53.046"N, 17°44'7.974"E) - 2,5 km

Úkol : běžte ke skalám Králky (k ceduli Chráněné území). Celou cestu od sochy Jana Nepomuckého (dotyk všech členů teamu se sochou či zábradlím kolem sochy) po ceduli "Chráněné území" na Králkách (dotyk všech členů týmu s cedulí či sloupkem) půjdou dva členové týmu poslepu (oči poctivě zavázané šátkem a zavřené). Třetí člen vidí a může vést slepé kamarády, ale nesmí se jich spolu nijak dotýkat - a to ani za pomoci pomůcek (klacek, lano). Může je tedy navigovat například zvukem, slovem, morseovkou ..., ale nesmí je například vést za ruku, táhnout za lano, tlačít za batoh, nést na zádech, ... Slepí členové se navzájem držet a dotýkat mohou. Máte neomezený počet pokusů. Každý pokus musíte vždy všichni začít od výchozího bodu.

Bonusové plnění : vraťte se všichni od cedule "Chráněné území" na Králkách zpět na výchozí bod (socha Jana Nepomuckého), ale prohodte si na zpáteční cestu role = dva slepí normálně vidí, ale jsou němí (nesmí vydávat vůbec žádné zvuky za pomoci úst). To znamená, že nesmí mluvit, pískat, kašlat, mlaskat, ... Třetí je slepý. Členové týmu se nesmí se mezi sebou nijak dotýkat, a to ani za pomoci pomůcek. Jediný způsob, jak mohou vidoucí navigovat vést slepého je tedy pomocí sugesce, telepatie, nebo zvuků vydávaných jinak než ústy (tleskání, bouchání klackem do stromu, prdění, dupání, ...).

Nesplnění : Pokud neprojdete za stanovených podmínek stanovenou trasu, nesplnili jste úkol. Bonusový úkol nesplníte, pokud trasu fyzicky neprojdete, nebo kdokoli z němých vydá zvuk pomoci úst, hlasitý zvuk či promluví.

Foto : první fotočka celý tým u sochy Jana Nepomuckého. Druhá fotočka u cedule "Chráněné území" na Králkách.

Hodnocení :

- za dosažení volitelného bodu : 300 bodů

- nesplnění úkolu = mínus 300 bodů

- splnění úkolu = plus 200 bodů

- bonusové splnění úkolu = plus 500 bodů

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB1x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB1x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB1 a tam otevřít obálku PB1.

Tygr stál u umyvadla, oči plné mýdlové pěny. Mýdlová pěna velice hodně štípá do očí. O něco míň jak pepř. Ale jenom o málo míň. Jestli nevíte jak, můžete si to doma v koupelně vyzkoušet.

Tygr stál v koupelně, oči plné mýdlové pěny, a potřeboval najít kohoutek a ručník. Našel už ostrý roh nějaké skříňky. Docela to bolelo. Také našel roh dveří. Bolel o trošku míň, ale i tak byl Tygr rád, že koupelna má jen jedny dveře. Našel spoustu kachlíků a, když uklouzl na mokré zemi, našel také papuče. "Pů ! Halóó, Pů !!" volal Tygr. Nemůžu najít umyvadlo !!

PB1) TYGŘI NEJEDÍ MED, ANI ČERVY

Máte s sebou : nádobku s moučnými červy a víčko od PETky (dodali pořadatelé)

Jste : na kótě PB1 - zřícenina hradu Lukov (49°18'11.024"N, 17°44'28.385"E) - 3 km

Úkol : Tým dostal na startu nádobku s moučnými červy a vršek od PET lahve. Máte za úkol sníst každý jeden zarovnaný vršek červů a to bez pomoci a samotný (nesmíte jej ničím zapíjet, ani zajídat). Až sníte všichni svůj vršek červů (nebo až předčasně ukončíte plnění úkolu), můžete se napít či najíst, pokud máte čeho. Úkol musíte splnit na DOHLED od zříceniny Lukova (musíte alespoň část zříceniny vidět)

Bonusové plnění : Musíte sníst úplně všechny zbývající červy z vaší nádoby. Je jedno, jak si je rozdělíte, ale pro získání maximálního bonusu musí každý sníst alespoň dvě zarovnané víčka od PET lahve.

Nesplnění : Nikdo nesní ani jedno zarovnané víčko červů = pokud sní jeden člen týmu jeden vršek červů, splnili jste úkol.

Foto : první foto = fotka někoho z týmu při plnění úkolu. Musí být vidět kousek hradu Lukova v pozadí.

Hodnocení :

- za dosažení průchozího bodu : 600 bodů.

- nesplnění úkolu : ztratíte 500 bodů.

- základní plnění : za každého hráče co sní víčko červů = 150 bodů (maximálně 450 bodů).

- bonusové plnění : pokud sníte všechny červy, získáte: za každého hráče, který snědl alespoň jedno zarovnané víčko = 150 bodů. Za každého hráče, který snědl alespoň dvě zarovnaná víčka červů navíc dalších 150 bodů (= 300 bodů celkem za každého, kdo snědl alespoň dvě víčka). Maximálně 900 bodů.

Poznámka : tento bod (hrad) se nepočítá !! do průběžného úkolu HRADY !!

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB2x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB2x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB2 a tam otevřít obálku PB2.

“Proč tak řveš?” zeptal se Pů a raději přivřel dveře. Tygr vypadal nebezpečně.

“Mám hlad,” prohlásil Tygr, olízl si velkým růžovým jazykem velké bílé zuby a pohladil si velkýma tlapama břicho.

“A co jedí tygři ?” otázal se Pů. Sklenici s medem raději schoval za zády. “Oslík má hodně bodláků a Sova myši.”

“Ale tygři nejedí bodláky, ani myši !” prohlásil rozhodně Tygr. “A nejedí ani med, co schováváš za zády.”

“Tak to asi Tygři umřou hlady,” posteskl si Medvídek Pů. “Škoda. Byla s tebou legrace.”

VB21) KÝVADLO POHÁDKOVÉ POTOKOVÉ A TAK TROCHU OSOBNÍ

Máte s sebou : uzlovačku, nebo prádelní šňůru o přesné délce 10 m

Jste : na kótě VB21 - Rozcestí naučné stezky Lukov a asfaltové cesty (49°18'24.679"N, 17°44'9.776"E) - 3,5 km

Úkol : Dole pod cestou najdete potok. Na každém břehu potoka si vyberte strom. Tyto stromy musí být od sebe každý vzdálený minimálně 10 metrů. Vzdálenost změřte vaší nataženou desetimetrovou šňůrou (metrem) a to na vnitřní (břehu bližší) straně kmene. Jinými slovy - mezi dvěma zvolenými stromy, které stojí každý na jiném břehu potoka, musí být nejkratší vzdálenost minimálně 10 metrů. Vaším úkolem je přejít od jednoho stromu ke druhému a zpět. Vždy se stromu musí dotknout alespoň jeden člen týmu. Těchto přechodů musíte udělat nejméně 20 (tedy 20krát tam a 20krát zpět). Po celou dobu se musíte všichni držet za ruce. Pokud se rozpojíte, opakujte poslední přechod.

Bonusové plnění : Po celou dobu musíte být všichni svázáni k sobě uzlovačkou kolem pasu, a to jakýmkoli způsobem chcete. Ke svázání můžete použít pouze jednu svoji uzlovačku či šňůru o délce maximálně 10 m.

Nemůžete kombinovat základní a bonusové plnění. Všechny přechody se buď držíte za ruce, nebo jste svázáni.

Nesplnění : pokud neuděláte minimálně požadovaných 20 přechodů.

Foto : První foto = alespoň dva z týmu na rozcestí VB21. Druhé foto = vyfoťte se tak, aby bylo vidět, jak jste svázáni. Stůjte přitom u jednoho stromu se značkou.

Hodnocení :

- **za dosažení volitelného bodu : 200 bodů.**

- **za nesplnění :** ztratíte 200 bodů.

- **základní plnění :** za základních 20 přechodů získáte 100 bodů, za každý další přechod získáte 10 bodů. Maximální zisk je 300 bodů.

- **bonusové plnění :** za základních 20 přechodů získáte 100 bodů, za každý další přechod získáte 20 bodů. Maximální zisk je 500 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB2x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB2x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB2 a tam otevřít obálku PB2.

“Poslyš, Prasátko, proč tady pořád chodíme přes potok tam a zase zpět ?” zeptal se Pů.

“Je to legrace,” řeklo prasátko a přeběhlo na druhou stranu potoka.

“Ale já mám kožich plný bláta, mám hlad, bolí mě všechny tlapky ... tak proč mám pořád běhat tam a zpět ?”

“Je to legrace ... chacha,” zasmálo se Prasátko.

VB22) ZAMOTANEC A ROZMOTANEC

Máte s sebou : tužka, stopky

Jste : na kótě VB22 - vrchol Velá, 526m (49°18'34.286"N, 17°43'11.362"E) - 5 km

Úkol : v obálce máte pět šifer (Š1 až Š5). Vyluštěte co nejvíce z nich. Luštit musíte na vrcholu Velá, nebo v jeho těsné blízkosti (do 200 kroků) a čas, který na to máte, je maximálně 30 minut. vyluštění zapíšete na papír s šiframi, nebo do průvodky, a v cíli je odevzdejte komisařům.

Bonusové plnění : Nejstarší člen týmu (= Visatec) bude po celou dobu luštění sedět, viset nebo jinak přebývat na stromě,

minimálně 1 metr nad zemí. Po celou dobu luštění nesmí mluvit, jíst, pít. Pokud opustí z libovolného důvodu strom (dotkne se země, nebo se dostane níž jak metr nad zem), musíte okamžitě ukončit plnění úkolu (luštění) a pokračovat v cestě. Visatec nemůže pomáhat s luštěním šifry.

Pokud máte tým, ve kterém by po odstoupení nejstaršího zbyli dva mladší 12-ti let, může být Visatcem jeden z nich.

Nesplnění : úkol nejde nesplnit.

Foto : první foto = vyfoťte se celý tým na vrcholu Velá

Hodnocení :

- za dosažení volitelného bodu : 600 bodů.

- za nesplnění : nic

- základní plnění : za každou správně vyluštěnou šifru získáte 50 bodů.

- bonusové plnění : za každou správně vyluštěnou šifru získáte 80 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB2x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB2x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB2 a tam otevřít obálku PB2.

“Můžeš mi to Sovo přečíst ? Prý je tam napsané město, kde pojede Kryštůfek na prázdniny !” zavolal Pů.

“Nemůžu. Nerozumím tomu. “ zahoukala Sova nespokojeně.

“Kryštůfek říkal, že je to těžké. Prý použil šipku. Šišku ? Možná. Něco takového povídal.”

“Ale Pů, neříkal šifru ?” houkla Sova. Znělo to skoro spokojeně.

“Možná. Vždyť víš, že jsem jen hloupý medvěd.”

ŠIFRY ŠIFRY ŠIFRY ŠIFRY ŠIFRY ŠIFRY ŠIFRY

Š1 - RAOSMTIVRPAOKPKVPOCAVNEI IHCULEMN

Š2 - NVMSOAOAĚŽLN

AOĚĚTNMRVAII

Š3 - OOŽFZ + 13122

Š4 - KLEMENT2-ŠPAGETI7-SBÍRÁ2-VELMI2-RÁD1-JEN2-POCITOVĚ3

Š5 - VRANOV KOŠICE ZUBŘÍČ BOJKOVICE VELÁ NIVNICE CHOCERADY BŘEST

RCUVECE ... -1

VB23) VRTULNÍK JE FAJN, JEN BYCH NECHTĚL BÝT VRTULE

Máte s sebou : uzlovačku, nebo prádelní šňůru o přesné délce 10 m

Jste : na kótě VB23 - studánka Ťukalka (49°19'9.406"N, 17°43'57.491"E) - 6 km

Úkol : Všichni členové týmu se přivažte uzlovačkou/šňůrou okolo pasu a zároveň k jednomu a témuž stromu, a to tak , aby se provaz kolem stromu mohl volně otáčet. Vzdálenost mezi stromem a člověkem musí být při nataženém provazu alespoň 1 m. Všichni naráz musíte strom oběhnout 100x dokola. Obíhat můžete bez batohů (bez výbavy). Přivázat se můžete libovolně (jednou uzlovačkou, celý tým k jednomu stromu).

Bonusové plnění : Při obíhání si provaz nesmíte držet rukama!! Pokud se při pohybu provazu dotknete rukou, všichni se zastavte a viník napočítá nahlas do 50-ti. Pokud se provazu dotknete rukou, když se nikdo z vás nehýbe, nic se neděje.

Nesplnění : Neoběhnete 100x dokola strom požadovaným způsobem

Foto : První foto = vyfoťte někoho z týmu u studánky Ťukalka. Druhé foto = vyfoťte se přivázaní u stromu před započítáním obíhání. Třetí foto = vyfoťte se přivázaní u stromu po skončení plnění úkolu

Hodnocení :

- za dosažení volitelného bodu : 250 bodů

- za nesplnění : Pokud nesplníte úkol dle zadání, získáte mínus 100 bodů.

- základní plnění : Pokud splníte úkol dle zadání, získáte plus 300 bodů.

- bonusové plnění : Pokud splníte úkol dle zadání, získáte plus 400 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB2x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB2x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB2 a tam otevřít obálku PB2.

PB2) NEJTĚŽŠÍ JE ROZDĚLIT SE, KRYŠTÚFKU ROBINE

Máte s sebou : velkou tabulku čokolády Studentská pečeť mléčná (dodá pořadatel) + uzlovačka

Jste : na kótě PB2 - Rozcestí Srnčí dolinky (někde též "U obrázku") (49°19'17.567"N, 17°43'46.596"E) - 6,5 km

Úkol : na startu jste nafasovali od pořadatelů velkou čokoládu Studentská pečeť mléčná. Vaším úkolem je zvolit jednoho člena týmu (zvaného JEDLÍK), který tuto čokoládu na kótě PB2 sní CELOU a SÁM. Musíte splnit přímo na rozcestí = max. 10 kroků od něj.

Bonusové plnění : Jedlíkovi svázete uzlovačkou ruce za zády a čokoládou jej krmíte.

Nesplnění : Jedlík nesní čokoládu celou a/nebo sní čokoládu jinde jak na kótě PB2 = nesplnili jste úkol. Pokud plníte i bonusový úkol, a nepodaří se vám jedlíka krmit, nic se neděje, můžete mu ruce rozvázat a pokračovat v nebonusovém zadání. Body za bonus se vám nepočítají.

Foto : První foto = dva z týmu pod rozcestníkem Srnčí dolinky. Druhé foto = zdokumentujte plnění úkolu

Hodnocení :

- za dosažení průchozího bodu : 400 bodů

- za nesplnění : Pokud nesplníte úkol dle zadání, získáte mínus 400 bodů.

- základní plnění : Pokud splníte úkol dle zadání, získáte plus 100 bodů.

- bonusové plnění : Pokud splníte úkol dle zadání, získáte plus 200 bodů.

Maximálně za úkol můžete získat plus 200 bodů

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB3x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB3x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB3 a tam otevřít obálku PB3.

Na dveře medvědova domečku zaklepal Oslík. Vypadal stejně jako vždy. Smutně. Pů otevřel, v jedné ruce med, v druhé lžičku. Pusu měl celou umazanou od čokolády.

"Ahoj Pů, ty jsi dostal čokoládu." řekl smutně Oslík a oštipoval bodlák, co se pokoušel vyrůst u Půových dveří.

"Ale ne," zavrtěl hlavou Pů. "Zrovna jsem vstal a snídám. Jím med"

"Slyšel jsem, že ti dal Kryštůfek čokoládu. Dovezl ji z prázdnin. Pro všechny. Máme se rozdělit." řekl rozvázně Oslík.

"No, já jsem se rozdělil." řekl Pů a olizoval čokoládu z nosu. Z tváří. Z uší a z tlapek. "Dal jsem kousek sobě, ale bylo jí nějak málo. Jen pro jednoho. Nezbylo."

"Aha," pokývl hlavou Oslík, "to jsem si myslel. Samozřejmě. Jistě že nezbylo. Na Oslíka nikdy nic nezbyde. Nikdy. Dobrou chuť, Pů."

VB31) PROČ CHODÍ MEDVĚDI BOSKY ??

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě VB31 - bezejmenný vrchol 637 (někde 634) m (49°19'27.663"N, 17°43'40.119"E) - 7 km

Úkol : vyzujte si botečky i ponožky a běžte bosky, přibližně směrem na rozcestí Srnčí dolinky (PB2), až na vrchol Bzová 622 m (na mapě označen BZ), což je VVJ směrem cca 700 metrů. Celou cestu běžte bosky.

Bonusové plnění : Celou cestu z VB31 do BZ musí projít bosky CELÝ TÝM. A navíc, celou cestu z VB31 až na BZ, bude jeden z vás nejen bosý, ale také slepý NEBO budete celou cestu všichni nejen bosí, ale také němí. Pokud slepý prohlédne před dosažením bodu BZ, nebo kterýkoli němý promluví před dosažením bodu BZ, počítejte si plnění jako nebonusové.

Nesplnění : celou cestu bosky neprojde ani jeden z vás.

Foto : první foto = vyfoťte se na výchozí kótě VB31. Druhé foto = vyfoťte se na konečné kótě BZ

Hodnocení :

- za dosažení volitelného bodu : 300 bodů

- za nesplnění : odečtete si 300 bodů.

- základní plnění : za každého, kdo dorazí z VB31 do BZ bosky, získáte 100 bodů.

- bonusové plnění : za celý tým, který dorazí z VB31 do BZ bosky při splnění bonusových podmínek získáte 500 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB3x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB3x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB3 a tam otevřít obálku PB3.

VB32) PLUJÍCÍ MEDVĚD

Máte s sebou : Prázdna PET lahev, stopky

Jste : na kótě VB32 - hráz druhé přehrady nad Vlčkovou (49°19'30.682"N, 17°44'35.213"E) - 8 km

Úkol : Vezměte prázdnou PET lahev (nebo si jednu vyprázdněte). Máte za úkol dostat PET láhev výhradně po vodě ze středu východního delšího břehu, na střed západního delšího břehu. PET lahev se musí po celou dobu plavby dotýkat vody, a během plavby se nesmí dotknout břehu. Vy se můžete PET lahve dotknout pouze holým tělem (rukama, nohama, nebo jakoukoli jinou částí tělesnou, ale dotyk musí být na holou kůži). Pokud se PET láhev dotkne břehu, nebo se dotknete PET lahve čímkoli jiným jak holou kůží svých těl, přerušete veškerou činnost na 2 minuty (stopněte na stopkách).

Bonusové plnění : PET lahve se budete při plavbě dotýkat pouze holýma nohama.

Nesplnění : Pokud láhev nepřeplyje podle stanovených podmínek mezi stanovenými body, nesplnili jste úkol.

Foto : pořídte tři fotočky = na začátku plavby, během plavby a na konci plavby.

Hodnocení :

- za dosažení volitelného bodu : 700 bodů.

- za nesplnění : Pokud nesplníte úkol dle zadání, získáte minus 200 bodů.

- základní plnění : Pokud splníte úkol dle zadání, získáte plus 100 bodů.

- bonusové plnění : Pokud splníte úkol dle zadání, získáte plus 200 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB3x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB3x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB3 a tam otevřít obálku PB3.

“ Když může plout láhev, tak popluje taky jiná nádoba a já můžu plout na ní, když bude hodně veliká. Vzal tedy ještě větší nádobu a uzavřel ji. V všechny lodi mají jméno, řekl. Moje se bude jmenovat Plující Medvěd. S těmito slovy spustil svůj člun na vodu a skočil za ním. Chvilí nebylo jisto, co má být navrch, zda Pú, či Plující Medvěd, ale po vyzkoušení několika poloh zůstal Plující Medvěd vespod a Pú vítězoslavně na něm a zuřivě pádloval nohama.”

VB33) TAJEMNÁ CHATA PLNÁ TAJEMSTVÍ

Máte s sebou : 6 úplně stejných kinder vajíček (lze nahradit 6-ti zcela stejnými věcmi, které jdou uzavřít a zase otevřít, jsou neprůhledné, vejde se do nich házečí šestistěnná kostka - třeba krabičky od sirek)

Jste : na kótě VB33 - stavba ve skalách (49°19'46.656"N, 17°43'46.372"E) - 9 km

Úkol : Zvolíte v týmu tři důležité osoby = *Strážce Tajemství, Nosiče Tajemství a Hledače Tajemství*. Vytáhněte svých šest kindervajec. Všechny je zavřené hodíte do *Schrány* (libovolné nádoby = ešusu, čepice, boty, ...) a předáte *Strážci Tajemství*. *Strážce Tajemství* se vzdálí z dohledu ostatních a do jednoho kindervajca vloží *Tajemství* (list z nějaké rostliny) a kindervajco zavíčkujce. Pak zatřepe dvacetkrát *Schránou* a zavolá *Nosiče tajemství*. *Strážce Tajemství* pak doprovází do ukončení úkolu *Nosiče tajemství*. *Nosič Tajemství* přenesse *Schránu* od *Strážce tajemství* k *Hledači Tajemství*. Před *Hledačem Tajemství* zatřepe *Nosič Tajemství* dvacet-dvakrát *Schránou* a nabídne *Schránu* plnou kindervajec *Hledači Tajemství*. *Hledač Tajemství* náhodně vybere kindervajco, o kterém si myslí, že obsahuje *Tajemství*. Při rozhodování, které vytáhne, se jich nesmí nijak dotýkat ani aktivně zkoumat, například prosvěcovat, foukat do nich a podobně. Bez dívání vytáhne jedno kindervajco ze *Schrány* a otevře. Pokud otevřené kindervajco obsahuje *Tajemství*, hra končí. Pokud ne, vrátí kindervajco do *Schrány* a *Nosič Tajemství* opět zatřepe 22krát *schránou*. *Hledač Tajemství* znovu náhodně vybere kindervajco. A tak dále. *Strážce Tajemství* počítá pečlivě počet pokusů o nalezení *Tajemství*. *Hledač Tajemství* skončí, až otevře kindervajco s *Tajemstvím*.

Nesplnění : Nebudete-li vůbec plnit tento úkol (např. proto, že nemáte všechna kindervajca), nebo nenajde-li *Hledač Tajemství Tajemství*, nesplnili jste úkol.

Foto : první foto = vyfoťte se u stavby ve skalách (musí být vidět stavba a vy). Druhé foto = jiná strana stavby

Hodnocení :

- za dosažení volitelného bodu : 500 bodů

- za nesplnění : penále 300 bodů

- **základní plnění** : Základní bonus je 300 bodů. Za každý neúspěšný pokus o nalezení tajemství si odečtete 10 bodů. Můžete jít i do záporných hodnot (maximálně do mínus 200 bodů). Pokud si chcete počítat úkol jako splněný, musíte najít tajemství způsobem popsaným v pravidlech..

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB3x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB3x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB3 a tam otevřít obálku PB3.

“Kryštůfku, Kryštůfku Robine !!” volal Pů a běžel horempádem s vysokého kopce dolů na louku. V ruce držel téměř plnou sklenici medu. Kryštůfek se zvedl z trávy, kde odpočíval. Pů musel být velmi rozrušený, když nedojedl med !

“Copak, Pů? Co se stalo ?”

“Ach, Kryštůfku, našel jsem veliké Tajemství !” křičel Pů, doběhl ke Kryštůfkovi a rychle vrazil pacičku do medu, aby se posilnil. “Veliké tajemství! Bylo to úžasné! Skoro jako Moja Lísa. Nebo Koproseum. Nebo elektronové atomy !”

“A kde máš to veliké Tajemství ?” zeptal se Kryštůfek Robin a obhlížel Půa ze všech stran. “Snad ne ve sklenici s medem?”

“No ... hmm ... já ... víš ... já jsem zapomněl,” povzdechl si smutně Pů. A nabral si plnou packu medu.

PB3) VENCLOVSKÝ BY SE DIVIL

!! VAROVÁNÍ PRO TÝMY s alespoň jedním členem ve věku 12 A MÉNĚ LET --- ZKRATKA !!

Pokud se z této kóty PB3 chcete dostat do cíle dříve (za 2 až 8 hodin), doporučuji využít ZKRATKU = můžete vynechat další obálky a pokračovat přímo obálkou PB8 (docela velký kus cesty), PB9 (relativně malý kus cesty), nebo přímo cílovou obálku (pokud vás už moc a moc bolí nožičky).

Pokud jste ještě dost v pohodě a máte čas (8 hodin ?), můžete pokračovat a využít zkratku z průchozího bodu PB4. To bude poslední možnost zkrácení trasy.

Máte s sebou : stopky (vlastní)

Jste : na kótě PB4 - Nádrž Ráztoka v Rusavě (49°20'6.172"N, 17°43'20.194"E) -10 km

Úkol : Každý z teamu se ponoří na co nejdelší dobu celý (tedy tak, aby nebyla vidět žádná jeho část tělesná) na jeden nádech do přehradu. Každý má nejvíce tři pokusy. Změříte dobu od ponoření celého člověka do vynoření první tělesné části člověka s přesností na vteřinu. Sečtete **nejlepší** časy všech členů teamu.

Nesplnění : Je-li součet časů menší než 35 sekund, nebo jste se neponořili všichni, nesplnili jste úkol

Foto : vyfoťte každého člena, který byl ve vodě, ponořeného ve vodě (nejlépe při plnění úkolu)

Hodnocení :

- **za dosažení průchozího bodu : 400 bodů**

- **za nesplnění** : ztrácíte 200 bodů.

- **základní plnění** : bonus 3 body za každou sekundu nad 35 sekund. Maximální bonus je 300 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB4x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB4x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB4 a tam otevřít obálku PB4.

“Poslyš Pů”, zeptalo se prasátko, “jak vypadám, když jsem celé pod vodou ?”

“Nevím, vždycky z tebe kousek čouhá,” odpověděl medvídek. “Většinou ocásek, nebo zadeček.”

“Ale já se pod vodou neudržím, jsem asi moc tlusté ...” zašeptalo smutně prasátko.

“Tak víš co,” vykřikl Pů a plácl se do hlavy, až spadl na zem, “právě mě něco napadlo. Já si stoupnu do vody, do veliké hloubky. Bude mi koukat jenom hlava. A ty se potopíš, a chytneš se mě za nohy.”

Vlezl tedy od vody, do veliké hloubky. Trochu se bál. Byla to veliká hloubka. Prasátko skočilo za Půem, potopilo se a chytilo se Půa za kolena.

“Tak co? “ zeptalo se Prasátko a málem se utopilo, protože se ptalo pod vodou.

“Tak co?”, zeptalo se prasátko ještě jednou nad vodou.

“Nic.” Řekl Pů. “Čouhala ti kopýtko a ocásek. Vždycky vyplaveš.”

“Tak zavoláme ještě Tygra,” vykřiklo Prasátko. “Vleze si taky do vody, a bude mi držet kopýtko pod vodou.”

“Jo, zavoláme Tygra,” souhlasil medvídek Pů, “a ty si o něj nohy zahákneš. To bude lepší. Jinak by tě mohl držet pod vodou moc dlouho.”

VB41) TEPLO DĚDEČKU IÁČKU, TEPLO !!

Máte s sebou : 3 krabičky sirek (dostali jste na startu)

Jste : na kótě VB41 - vrchol Kotár 556 m (49°20'26.836"N, 17°43'34.618"E) - 11 km

Úkol : Vyškrtejte celou krabičku sirek tak, že: každá sirka musí shořet až na pouhý přibližně půlcentimetrový zbytek. Během hoření musí být stále sirka DRŽENA VE VAŠÍ HOLÉ RUCI. Další sirku můžete zapálit pouze tehdy, dohořela-li vaše sirka téměř celá (až na ten 0,5 cm zbytek). Pokud hořící sirka zhasne dříve, můžete škrtnout další a nedohořenou napálit od ní.

Současně může mít (každý člen ?) týmu maximálně dvě hořící sirky – zapálenou škrtnutím a zapálenou od ní. Pokud máte větší počet předčasně zhasnutých sirek, musíte napalovat postupně a vždy čekat tak, abyste měli pouze dvě hořící sirky.

Zbytky sirek schovejte do krabičky a doneste komisařům. Všechny binec si po sobě uklid'te!

Pokud si po sobě neuklidíte, 5 000 000 minut penále!

Bonusové plnění : Každý z týmu může používat jen jednu (libovolnou) ruku. Druhou musí mít po celou dobu plnění úkolu schovanou za zády. Mezi sebou si v týmu můžete libovolně pomáhat.

Nesplnění : Za každou krabičku, ve které zůstane nevyškrtaných více než 5 sirek, obdržíte 100 minut penále. Maximálně 300 minut penále = nesplnili jste úkol.

Foto : první foto = zdokumentujte plnění úkolu. Druhé foto - vyfoťte celý tým na vrcholu Kotár

Hodnocení :

- za dosažení volitelného bodu : 300 bodů

- za nesplnění : 300 bodů penále

- základní plnění : za každou kompletně vyškrtanou krabičku (všechny sirky byly vyškrtnuty) získáte 100 bodů.

- bonusové plnění : za každou kompletně vyškrtanou krabičku (všechny sirky byly vyškrtnuty) získáte 200 bodů.

“Nespálí mě ta sirka pacičku, Kryštůfku ?” zeptal se Pů a nedůvěřivě pozoroval krabičku sirek.

“Ne, nespálí. Jen ji nesmíš chytat za hlavičku. A to ani dohořelou. Je v ní fosfor, a ten moc pálí. Dřevo tě nespálí. A hned po zhasnutí je studené, protože je malinké. Hned vychladne. Drž ji tedy jen za dřevo.”

“A co když si sáhnou na ten kopr?” strachoval se Pů, přestože byl velmi statečný a silný medvěd.

“Fosfor, je to fosfor, ne kopr, ty hlupáčku,” řekl Kryštůfek Robin, ale nezasmál se. Věděl, že smát se někomu jen proto, že nezná cizí slovo, je velmi, velmi hloupé.

VB42) BÁSEŇ, POZOR, ZAZNÍ BÁSEŇ !!

Máte s sebou : tužka, papír, hodinky.

Jste : na kótě VB41 - vrchol Pardus 672 m (49°20'59.301"N, 17°42'51.449"E) - 12 km

Úkol : Od otevření obálky do půlnoci stejného dne splňte následující úkol: Složte oslavný sonet na báječné putování při přežití. Zapište jej a uschovejte, vyhodnocení proběhne v cíli. Pokud jste obálku otevřeli mezi 22:00 - 24:00 hodin, můžete sonet skládat až do 3:00 hodin příštího dne.

SONET – báseň o 14 verších (řádcích) se stylem rýmování: AABB AABB AAC BBC. (tzn. že se rýmují vždy první s druhým a třetí se čtvrtým řádkem v prvních dvou slokách. V druhých dvou slokách se rýmuje vždy první s druhým řádkem a třetí řádky se rýmují spolu)

Bonusové plnění : v sonetu se nesmí vyskytovat žádné vyjmenované slovo

Nesplnění : tento úkol nelze nesplnit

Foto : první foto = vyfoťte se na vrcholu Pardus (tak, aby byla vidět cedule s turistickou značkou Pardus)

Hodnocení :

- za dosažení volitelného bodu : 600 bodů

- základní plnění : nejlepší sonet získá 300 bodů, nejhorší 50 bodů. Bodování provede porota v cíli.

- bonusové plnění : navíc k základnímu bodování získáte 22% bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB4x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB4x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB4 a tam otevřít obálku PB4.

Medvídek Pů seděl na vysokém kopci. Na bříšku měl papír a kapičky medu. V ruce držel tužku. Na konci byla celá okousaná a od medu. V druhé ruce měl lžičku a mezi nohama svíral velkou sklenici medu. “Prý napiš báseň na oslavu!” huhlal si pod nos, okusoval tužku a nespokojeně se mračil na medem zapatlaný papír. “To se lehko řekne, napiš báseň. Ale to není jen tak. Báseň musí mít rýmu - říkala Sova. Ale jak jí mám dát rýmu, když neumím písmenka.”

V tom přiletěla Sova a v zobáku držela počmáraný papír. Na papíře bylo načmáráno :

Vyjmenovaná slova po B: být, bydlet, obyvatel, byt, příbytek, nábytek, dobytek, obyčej, bystrý, bylina, kobyla, býk, Přibyslav, Hrabyně, Bydžov, Zbyněk, babyka

Vyjmenovaná slova po L: slyšet, mlýn, blýskat se, polykat, plynout, plýtvat, vzlykat, lysý, lýtko, lýko, lyže, pelyněk, plyš, Vołyně

Vyjmenovaná slova po M: my, mýt, myslit, mýlit se, hmyz, myš, hlemýžď, mýtit, zamykat, smýkat, dmýchat, chmýří, nachomýtnout se, Litomyšl

Vyjmenovaná slova po P: pýcha, pytel, pysk, netopýr, slepýš, pyl, kopyto, klopýtat, třpytit se, zpytovat, pykat, pýr, pýřit se, čepýřit

Vyjmenovaná slova po S: syn, sytý, sýr, syrový, sychravý, usychat, sýkora, sýček, sysel, syčet, sypat

Vyjmenovaná slova po V: vy, vysoký, výt, výskat, zvykat, žvýkat, vydra, výr, vyžle, povyk, výheň

a slova s předponou vy-, vý

Vyjmenovaná slova po Z: brzy, jazyk, nazývat, Ruzyně

VB43) POMOZ MI PROSÍM PROTÁHNOUT TYGRA UCHEM JEHLY, IÁČKU.

Máte s sebou : nit a jehla (nafasovali jste na startu u komisařů)

Jste : na kótě VB43 - Veverkova studánka (49°21'32.239"N, 17°43'16.220"E) - 13 km

Úkol : Jeden z vás si zaváže oči (je slepý), druhý si zaváže jedno oko (je jednooký) a třetí nesmí mluvit (je němý).

Poté rozdělíte nafasovanou nit na dvacet dílů. Pak se pokusíte všech dvacet kousků postupně po jednom provléct uchem jehly. Aby to nebylo tak jednoduché, tak nit drží slepý, jehlu drží němý a jednooký jim může jen ústně radit. Zbytek nitě si ještě dobře schovejte.

Bonusové plnění : Nit rozdělíte na dvacet dílů bez použití lidmi vyrobené pomůcky. Tedy nesmíte použít nic vyrobené lidmi, ani žádný materiál v libovolném stavu a podobě, vyrobený lidmi. Můžete trhat nit holýma rukama, nebo rozdrtit mezi kameny (ale nemůžete rozbít kámen a nit řezat ostrou hranou rozbitého kamene).

Nesplnění : neprotáhnete-li ani jeden kousek skrze ouško stanoveným způsobem = nesplnili jste úkol.

Foto : první foto = zdokumentujte plnění úkolu. Druhé foto = vyfoťte se u Veverkovi studánky

Hodnocení :

- za dosažení volitelného bodu : 300 bodů

- za nesplnění : penále 100 bodů.

- základní plnění : za každý protažený kousek bonus 10 bodů.

- bonusové plnění : za každý protažený kousek bonus 20 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB4x a tam otevřete k bodu přínáležející obálku VB4x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB4 a tam otevřít obálku PB4.

VB44) BABYLÓNSKÁ VĚŽ, VELIKÁ JAK LEŽ.

Máte s sebou : stopky, krejčovský metr

Jste : na kótě Holý vrch 715 m (někdy také “Na Šarmance”) (49°20'56.805"N, 17°44'43.896"E) - 15 km

pozor - nejde o Rozcestí Holý vrch (modré a zelené značky) ale o VRCHOL Holý vrch !!

Úkol : Máte 15 minut na to, abyste postavili pouze z kamení co nejvyšší věž. Čas se počítá od zahájení sběru kamenů (první dotek prvního člena týmu s kamenem) po ukončení stavby (poslední dotyk posledního člena týmu s kamenem). Věž musíte postavit maximálně 100 kroků od vrcholu kopce Holý vrch. Věž změřte s přesností na centimetry. Počítá se výška od nejnižší části nejnižše položeného kamene věže po nejvyšší část nejvýše položeného kamene věže.

Bonusové plnění : KAŽDÝ z týmu si zvolí jeden handicap - BUĎ si zaváže jedno oko tak, aby viděl pouze jedním, libovolným, okem, NEBO si jednu, libovolnou ruku, přiváže za záda.

Nesplnění : nepostavíte v časovém limitu věž vyšší jak 10 cm.

Foto : první foto = tým na kopci Holý vrch (na vrcholu). Druhé foto = hotová věž z jedním s členů týmu

Hodnocení :

- za dosažení volitelného bodu : 300 bodů

- za nesplnění : penále 100 bodů

- **základní plnění :** výšky se vyhodnotí v cíli. Nejvyšší získá 200 bodů, nejnižší tolik % z 200 bodů, kolik % výšky nejvyšší věže dosáhla.

- **bonusové plnění :** tým dostane tolik bodů, kolik si zaslouží základním plněním, krát 2.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB4x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB4x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB4 a tam otevřít obálku PB4.

PB4) ZLATÁ BRÁNA OTEVŘENA, KDO DO NÍ VEJDE, TOHO BRÁNA SEJME

!! VAROVÁNÍ PRO TÝMY s alespoň jedním členem ve věku 12 A MÉNĚ LET --- ZKRATKA !!

Pokud se z této kóty PB4 chcete dostat do cíle dříve (za 4 až 8 hodin), doporučuji využít ZKRATKU = můžete vynechat další obálky a pokračovat přímo obálkou PB8 (docela velký kus cesty), PB9 (menší kus cesty), nebo přímo cílovou obálku (pokud vás už moc a moc bolí nožičky). Toto je poslední možnost zkrácení trasy.

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě PB4 - rozcestí U Tří kamenů (49°21'24.738"N, 17°45'28.142"E) - 16,5 km

Úkol : kdekoli mezi kótou PB4 a dalším postupovým bodem splňte následující úkol: zbudujte z kamení něco jako bránu, kamenný oblouk, kterým se všichni členové týmu protáhnete z jedné strany na druhou. během plnění úkolu můžete Bránu opravovat. Ale pozor !

- Bránu nesmí při protahování kdokoli držet, či podpírat.

- Brána může být pouze z kamení, musí být vámi úplně celá zhotovena přímo na zemi.

- Bránu nesmí nekamenné prvky ani vyztužovat, podpírat, či jinak stabilizovat.

- Jako součást brány nesmíte použít jakýkoli již stojící kámen, každý kámen musíte k bráně přinést.

- pokud brána při protahování kohokoli spadne, musíte ji opravit a potom tohoto člověka protáhnout znovu.

Bonusové plnění : protáhněte se včetně všech věcí které máte s sebou (ty můžete protahovat samostatně). Pravidla jsou stejná, jako pro protahování osob.

Nesplnění : nezbudujete bránu, nebo se zbudovanou bránou neprotáhne nikdo z vás.

Foto : První foto = tým na kótě PB4 (aby byl vidět i rozcestník). Další fotografie = každý protahující se člen týmu.

Hodnocení :

- za dosažení průchozího bodu : 400 bodů

- za nesplnění : ztratíte 250 bodů.

- **základní plnění :** za každou úspěšně protáhlou osobu 100 bodů.

- **bonusové plnění :** za každou úspěšně protáhlou osobu 100 bodů + za každé branou úspěšně protáhlé věci jedné osoby 50 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB5x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB5x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB5 a tam otevřít obálku PB5.

VB51) MEDVĚDI NEMAJÍ RÁDI BODLÁKY A TYGŘI MED A LIDÉ ČERVY

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě VB51 - Dolní konec vleku Kyčera (49°21'51.515"N, 17°45'26.442"E) - 17 km

Úkol : Najděte si pro každého člena týmu cokoli živého, většího jak 1 cm (žížalu, slimáka, brouka, mouchu, ...). Vaším úkolem je, aby každý z vás odnesl v puse jednoho tohoto živočicha od dolního konce vleku Kyčera k hornímu konci vleku

Kyčera, a to tak, aby to na horním konci vleku bylo ještě prokazatelně živé. Během cesty se přenášeného živočicha nesmí dotýkat nic jiného, jak pusa (zuby, jazyk, ...) přenašeče.

Bonusové plnění : budete přenášet dvě tyto živé věci v puse.

Nesplnění : pokud nikdo z vás nepřenese žádnou živou věc stanoveným způsobem, nesplnili jste úkol.

Foto : první foto = na dolním konci vleku. Druhé foto = na horním konci fleku. Třetí foto = přenášení živočichové.

Hodnocení :

- za dosažení volitelného bodu : 400 bodů

- za nesplnění : penále 100 bodů.

- základní plnění : za každého člena teamu, který přenese jednu živou věc - 100 bodů.

- bonusové plnění : za každého člena teamu, který přenese dvě živé věci - 200 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB5x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB5x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB5 a tam otevřít obálku PB5.

VB52) PROČ JE V NOVINÁCH TOLIK PÍSMENEK ?

Máte s sebou : noviny, které jste nafasovali na startu

Jste : na kótě VB52 - zřícenina hradu Obřany (49°22'0.079"N, 17°44'0.705"E) - 19 km

Úkol : team si vezme nafasované noviny a zakroužkuje 300 písmenek „A“ (a,á,ä, Ä,Á), podtrhne 300 písmenek „E“ (e,é,ě,Ě,É,Ě). Noviny přineste do cíle a odevzdejte komisařům ke kontrole.

Bonusové plnění : Tým zakřížkuje navíc 200 písmenek I,Y (i,y,Í,Ý,í,ý). Noviny přineste do cíle a odevzdejte komisařům ke kontrole.

Nesplnění : pokud tento úkol nebudete vůbec plnit (nezakroužkujete ani jedno písmenko), nesplnili jste jej.

Foto : první foto = tým před zříceninou hradu Obřany.

Hodnocení :

- za dosažení volitelného bodu : 700

- nesplnění : ztratíte 300 bodů.

- základní plnění : zisk 150 bodů - minus 0,25 bodu za každé chybně zakroužkované/podtrhlé písmenko, nebo písmenko chybějící do celkového počtu 600.

- bonusové plnění : zisk 300 bodů - minus 0,25 bodu za každé chybně zakroužkované/podtrhlé/zakřížkované písmenko, nebo písmenko chybějící do celkového počtu 900.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB5x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB5x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB5 a tam otevřít obálku PB5.

Poznámka : nelze započítat do plnění průběžného úkolu Staaaaart !! (hrady a zříceniny)

VB53) MISTR JÁRA MEDVĚD CIMRMAN

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě VB53 - skalní vrchol Bludný 637 m (49°22'10.688"N, 17°45'6.760"E) - 20,5 km

Úkol : Navrhněte a formou živého obrazu znázorněte jakékoli přísloví a tento živý obraz vyfoťte.

Bonusové plnění : K základnímu úkolu ještě vytvořte formou živého obrazu název libovolné knihy a vyfoťte jej.

Nesplnění : Pokud vůbec nedodáte fotografii živého obrazu, nesplnili jste úkol.

Foto : první foto = tým na vrcholu Bludný. Další foto = dokumentace živých obrazů.

Hodnocení : Předložené fotografie ohodnotí porota. Porota má 6 členů.

- za dosažení volitelného bodu : 600 bodů.

- nesplnění : ztrácíte 150 bodů.

- základní plnění : Za každého člena poroty, který pozná obrazem znázorněné přísloví, máte 50 bodů.

- bonusové plnění : Za každého člena poroty, který pozná obrazem znázorněný název knihy, máte 25 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB5x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB5x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB5 a tam otevřít obálku PB5.

Co je živý obraz, Kryštůfku?” zeptal se Medvídek Pů a vypadal přesně jako medvěd, který ještě nikdy živý obraz neviděl. Vlastně vypadal jako medvěd, který nikdy neviděl žádný obraz.

“Víš Pů, to je jako opravdický obraz. Ale nenamaloval jej žádný malíř. Není na plátně. Jsou to jenom lidé, kteří jen vypadají, jako by byli na obraze.”

“Aha ! Je to tedy PANTOMIMA !” vykřikl Pů, který byl velmi zkušený medvěd. Velmi vzdělaný medvěd. Dokonce přečetl jednu knihu. Skoro. Neměla písmenka, jen obrázky, ale přesto se v ní spoustu věcí dozvěděl.

“Ne, není to pantomima, můj milý Pů”, usmál se Kryštůfek Robin. “V pantomimě se lidé hýbou. Ale v živém obraze se nesmí nikdo hýbat. Už jsi viděl, že by se obraz hýbal ?”

“Ne.” Přiznal Pů. “Ani v mojí knize, kterou jsem četl, se obrázky nehýbaly.”

VB54) MYSLÍM, ŽE PĚKNÉ VĚCI BY MĚLY BÝT JEŠTĚ PĚKNĚJŠÍ

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě VB54 - Čerňava, památník I.P.Stěpanova (49°22'38.135"N, 17°46'5.833"E) - 22 km

(je zde mramorová deska s nápisem, o kousek dál ohniště a odpočívadlo)

Úkol : Přispějte k zkrášlení památníku či jeho blízkého okolí libovolným způsobem. Vyfoťte stav před vaším zásahem a po zásahu. Musí být patrné pozitivní zlepšení, které musí poznat nadpoloviční většina 6ti členné poroty.

Bonusové plnění : není

Nesplnění : nadpoloviční většina poroty nesezná provedená pozitivní zlepšení

Foto : první foto = tým u památníků I.P.Stěpanova. Druhé foto = památník před úpravou. Třetí foto = památník po úpravě.

Hodnocení : Předložené fotografie ohodnotí porota. Porota má 6 členů.

- **za dosažení volitelného bodu : 200 bodů.**

- **nesplnění :** ztrácíte 150 bodů.

- **základní plnění :** nejlepší team získá 400 bodů, nejhorší 100 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB5x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB5x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB5 a tam otevřít obálku PB5.

Medvěd a chlapec stáli u hromádky kamení. Byla na ní kamenná deska s písmenky a spousta suchých kytek. Chlapec posbíral suché kytky do košíku a na jejich místo vložil kytičky planých růží a sytě modrých zvonků.

“Proč dáváš kytky zrovna na tohle kamení?” zeptal se medvěd. “Kolem je spousta kamení. Taky tam dáme kytky?”

“Ne, nedáme,” usmál se chlapec. “Tohle není jen obyčejné kamení. Je to pomníček. Někdo tu umřel a kytky znamenají, že na něj někdo myslí. Že na něj nezapomněl. Protože udělal něco dobrého. Nebo jej měl rád.”

“A co udělal tenhle člověk dobrého, že jej máš rád, Kryštůfku?” zeptal se medvěd. A nebyl to obyčejný medvěd. Byl to mednídek Pů.

“Nevím co udělal.” Přiznal se Kryštůfek Robin. “Ale určitě je smutný, když tu má jen staré suché květiny.”

VB55) PŘÍSKOKY VPŘED A JEŠTE A JEŠTE A JEŠTE A JEŠTE

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě VB55 - Partyzánský bunkr (49°22'53.228"N, 17°45'33.296"E) - 23 km

bunkr je betonová místnůstka z okýnky cca 3*3 metry a výšce cca 2 metry zapuštěná v zemi.

Úkol : Vležete do bunkru, klekněte na kolena, (postavte se) vylezete z bunkru, lehněte si na břicho (znovu si stoupněte).

Celkem min. 100 krát za celý tým. Je jedno, jak si mezi sebe rozdělíte plnění úkolu, ale dohromady musíte provést sto vlezo-výlezů.

Bonusové plnění : můžete udělat dalších až 100 vlezo-výlezů.

Nesplnění : uděláte méně jak 100 vlezo-výlezů

Foto : první foto = tým před bunkrem.

Hodnocení :

- **za dosažení volitelného bodu : 300 bodů**

- **nesplnění** : penále 100 bodů
- **základní plnění** : 200 bodů
- **bonusové plnění** : 200 bodů + za každý vlezo-výlez nad základních 100 máte navíc 3 body = maximálně celkem 500 za celý úkol.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB5x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB5x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB5 a tam otevřít obálku PB5.

PB5) POSTAVIT VEJCE NA ŠPIČKU UMÍ KAŽDÝ BLBEC

Máte s sebou : 3 ks syrových vajec vcelku (máte mít s sebou)

Jste : na kótě PB5 - vrchol Javorník, 759 až 803 m (dle mapy) (49°23'36.904"N, 17°44'55.899"E) - 24,5 km

Úkol : Plníte na vrcholu Javorníka. Každý stojíte v jednom vrcholu rovnostranného trojúhelníku, o straně přesně 6 metrů - odměřte krejčovským metrem. Házíte si dokolečka syrovým vajíčkem. Hodnotí se počet dokončených koleček (tři hody), které dosáhnete bez rozbití vejce. Pokud se vejce rozbije, nedokončené kolečko se nepočítá. Můžete vzít další vejce a házet dál. Maximálně můžete použít 3 syrová vejce. Při házení nesmí být vejce do ničeho zabaleny či vloženy - prostě si házíte vejcem, jen obyčejným, syrovým nijak neupraveným vejcem. Poo rozbití smíte sebrat zbytky a sníst.

Bonusové plnění : strana trojúhelníka má 10 metrů. Pokud změníte délku strany (je jedno jestli z 6 na 10, nebo naopak), všechny kolečka naházené před změnou se vám ruší a začínáte od nuly.

Nesplnění : nehodíte ani jedno kolečko bez rozbití vejce.

Foto : první foto = Tým na vrcholu Javorníka. Druhé foto = rozestavený tým v trojúhelníku (dva členové z pohledu třetího člena).

Hodnocení :

- **za dosažení průchozího bodu** : 600 bodů

- **nesplnění** : penále 100 bodů

- **základní plnění** : za každé kolečko získáváte 10 bodů (maximálně 20 koleček = 200 bodů)

- **bonusové plnění** : za každé kolečko získáváte 20 bodů (maximálně 20 koleček = 400 bodů)

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB6x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB6x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB6 a tam otevřít obálku PB6.

VB61) KDO JE TO SVĚTLONOŠ, KRYŠTÚFKU ROBINE ?

Máte s sebou : 3 dortové svíčky (dostali jste na startu od komisařů) a svoji krabičku sirek.

Jste : na kótě VB61 - památník L. Jaroše (49°23'43.080"N, 17°45'38.422"E) - 25,5 km

Úkol : Přímou u památníku, na kótě VB61, si každý vezměte dvě dortové svíčky a jeden z vás (dále zvaný Zapalovač) si připraví vaši krabičku zápalek. Zapalovač může zapálit na kótě VB61 libovolný počet svíček. Úkolem je, aby došel celý tým na další zvolenou kótu s alespoň jednou hořící svíčkou. Pokud vám nějaká svíčka zhasne, můžete ji zapálit od jiné hořící svíčky vašeho týmu "zdarma" (můžete zapálit přímo svíčku od svíčky - nemůžete přenášet plamen např. klacíkem, papírkem a podobně). Pokud již nemáte žádnou hořící svíčku, může zapalovač zapálit jednu svíčku. Za každé zapálení svíčky jinde, jak na kótě VB61, zaplatíte 15 trestných bodů (Můžete se tedy vrátit a zapálit "zdarma"). Čas není omezen.

Bonusové plnění : Ještě před započítáním plnění úkolu se musíte rozhodnout, zda budete plnit bonusově, nebo normálně. Rozhodnutí již poté nesmíte měnit. Bonusové plnění je úplně stejné, jako základní, jen platíte 15 trestných bodů nikoli za zapálení svíčky Zapalovačem, ale za každou sirku, kterou Zapalovač použije mimo kótu VB61.

Nesplnění : Nedojdete z kóty VB61 na další kótu se zapálenou svíčkou podle pravidel. Na důvodu nezáleží.

Foto : první foto = tým u památníku L. Jaroše.

Hodnocení :

- **za dosažení volitelného bodu** : 300 bodů.

- **nesplnění** : penále 200 bodů

- **základní plnění** : Získáte 300 bonusových bodů, od kterých odečtete 15 bodů za každou svíčku zapálenou zapalovačem mimo kótu VB61.

- **bonusové plnění** : Získáte 600 bonusových bodů, od kterých odečtete 15 bodů za každou sirku vyškrtnutou zapalovačem

mimo kótu VB61.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB6x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB6x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB6 a tam otevřít obálku PB6.

VB62) TYGŘI NERADI MED, ANI MARMELÁDU

Máte s sebou : marmeládu, kterou jste nafasovali na startu

Jste : na kótě VB62 - Kelčský Javorník 865 m (49°24'1.439"N, 17°45'56.226"E) - 26 km

Úkol : Nafasovanou marmeládu snězte celou. Můžete jíst pouze rukama - ale pozor !! pouze rukama kamarádů z týmu. A to tak, že - kterýkoli člen týmu může používat svou pusu (včetně jazyka, zubů, plomb, rovátek ...) a ruce jiného člena týmu (holé ruce od zápěstí po špičku prstů) - marmeládu můžete jíst pouze z ruky (nelze olizovat skleničku, například). Nesmí vám upadnout ani kousek marmelády. Vše co upadne snězte - nutno samozřejmě sebrat rukou a sníst z ruky (cizí). Doporučuji jíst nad něčím hygienickým, třeba položit na zem náhradní trenýrky.

Bonusové plnění : po celou dobu plnění úkolu používáte pouze méně šikovnou (u praváků levou) ruku. Šikovnější ruku máte za zády.

Nesplnění : pokud nesníte celou skleničku požadovaným způsobem.

Foto : první foto = tým na kótě Kelčský Javorník. Druhé foto = zdokumentujte plnění úkolu.

Hodnocení : - za dosažení volitelného bodu : 400 bodů.

- nesplnění : penále 50 bodů.

- základní plnění : Pokud sníte celou skleničku požadovaným způsobem získáte 100 bodů.

- bonusové plnění : Pokud sníte celou skleničku požadovaným způsobem získáte 300 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB6x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB6x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB6 a tam otevřít obálku PB6.

VB63) FOTBÁÁÁL !!!

Máte s sebou : tenisák (součást povinné výbavy)

Jste : na kótě VB63 - Holubova chata (49°24'4.725"N, 17°47'8.421"E) - 27,5 km

Úkol : Dokopejte tenisák co nejdále - k bodu XX1 (rozcestí šotolinových cest), bodu XX2 (prudká zatáčka o 360 stupňů kolem vodoteče), či až k bodu VB64. Tenisák smíte posunovat vpřed jen kopáním nohama (od kolen dolů). Zachytávat můžete tenisák celým tělem, mimo rukou od zápěstí po konečky prstů. Pokud se tenisáku dotknete rukou (od zápěstí po konečky prstů), musíte si okamžitě dát padesát dřepů (jen ten, kdo se dotkl tenisáku). Je zakázáno tenisák přenášet, posunovat, pouštět po potoku a podobně. Smíte jej jen kopat do cestě !! Započítejte si poslední dosažený bod. Pokud jste se nedostali ani k bodu XX1, nesplnili jste úkol.

Bonusové plnění : po celou dobu plnění úkolu nesmíte mluvit ani vydávat žádné zvuky hlasité. Bude to opravdu těžké. Bonus je jen pro ty největší borce.

Nesplnění : Nemáte tenisák, nebo nedokopete jej ani k bodu XX1.

Foto : první foto = tým u Holubovy chaty. Další foto = tým na bodech XX1, XX2, VB64.

Hodnocení :

- za dosažení volitelného bodu : 600 bodů.

- nesplnění : penále 50 bodů.

- Základní plnění :

dosáhnete bodu XX1 požadovaným způsobem. Získáte 100 bodů.

dosáhnete bodu XX2 požadovaným způsobem. Získáte 200 bodů.

dosáhnete bodu VB64 požadovaným způsobem. Získáte 300 bodů.

- bonusové plnění : Pokud po celou dobu plnění úkolu nepromluvíte, ani nevydáte žádný hlasitý zvuk (ústý???), získáte o 30% víc bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB6x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB6x. Nebo můžete jít přímo na

průchozí bod PB6 a tam otevřít obálku PB6.

VB64) JEJKOTE MANKOTE TO SNAD VYMYSLLEL IÁČEK

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě VB64 - rozcestí U Chaloupky (49°23'21.522"N, 17°47'1.597"E) - 29 km

Úkol : Vaším úkolem jest, by jste udělali každý minimálně 100 přepodlezů. A co jest přepodlez? Nejprve naleznete sobě klacku rovného o déli nejméně dvou metrů (změřte metrem krejčíkovým). Dva z teamu (= Držáci) si kleknou na kolena a položí si klacek na ramena. Třetí (= Přepodlezelec) přeleze klacek stanou vrchní a zpět podleze pod klackem. Přepodlezelec se může klacku dotýkat tělem či svou výbavou, ale nesmí se jej držet rukou (od zápěstí až po konečky prstů) a to ani chvíli. Pokud se Přepodlezelec dotkne klacku rukou (částí ruky od zápěstí až po konečky prstů), tak se mu přepodlez nepočítá. Výšku klacku mohou Držáci měnit libovolně během přepodlézání, ale stále musí klečít na kolenou a musí mít klacek stále na ramenou = musí klesat jedině celým tělem. Přezení klacku a podlezení zpět na výchozí místo je jeden přepodlez.

Bonusové plnění : Přepodlezelec přepodlězá poslepu (má oči zavázané šátkem). Můžete se rozdělit a někteří plnit bonusově a někteří nebonusově. Ale POZOR ! Pokud Přepodlezelec plní bonusově a rozhodne se změnit plnění na nebonusové, NEpočítají se mu bonusově udělané přepodlezy do nebonusových. Stejně tak naopak, při změně plnění z nebonusového na bonusové.

Nesplnění : Ani jeden ze členů teamu neudělá 100 přepodlezů = nesplnili jste úkol.

Foto : první foto = vyfoťte tým na rozcestí u Chaloupky. Druhé foto = dokumentujte plnění úkolu.

Hodnocení :

- za dosažení volitelného bodu : 100 bodů.

- nesplnění : penále 600 bodů.

- základní plnění : Za každého člena týmu co zvládl 100 přepodlezů získáte 150 bodů.

- bonusové plnění : Za každého člena týmu co zvládl 100 přepodlezů získáte 300 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB6x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB6x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB6 a tam otevřít obálku PB6.

PB6) POPELKA, SNĚHURKA, POLÁRKA - MÁM V TOM ZMATEK KRYŠTÚFKU ROBINE !

Máte s sebou : pytlík se smíchaným hrachem a čočkou (dodal pořadatel), dvě prázdné skleničky od výživy, stopky

Jste : na kótě PB6 - Teodorův pramen (49°22'45.176"N, 17°47'14.635"E) - 30 km

Úkol : Roztřídíte nafasovaný smíchaný hrach a čočku do dvou skleniček od výživy. Obě skleničky pečlivě uzavřete a donesete do cíle. Stopujete čas přebírání s přesností na minuty (zaokrouhluje nahoru)

Nesplnění : neroztřídíte-li všechny hrach a všechny čočku, nebo nedonesete-li je roztříděné až do cíle, nebo roztřídíte-li je špatně (více jak deset špatně umístěných hrášků, nebo čoček), nebo třídíte-li déle jak hodinu = nesplnili jste úkol

Hodnocení :

- za dosažení průchozího bodu : 500 bodů

- nesplnění : penále 200 bodů

- základní plnění : od 60 odečtete čas třídění (v minutách) a výsledek vynásobte 8*. Získáte počet bonusových bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB7x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB7x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB7 a tam otevřít obálku PB7.

VB71) - TUNELÁŘI, ZÁKOPNÍCI A JINÍ FEKÁLNÍCI

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě VB71 - šotolino-asfaltová cesta mezi Tesákem a Košovy () - 31,5 km

Úkol : podlezte lesní šotolino-asfaltovou cestu kdekoli mezi body WW-1 (rozcestí asfaltových cest 0,5 km jihovýchodně od Tesáku (49°21'48.400"N, 17°46'48.760"E)) a WW-2 (rozcestí asfaltových cest 0,5 km jihojihozápadně od osady Košovy (49°22'20.982"N, 17°48'26.201"E)). Podlezení cesty znamená, že projdete pod cestou se všemi svými věcmi. Pohyb se musí

skutečně udát POD CESTOU. Pokud se proplazíte kalužemi na cestě, nebo hromadou písku složenou na cestě, neplatí to. Musíte se dostat od souvislý povrch cesty a celou šířku cesty překonat pod povrchem (tedy využít mostu, kanalizační skruže, drenážní roury, ...)

Nesplnění : pod cestou mezi stanovenými body a podle pravidel nepodleze žádný člen týmu.

Foto : první foto = dokumentujte podlézání cesty (pokud nepodlézáte, vyfoťte se na cestě).

Hodnocení :

- **za dosažení průchozího bodu : 200 bodů.**

- **nesplnění :** penále 600 bodů

- **základní plnění :** pokud celý tým podleze pod cestou podle pravidel, získáváte bonus 400 bodů. Pokud pod cestou podleze pouze část týmu, splnili jste úkol, ale nezískáváte žádný bonus.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB7x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB7x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB7 a tam otevřít obálku PB7.

VB72) ŠTĚSTĚNA VRTKAVÁ, CHALUPA MRŇAVÁ

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě VB72 - někde na východním konci Vičanova (49°21'50.614"N, 17°47'54.704"E) - 32 km

Úkol : najděte a vyfoťte chatu pana Štefla. Při plnění tohoto úkolu můžete mluvit s lidmi mimo váš tým

Nesplnění : nenajdete chalupu pana Štefla.

Foto : první foto = tým na místě, kde jste zahájili pátrání po chalupě pana Štefla. Druhé foto = tým u chalupy pana Štefla, pod velkou lipou tak, aby v záběru byla i veranda a dílna, případně i 3 velké tuje u verandy.

Hodnocení :

- **za dosažení průchozího bodu : 250 bodů.**

- **nesplnění :** penále 100 bodů

- **základní plnění :** pokud naleznete chalupu, získáte 350 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB7x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB7x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB7 a tam otevřít obálku PB7.

“Hej, Oslíku, neviděl jsi tu chalupu ?”

“Myslíš takovou tu starou, dole na jižním svahu, co je těsně u lesa a kus pod ní jen nějaký statek ?”

“Ano, to je přesně ona !” vykřikl Medvídek Pů.

“Ne, neviděl.”

PB7) METEOPLÁN

Máte s sebou : arch papíru A4 5 ks, krejčovský metr,

Jste : na kótě PB7 - Meteorologická stanice Maruška (49°21'55.891"N, 17°49'39.506"E) - 34 km

Úkol : Vyroberte si každý z jednoho papíru A4 vlaštovku. Vlaštovky poté vypouštějte někde z kopce u meteorologické stanice Maruška. Každý má se svou vlaštovkou pět pokusů, počítá se nejdelší. Každý si svou vlaštovku staví sám !!! bez jakékoli cizí pomoci či rady (ani od členů svého teamu!!). Délku doletu změřte krejčovským metrem a zaokrouhlete na metry nahoru.

Nesplnění : Doletí-li všechny vaše vlaštovky méně jak pět metrů, nesplnili jste úkol.

Foto : první foto = foto týmu u meteorologické stanice. Druhé foto = dokumentujte hod vlaštovkou.

Hodnocení :

- **za dosažení průchozího bodu : 300 bodů.**

- **nesplnění :** penále 100 bodů.

- **základní plnění :** za každý uletěný metr každé vlaštovky nad 5 metrů máte zisk 20 bodů, maximálně však 300 bodů

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB8x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB8x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB8 a tam otevřít obálku PB8.

VB81) SIAMSKÁ TROJÁTKA

Máte s sebou : prádelní šňůra

Jste : na kótě VB81 - dolní konec vleku na Trojáku (49°21'10.738"N, 17°49'25.115"E) - 35,5 km

Úkol : Na kótě VB81 si všichni tři stoupnete do řady (asi jako tři písmenka XXX) a svážete si sousedící nožičky k sobě prádelní šňůrou (jeden levou, druhý pravou) kolem kotníků a vytvoříte taková siamská trojčátka se čtyřmi nožičkami. Ke svázání můžete použít i libovolný jiný materiál (šátek, tričko), pokud vám to bude více vyhovovat. Nohy musí být svázané tak těsně, aby se od sebe nemohly vzdálit na více než na šířku dlaně. Takto svázání vystoupáte na horní konec vleku. Kdo nebyl na vojně, dá pozor, aby nespletl zástup s řadem (řadou). V zástupu stojíme za sebou, v řadě VEDLE sebe. Kdo stojí svázaný v zástupu, ten stojí blbě. Nemusíte s sebou táhnout své věci

Bonusové plnění : můžete se rozvázání vrátit zpět a celou cestu od dolního k hornímu konci vleku ještě jednou nebo dvakrát stejným způsobem zopakovat.

Nesplnění : Nedojdete od dolního k hornímu konci vleku požadovaným způsobem.

Foto : první foto = tým na dolním konci vleku. Druhé foto = tým se svázanými nohama na horním konci vleku.

Hodnocení :

- za dosažení volitelného bodu : ????????????????????? (střední, víceméně cestou, ale kopec) 400 bodů.

- za nesplnění : penále 300 bodů

- **Základní plnění :** získáte 100 bodů.

- **bonusové plnění :** za první cestu získáte 100 bodů. za druhou cestu získáte dalších 150 bodů a za třetí dalších 200 bodů, celkem tedy maximálně 450 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB8x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB8x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB8 a tam otevřít obálku PB8.

VB82) PROČ SE CHODÍ PO CESTĚ A NE PO ŘECE

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě VB82 - Pramen Dřevnice (49°20'50.835"N, 17°48'19.331"E) - 37 km

Úkol : Kdekoli cestou od pramene do další kóty najdete ve Dřevnici dostatek vody, aby jste mohli ponořit pod vodu celý obličej (nos, pusu, oči). Stopněte si s přesností na sekundy, jak dlouho vydržíte nedýchat s obličejem pod vodou. Máte neomezeně pokusů.

Bonusové plnění : Kdekoli cestou od pramene do další kóty najdete ve Dřevnici dostatek vody, aby jste mohli ponořit celým tělem pod vodu (Může vám koukat jen hlava). Poté si s přesností na sekundy stopněte, jak dlouho vydržíte nedýchat s obličejem pod vodou (= jste stále ponořeni celým tělem až po krk, a navíc ponořujete pod vodu ještě obličej). Máte neomezeně pokusů. POZOR ! Pokud chcete plnit úkol bonusově, musí jej plnit bonusově VŠICHNI členové týmu (každý člen týmu se musí ponořit alespoň po krk do vody).

Nesplnění : Ani jeden z vás nevydrží nedýchat pod vodou déle jak 25 sekund.

Foto : první foto = tým u pramene Dřevnice. Další 3 foto = každý člen při plnění úkolu.

Hodnocení :

- za dosažení průchozího bodu : 300 bodů

- nesplnění : penále 500 bodů.

- **základní plnění :** za každého člena týmu, který vydrží nedýchat pod vodou déle jak 25 sekund, získáváte 3 body za každou sekundu jeho nejlepšího času. Maximálně můžete získat za celý tým 200 bodů

- **bonusové plnění :** za každého člena týmu, který vydrží nedýchat pod vodou déle jak 25 sekund, získáváte 6 bodů za každou sekundu jeho nejlepšího času. Maximálně můžete získat za celý tým 400 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB8x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB8x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB8 a tam otevřít obálku PB8.

VB83) PĚJME PÍSEŇ DOKOLA, OKOLO MEDUDUDU

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě VB83 - Skály pod Tisovým, též Čertovy skály (49°20'18.092"N, 17°49'59.268"E) - 39,5 km

Úkol : Celou cestu od této kóty VB83 až k první další kótě si musí alespoň jeden člověk z týmu nahlas zpívat. Ve zpěvu se můžete střídat. Pokud nezpíváte, nesmíte se pohybovat, můžete pouze všichni stát na místě.

Bonusové plnění : zpívat musí alespoň dva členové týmu. Pokud nezpívají alespoň dva členové týmu, nesmíte se pohybovat.

Nesplnění : nedojdete z kóty VB83 na další kótu podle pravidel.

Foto : první foto = tým na kótě VB83 (tak, aby bylo vidět za vámi skály)

Hodnocení :

- **za dosažení průchozího bodu : 500 bodů.**

- **nesplnění :** penále 300 bodů.

- **základní plnění :** došli jste na další kótu dle pravidel = získáváte 200 bodů bonus.

- **bonusové plnění :** došli jste na další kótu dle bonusových pravidel = získáváte 300 bodů bonus.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB8x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB8x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB8 a tam otevřít obálku PB8.

PB8) JEJDANÁNKU, TO UŽ TADY BYLO !!

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě PB8 - vrchol Humenec 703 m (49°19'25.056"N, 17°49'58.781"E) - 41 km

Úkol : KAŽDÝ z vás si dá 50 minipřepodlezů. A co to je? Pěkná pakárna! Dva z vás si kleknou na kolena čelem k sobě a položí si ruce navzájem na ramena. Vytvoří jakoby malou branku. Třetí pod jejich rukama podleze na druhou stranu a přes ruce (celé tělo včetně nohou musí jít přes ruce !!) přeleze zpět. To je jeden minipřepodlez. Ti dva brankoví můžou přepodlezajícímu pomáhat snižováním a zvyšováním rukou, ale musí stále klečet na kolenou a mít ruce dlaněmi na ramenou druhého brankového kolegy. Vpodstatě jde o to, kdo se víc nadře. Jestli nosiči branky, nebo přepodlezající. V úloze přepodlezajícího se postupně všichni vystřídáte.

Bonusové plnění : můžete udělat každý navíc až 50 dalších minipřepodlezů.

Nesplnění : Ani jeden z vás neudělá požadovaných 50 minipřepodlezů.

Foto : první foto = tým na vrcholu Humenec. Druhé foto = dva členové týmu držící branku.

Hodnocení : - **za dosažení průchozího bodu : 550 bodů.**

- **nesplnění :** penále 300 bodů.

- **základní plnění :** za každého člena týmu, který udělá alespoň 50 minipřepodlezů, získáte 50 bodů.

- **bonusové plnění :** za každého člena týmu, který udělá alespoň 50 minipřepodlezů, získáte 50 bodů + za každý minipřepodlez nad základních 50 získáte 2 body. Celkem tedy maximálně 150 + 300 = 450 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB9x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB9x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB9 a tam otevřít obálku PB9.

VB91) OD LEBKY K LEBCE, JDE NÁM TO LEHCE

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě VB91 - Vrzavé skály na Sýkornici 584 m - turistický přístřešek (49°18'50.559"N, 17°47'51.080"E) - 44 km

Úkol : Máte za úkol najít kravskou lebku. Poté odnese jednoho člena vašeho týmu (i s veškerou týmovou výstrojí) od stromu s lebkou k nejbližšímu turistickému přístřešku (stříška s naučnými tabulemi a lavičkami) a zpět ke stromu s lebkou.

Přenášený se nesmí dotknout země!! Pokud se dotkne země libovolnou částí těla, nebo libovolnou svojí oděvní či výstrojnou součástí, okamžitě napraví svoji chybu a přeřiká nahlas vyjmenovaná slova po B, L a S. Během kontaktu přenášeného se zemí a během přeřikávání vyjmenovaných slov se nesmí nikdo z vás pohnout z místa.

Bonusové plnění : postupně takto odnese dva členy vašeho týmu.

Nesplnění : Nepřenesete ani jednoho člena podle pravidel.

Foto : první foto = tým u turistického přístřešku na Vrzavých skalách. Druhé foto = tým u lebky.

Hodnocení : - **za dosažení průchozího bodu : 400 bodů**

- **nesplnění :** penále 300 bodů.

- **základní plnění :** za přeneseného člena získáte 150 bodů.

- **bonusové plnění :** za dva přenesené členy získáte bonus celkem 300 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB9x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB9x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB9 a tam otevřít obálku PB9.

“Nemůžeš, milý Pů, psát BILINA USICHÁ. TO jsou vyjmenovaná slova“, poznamenal Kryštůfek Robin a vrátil Půvi jeho deníček.

“A Kryštůfku, jaká jsou ta jmeninová slova ?“

“Jsou to vyjmenovaná slova. Ne jmeninová. Po B jsou být, obyčej, bystrý, bylina, kobyla, býk, babyka, Bydžov, Přibyslav, po L slyšet, mlýn, blýskat se, polykat, vzlykat, plynout, plýtvat, lysý, lýtko, lýko, lyže, pelyněk, plyš, slynout, plytký, vlys, Volyně a po S jsou syn, sytý, sýr, syrový, sychravý, usychat, sýkora, sýček, sysel, syčet, sypat, Bosyně.“

“A ty ostatní ?“

“Ta ostatní neumím. Ta nejsou důležitá.“ Řekl Kryštůfek Robin.

VB92) JE TO JAKO HLEDAT JEHLU V KUPCE SENA

Máte s sebou : PET láhev 1,5 litru prázdná s víčkem, krejčovský či jiný metr měřící s přesností na centimetry

Jste : na kótě VB92 - most přes Držkovský potok, 350 metrů východně od hájenky Májová (49°19'27.562"N, 17°48'16.132"E) - 45 km. Most je betonový, v lese a má pevné kovové zábradlí.

Úkol : jedenapůllitrovou PET láhev postavíte doprostřed mostu (raději těsně k zábradlí, jezdí tu občas auta). Pak ji naplníte vodou z potoka, protékajícího pod mostem. Vodu můžete přenášet pouze a výhradně ve vršcích od PET láhvi. Počet vršků není omezen. Výšku vody v lahvi měříte ode dna lahve krejčovským metrem.

Bonusové plnění : po celou dobu plnění úkolu používá celý tým dohromady pouze jeden vršek od PET lahve.

Nesplnění : pokud nenaplníte ani 10 cm vody v lahvi požadovaným způsobem, ztratíte 50 bodů.

Foto : první foto = tým na mostě přes potok.

Hodnocení :

- **za dosažení volitelného bodu : 300 bodů**

- **nesplnění :** penále 50 bodů

- **základní plnění :** za každý cm naplněné vody nad 10 cm (měřeno ode dna lahve) získáte 10 bodů.

- **bonusové plnění :** za každý cm naplněné vody nad 10 cm (měřeno ode dna lahve) získáte 25 bodů.

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VB9x a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB9x. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB9 a tam otevřít obálku PB9.

PB9) TULITULITULI TELETABÍS

Máte s sebou : krejčovský metr

Jste : na kótě PB9 - vysílač Přední skály Držková (49°19'32.278"N, 17°47'11.401"E) - 46,5 km

Úkol : To si najdete co nejmenší pařez a vydržíte na něm stát celý team najednou se všemi svými věcmi minimálně 5 minut. Můžete se dotýkat pouze horní plochy pařezu. Nesmíte se ničeho držet, opírat, podpírat. Jediné, čeho se můžete dotýkat, jsou ostatní členové vašeho týmu a jejich věci. Změřte horní obvod pařezu s přesností na centimetry. Máte neomezeně pokusů.

Nesplnění : pokud úkol nebudete vůbec plnit, nebo vydržíte stát méně jak 5 minut, nesplnili jste úkol.

Foto : první foto = tým u vysílače na kótě PB9

- **za dosažení průchozího bodu : 700 bodů**

- **nesplnění :** penále 200 bodů

- **základní plnění :** Pokud jste 5 minut na pařezu ustáli, bude vaše pořadí sestaveno v cíli podle obvodu pařezu. Čím menší,

tím lepší. Vítěz získá 300 bodů. Další v pořadí vždy o 50 bodů méně (tedy poslední se při vysokém počtu týmů dostat i do mínusu).

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VBcílX a tam otevřete k bodu přináležející obálku VBcílX. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PBCíl a tam otevřít obálku PBCíl.

VBcíl1)

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě VBcíl1 - vrchol Grůň 557 m (49°20'20.773"N, 17°46'33.014"E) - 48 km

- za dosažení volitelného bodu : ???????? (střední)

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VBcílX a tam otevřete k bodu přináležející obálku VBcílX. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PBCíl a tam otevřít obálku PBCíl.

VBcíl2)

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě VBcíl2 - vrchol Okluk 606 m (49°20'15.029"N, 17°44'57.331"E) - 50 km

- za dosažení volitelného bodu : ???????? (těžké až moc těžké)

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VBcílX a tam otevřete k bodu přináležející obálku VBcílX. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PBCíl a tam otevřít obálku PBCíl.

VBcíl3)

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě VBcíl3 - vrchol Solisko (někdy též Kyčera) 550 m (49°20'39.822"N, 17°46'5.831"E) - 52 km

- za dosažení volitelného bodu : ???????? (těžké)

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VBcílX a tam otevřete k bodu přináležející obálku VBcílX. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PBCíl a tam otevřít obálku PBCíl.

VBcíl4)

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě VBcíl4 - vrchol Hrubá Jedle 644 m - turistický přístřešek (49°20'54.349"N, 17°46'53.644"E) - 53 km

- za dosažení volitelného bodu : ???????? (těžké)

Co dál : běžte na libovolný volitelný bod VBcílX a tam otevřete k bodu přináležející obálku VBcílX. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PBCíl a tam otevřít obálku PBCíl.

PB Cíl) KONEČNĚ V CÍLI !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě PBCíl - Skautská Chata Držková (49°20'12.496"N, 17°47'0.650"E) - 54 km

Od soboty odpoledne by tu měl být přítomen komisař Vlky - můžete s ním libovolně komunikovat.

Úkol: Mezi stromy se do výšky asi 180 cm zavěsí pneumatika, celá skupina jí musí prolézt, přičemž se jí smí dotýkat jen prolézající a nikdo se po celou dobu prolézání nesmí dotknout lana na kterém je pneumatika zavěšena (nepočítá se dotyk provazu obepínající pneumatiku)

Bonusové plnění : platí jen, pokud každý člen týmu prolezl alespoň jedenkrát pneumatikou. Můžete pneumatikou prolézt vícekrát jak jednou, ale druhý a další pokus provedete poslepu (se zavázanýma očima). Ostatní vám mohou libovolně pomáhat.

Nesplnění : pneumatikou neproleze ani jeden člen týmu

Foto : první foto = tým před chatou Držková. Druhé foto = zdokumentování plnění úkolu.

Hodnocení :

- **za dosažení cíle : 1 000**

- **nesplnění :** penále 150 bodů

- **základní plnění :** za každého člena týmu co proleze dle pravidel získá 100 bodů.

- **bonusové plnění :** za každého člena týmu co proleze dle pravidel získá 100 bodů + za každý další prolez libovolného člena týmu poslepu získá 50 bodů. Maximální získá z plnění úkolu je 600 bodů.

Další úkoly : Pokud máte ještě čas, můžete plnit úkoly z obálek, které jste neprošli. V tom případě musíte i v cíli dodržovat všechna pravidla Přežití = tedy nikdo vám nesmí pomáhat, nesmí vám dávat ani prodávat jídlo, poskytnout přístřeší, teplo, sucho, nářadí, vybavení, atd S několika výjimkami - v cíli můžete používat věci a zařízení, které vám komisaři výslovně povolí.

Neotevřené obálky vybíráte a otevíráte před komisařem VLKY a konzultujete s ním možnost plnění. Pokud komisař usoudí, že úkol z otevřené obálky je možné splnit a vy jej nesplníte, počítáte si 50% penále za nesplnění. Pokud jej splníte, počítáte si 50% bodů za splnění. Body "za dosažení cíle" si samozřejmě nepočítáte.

Pokud úkol nelze splnit na kótě CÍL, nebo její těsné blízkosti, penále se vám nepočítá. Tímto způsobem si můžete výrazně zlepšit svůj bodový zisk. Ten rozhoduje o celkovém pořadí.

CÍLOVÁ OBÁLKA

Cíl je na skautské chatě v Držkové-Hutích. Mapku najdete v obálce PB9 - bod PBcíl. Od soboty odpoledne by tu měl být přítomen komisař Vlky. Dříve prosím na kótu nechoďte, můžete přespat někde v lese (jde přece o Přežití).

Otevřeli jste cílovou obálku – předpokládám tedy, že nemáte splněny všechny úkoly a neprošli jste všechna stanoviště. Chcete-li být hodnoceni, musíte dojít do cíle do neděle do 16.00 při dodržení všech pravidel, tedy nikdo vám nesmí pomáhat, nesmí vám dávat ani prodávat jídlo, poskytnout přístřeší, teplo, sucho, nářadí, vybavení, atd S několika výjimkami - v cíli můžete používat věci a zařízení, které vám komisaři výslovně povolí.

Přestože jste otevřeli cílovku, můžete, pokud máte ještě čas, plnit úkoly z obálek, které jste neprošli. Obálky vybíráte a otevíráte před komisařem VLKY a konzultujete s ním možnost plnění. Pokud komisař usoudí, že úkol z otevřené obálky je možné splnit a vy jej nesplníte, počítáte si 50% penále za nesplnění. Pokud jej splníte, počítáte si 50% bodů za splnění. Body "za dosažení cíle" si samozřejmě nepočítáte.

Pokud úkol nelze splnit na kótě CÍL, nebo její těsné blízkosti, penále se vám nepočítá. Tímto způsobem si můžete výrazně zlepšit svůj bodový zisk. Ten rozhoduje o celkovém pořadí.

Nestihnete-li do cíle dojít, dopravte se libovolně domů a dejte na číslo 606471278 a číslo 602114425 zprávu SMS o tom, že jste doma a doručte Simbovi co nejdříve protokol (stačí slušně naskenovaný).

SONET Team 1

Tak nové Přežití se blíží,
v předstihu rabujem rodičům spíží.
Takové Přežití je jednou za rok,
kdo vyjde bez zásob, ten nemá nárok.
V pátek to začalo, baťoh mě tíží,
zpátky jsem nalahko - bez potíží.
Kdo půjčí si svačinu, vrátí mi úrok,
kamarád hladový přikývl - OK!
V sobotu z prstů marmeládu líží.
Za oknem světlušky nevěřičně vzhlíží.
Proč, to nevíme.
Po cestě domů držíme krok,
do cesty skočil nám veliký mlok.
I toho sníme.

SONET Team 7

Na startu nás přivítali,
karamellem nakrmili.
Přežití sláva, Přežití sláva !
každý na nás šťastně mává.
Na hrad jsme dopajdali,
červíky se nakrmili.
Přežití sláva, Přežití sláva !
kastelán nám z okna mává.
Požírače jsme pak zvolili,
čokoládou jej smutně krmili,
je nám zima, máme hlad.
Přežití sláva, Přežití sláva !
Vlky na nás v cíli mává,
Kosík pad, Čmelda pad, Simba pad !