

ROBINSONS

START) MŇAMKY HAMKY

Máte s sebou : od startovního komisaře CHIMANSKI jste dostali pro každého člena jednu dobrůtku

Životy : na začátku Přežití má váš tým 3 životy bez ohledu na počet členů týmu. Životy ztrácíte za nesplnění úkolů (nesplníte jeden úkol = ztratíte jeden život), není-li v popisu úkolu uvedeno jinak. Životy nelze získat zpět. Pokud klesne počet životů na nulu, musíte okamžitě otevřít cílovou obálku a jít přímo do cíle . Nesmíte již plnit další úkoly.

Jste : na kóťě START

Úkol : Možná se můžete psychicky připravit na skutečnost, že letošní Přežití bude hodně o jídle. Dobrém, i nedobrém. Na startu jste dostali pro každého člena jednu dobrůtku. Každý člen týmu tedy musí sníst NA MÍSTĚ STARTU jednu dobrůtku. Jíte ji samotnou, nesmíte ničím zapíjet, ani zajídat. Až sníte všechno (nebo až předčasně ukončíte plnění úkolu), můžete se napít či najíst, pokud máte čeho.

Bonusové plnění : není

Nesplnění : Nesní-li každý člen týmu svoji dobrůtku podle pravidel, nesplnili jste úkol.

Foto : první foto = fotka celého týmu na startu. Druhé foto = fotka někoho z týmu při plnění úkolu.

Hodnocení :

- za **dostavení se na start** : dostanete **1000** bodů.

- **nesplnění úkolu** : ztratíte **300** bodů za každého člena týmu, který nesnědl svoji dobrůtku + **ztrácíte 1 život !**

- **základní plnění** : pokud sní všichni členové týmu svoji dobrůtku získáte za celý tým **400** bodů.

Co dál : zůstaňte na startu a otevřete obálku PB 0.

“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 pohládl si velkými tlapami břicho.

PB 0) TAK PRÝ TU ŽÁDNÁ ŠIFRA NEBUDE :-)

Máte s sebou : nic

Jste : na kóťě START

Úkol : V obálce máte složený a zalepený papír s šifrou. Nejprve si přečtete pořádně zadání a až potom šifru otevřete !!

Vášim úkolem je šifru vyluštit. Řešením je jednoduchý smysluplný text, podporující ego jednoho člověka, kterého asi znáte, nebo jste o něm alespoň slyšeli. Až text vyluštíte, napište řešení na kus papíru a přineste startovnímu komisaři CHIMANSKI. Pokud bude správně, splnili jste úkol. Pokud nebude správně, dáte komisaři trochu napít, nebo najíst ze svých zásob a můžete pokračovat v luštění.

Bonusové plnění : Ještě před otevřením šifry se jeden člen týmu (u 2 a 3 členných týmů), nebo dva členové týmu (u čtyřčlenných týmů) posadí ke startovnímu komisaři CHIMANSKI a vůbec se neúčastní luštění šifry. Toto rozhodnutí nelze později změnit !

Nesplnění : Nevyluštili jste šifru.

Foto : první foto = fotka někoho z týmu při plnění úkolu.

Hodnocení :

- za **dosažení průchozího bodu** : 0 bodů.

- **nesplnění úkolu** : ztratíte 500 bodů + **ztrácíte 1 život** !

- **základní plnění** : za celý tým = 100 bodů.

- **bonusové plnění** : za celý tým = 500 bodů.

Co dál : běžte na průchozí bod PB1 (kóta **RUM** - kříž na křižovatce modré turistické značky a lesní cesty) a tam otevřete obálku PB1.

“Co je to bruells fen de ruthkl mue ?” zptal se medvídek Pů a zatvářil se velmi, velmi neznale.

“To je šifra. Neznamená to nic. Ale když to správně přečteš, tak se dozvíš, co je to doopravdy”, řekl Kryštůfek.

“Aha ,” pokýval chlupatou hlavou medvídek. “ A jak to mám přečíst, abych se to dozvěděl ?”

“To nevím. Kdyby to každý věděl, nebyla by to šifra,” odpověděl Kryštůfek Robin.

“Šifry jsou hloupé,“ poznamenal Oslík. “Nikdy bych nepsal šifru. Nikdy”

PB1) VIKINGOVÉ, MEDVĚD A OSLÍK

Máte s sebou : krejčovský metr, stopky

Jste : na kótě **RUM** - kříž na křižovatce modré turistické značky a lesní cesty

Úkol : Úkol splňte do vzdálenosti 50 kroků od **RUM**. Dva z teamu si kleknou na všechny čtyři (tak, aby se jim země dotýkaly jen nohy od kolen dolů včetně kolen, a ruce od loktů dolů, včetně loktů) vedle sebe. Třetí člen teamu si jim stoupne na záda (na každého jednou nohou, může i bosky - nesmí se dotýkat ničeho a nikoho jiného - jen jednou nohou zad jednoho člena teamu). Tak stůjte bez přerušení minimálně 5 minut. Za každou minutu navíc 50 bodů. Máte neomezený počet pokusů, počítáte si ten nejlepší.

Bonusové plnění : musíte urazit v této pozici 10 metrů, jako galové na štítu (odměřte přesně metrem) . Máte neomezený počet pokusů, počítáte si ten nejlepší. Bonus nemusí plynule navazovat na základní plnění. Můžete splnit základ. Oddechnout si a pak splnit bonus.

Nesplnění : pokud neustojíte ani 5 minut podle pravidel, nesplnili jste úkol.

Foto : první foto =.tým u křížku. Druhé foto = klečící členové týmu

Hodnocení :

- **za dosažení bodu** : 1000 bodů

- **nesplnění** : penále 200 bodů + **ztrácíte 1 život**

- **základní plnění** : za základních 5 minut máte 200 bodů + za každou celou další minutu máte dalších 50 bodů, maximálně za základní plnění můžete dostat 400 bodů celkem.

- **bonusové plnění** : za správně splněné bonusové plnění získáváte 300 bodů.

Co dál : běžte na volitelný bod **VB1** (kóta **ZOA** - vrchol kopce Rablina) a tam otevřete k bodu příslušející obálku **VB1** (za dosažení bodu moc bodů není, za splnění úkolu dostanete hodně. Úkol je průměrně fyzicky náročný a nevyžaduje žádné speciální schopnosti vytrvalost, či sílu). Nebo můžete jít přímo na průchozí bod **PB2** (kóta **ZOB** - soutok dvou potůčků pod fotbalovým hřištěm Vlčková) a tam otevřít obálku PB2.

Pů se zastavil u lavičky. byla celá od bláta. Stoupl si alespoň na špičky. Na obrázek viděl pořád stejně špatně.

“Haló, Iáčku ! Haló Prasátko ! Pojd'te sem !”

Oslík přidupkal ke křížku a tvářil se jako obvykle. Smutně.

“Co chceš, Pů ? Nebo nic nechceš ? Děláš si ze mě legraci ?”

Medvídek zavrtěl hlavou, až mu zavrzalo za krkem.

“Ale ne. Potřebuji aby jste si tady s Prasátkem klekli a já si mohl na vás vylézt”

“Proč bych si měl klekat ? Připadal bych si hloupě.” řekl rozvázně Iáček.

“Není to hloupé, potřebuju se podívat na obrázek. Je moc vysoko.” řekl Pů.

“Stejně bych si připadal hloupě,” řekl oslík a šel pryč. “A ten tvůj obrázek mě nezajímá, nebudu ze sebe kvůli obrázku dělat osla.”

VB1) JE TO DĚSNÁ xxx cenzurováno xxx cenzurováno xxx !!

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě **ZOA** - vrchol kopce Rablina.

Úkol : Jeden člen týmu si stoupne. Druhý se postaví za něj na vzdálenost předpažených rukou a chytne se jej nataženými rukama za ramena. Třetí se postaví za druhého a pak je oba podleze pod/mezi jejich roztaženými nohama. Poté si stoupne před prvního, který se jej chytí nataženými rukama za ramena. A poslední je opět podleze pod/mezi jejich roztaženými nohama. A tak dále, a tak dále. Každý člen týmu musí podlézt minimálně 20 krát. Plníte bez batohů.

Bonusové plnění : plníte úplně stejně, jako při základním plnění, ale - po celou dobu musíte mít na sobě, nebo při sobě (nést na zádech, na břichu, v ruce, ..) všichni své batohy se všemi svými věcmi.

Nesplnění : Nesplníte úkol přesně podle pravidel, nebo alespoň jeden člen týmu podleze méně jak 20 krát.

Foto : první foto = fotka týmu na vrcholu Rablina.

Hodnocení :

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

- nesplnění úkolu : ztratíte 100 bodů + **ztrácíte 1 život ! ... nebo ...** ztratíte 800 bodů a **neztrácíte život**

- **základní plnění :** za celý tým a 20 podlezů = 500 bodů, za každý další celotýmový podlez dostanete dalších 10 bodů, maximálně 800 za celý úkol

- **bonusové plnění :** za celý tým a 20 podlezů = 800 bodů, za každý další celotýmový podlez dostanete dalších 15 bodů, maximálně 1000 za celý úkol

Co dál : běžte na průchozí bod PB2 - soutok dvou potůčků pod fotbalovým hřištěm Vlčková (kóta **ZOB**) a tam otevřete obálku PB2.

“To je tak hloupé, hloupé, hloupé !” zlobil se Pů.

“Ale já nejsem hloupý.” odsekl Oslík uraženě.

PB 2) VENCLOVSKÝ BY SE DIVIL (PO PRVÉ)

Máte s sebou : stopky (vlastní)

Jste : na kótě **ZOB** -soutok dvou potůčků pod fotbalovým hřištěm Vlčková..

Úkol : Každý člen teamu ponoří celý obličej na co nejdélší dobu na jeden nádech do potoka. Každý má nejvíce tři pokusy. Změříte dobu od ponoření celého obličej do vynoření obličej s přesností na vteřinu. Sečtete **nejlepší** časy všech členů teamu. Způsob ponoření je libovolný. Pokud chcete, můžete se klidně ponořit celí, stát při ponoření v potoce, nebo na břehu, na tom nezáleží. Minimální podmínkou je ponořit celý obličej. Pokud jste dvoučlenný tým, vypočítejte čas třetího člena jako průměr vašich dvou nejlepších časů. Pokud jste čtyřčlenný tým, čas druhého nejlepšího člena si škrtněte.

Bonusové plnění : probíhá stejně jako základní plnění, ale človíček si musí po celou dobu ponoření držet ruce za zády. Pokud si ruce rozpojí (byť jen na chvíli), pokus se nepočítá. Při plnění si nesmí členové týmu navzájem nijak fyzicky pomáhat.

Nesplnění : Je-li součet časů menší než 30 sekund, nebo jste se neponořili všichni (alespoň jednou), nesplnili jste úkol

Foto : vyfoťte každého člena, který byl ve vodě, ponořeného obličejem ve vodě

Hodnocení :

- za dosažení bodu : **1000** bodů

- za nesplnění : ztrácíte 500 bodů + **ztrácíte 1 život !**

- **základní plnění :** bonus 3 body za každou sekundu nad 30 sekund. Maximální bonus je 400 bodů.

- **bonusové plnění :** bonus 6 bodů za každou sekundu nad 30 sekund. Maximální bonus je 700 bodů..

Co dál : běžte na průchozí bod PB3 (kóta **KOH** - vysílač Třeskunov nad Kašavou) a tam otevřete obálku PB3.

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

“Nevím, moc toho z tebe nečouhá,” odpověděl medvídek. “Většinou jen ocásek, nebo zadeček.”

PB 3) NEJTĚŽŠÍ JE ROZDĚLIT SE, KRYŠTŮFKU ROBINE

Máte s sebou : svoji šestistěnnou kostku + od komisařů jste na startu nafasovali : půl banánku v čokoládě, půl tyčinky Deli, jedno pitíčko v kartonu, bonbón v papírku, sáček miniBebe, mandarinku, stroužek česneku, půlku cibule, mrtvého cvrčka, minitoust s něčím moc dobrým, jeden kus celeru, - a v obálce jsou papírky s názvy těchto poživatin.

Jste : na kótě **KOH** - vysílač Třeskunov nad Kašavou

Úkol : na startu jste nafasovali od pořadatelů poživatiny uvedené výše. Od tohoto bodu vždy na každém bodu, který navštívíte (včetně tohoto), si každý hodíte kostkou. Kdo hodí nejvyšší číslo (v případě shody hažte VŠICHNI znovu, dokud někdo nevyhraje) vylosuje si náhodně ze všech zbývajících lístečků (které jste předtím pořádně poskládali alespoň na 4-krát a vložili do silonového sáčku, čepice, tašky, nebo jiné vhodné nádoby) jednu poživatinu, kterou na tomto bodě také CELOU a SÁM sní (obal jíst nemusí). Losování nelze opakovat vícekrát. Do průvodky zapisujte, co kdo na kterém bodě snědl.

Bonusové plnění : před losováním si vítěz zaváže oči šátkem, vylosuje si lísteček s pokrmem a stále se zavázanýma očima, s pomocí ostatních členů týmu, sní CELÝ vylosovaný pokrm. Po sněžení pokrmu si může sundat šátek. Jedlák po celou dobu jídla a 30 minut po něm (stopněte přesně) nesmí nic jiného jíst, ani pít.

Nesplnění : Pokud vylosovaný nesní poživatinu, zapomenete na nějakém bodě plnit úkol, nebo jakkoli jinak porušíte pravidla = nesplnili jste úkol. V tom případě všechny zbývajcí poživatiny uschovejte v batohu a neste je až do ukončení závodu s sebou. V cíli je odevzdejte komisaři.

Foto : První foto = váš tým (případně bez fotografa) před vysílačem Třeskunov.

Druhé foto = zdokumentujte požívání první poživatiny na tomto bodě

Hodnocení : bodový zisk запиšte do průvodky až v cíli, nebo při nesplnění úkolu (porušení pravidel)

- **za dosažení postupového bodu :** 1000 bodů

- **za nesplnění :** Pokud nesplníte úkol dle zadání, získáte mínus 200 bodů + **ztrácíte 1 život !**

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

- **bonusové plnění :** Pokud splníte úkol dle zadání, získáte plus 800 bodů.

- **v cíli :** penále 100 bodů za každou poživatinu, kterou jste nesnědli při plnění úkolu a neodevzdáte komisaři v cíli.

Co dál : můžete jít na volitelný bod **VB2** (kóta **WUZ** - rozcestí polních asfaltových cest na hřebeni) a tam otevřete obálku **VB2**, nebo běžte přímo na průchozí bod **PB4** (kóta **REX** - strom u potoka mezi Držkovou a Kašavou, pod místem, kde hlavní cesta šplhá na kopeček) a tam otevřete k bodu přináležející obálku **PB4**.

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. Ale to je v pořádku. Jsem jenom hloupý osel. Dobrou chuť, Pů.”

VB2) NA TYČNĚ JE DĚSNÝ NEPOŘÁDEK

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě **WUZ** - rozcestí polních asfaltových cest na hřebeni

Úkol : Od kóty **WUZ** můžete po celou cestu do cíle sbírat odpadky. Co nejvíce. Nesmíte sbírat svoje odpadky.

Nesplnění : Nepřinesete do cíle ani jeden sebraný odpadek.

Foto : první foto = tým na rozcestí na kótě **WUZ**

Hodnocení :

- za dosažení bodu : **500 bodů.**

- za nesplnění : penále 400 bodů

- **Základní plnění :** Vítěz (nejvíce odpadků objemově) dostane 500, poslední 200 - ostatní se přepočítají úměrně počtu plnění týmů.

Co dál : běžte na průchozí bod **PB4** (kóta **REX** - strom u potoka mezi Držkovou a Kašavou, pod místem, kde hlavní cesta šplhá na kopeček) a tam otevřete k bodu přínáležející obálku **PB4**.

PB4) PROČ CHODÍ MEDVĚDI BOSKY ??

!! POZOR !! ZKRATKA !!

jste přibližně v ¼ trasy. Pokud jste již unavení, máte pocit, že na Sýkornici nevylezete (je to fakt docela kopec), máte všeho plné zuby, nebo máte jiný důvod a chcete si zkrátit trasu přibližně o polovinu, můžete se nyní vydat na **PB12** (kóta **HIC** - rozcestí modré a červené turistické značky "Držková - rozcestí") a tam otevřít obálku **PB12**. Jde o první z několika oficiálních zkratk.

Za její využití zaplatíte **200 bodů + 1 život, nebo 1500 bodů (bez ubrání života).**

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě **REX** - strom u potoka mezi Držkovou a Kašavou, pod místem, kde hlavní cesta šplhá na kopeček. Při cestě z Kašavy do Držkové je v tomto místě u hlavní cesty nalevo zrcadlo a napravo nad cestou domek.

Úkol : Míříte ke skalám na Sýkornici (kóta **BOJ**). Jakmile přejdete hlavní asfaltovou silnici z Držkové na Kašavu (nejdále pět kroků od asfaltky) si vyzujte si botečky i ponožky a běžte bosky až dokud nenarazíte na značenou naučnou stezku Kašava. U prvního označníku naučné stezky se můžete opět obout.

Bonusové plnění : stejně jako základní plnění, ale navíc si po celou bosou cestu všichni ponesete **SVOJE** boty ve **SVĚ** puse, třeba za šňůrky, nebo zabalené v igelitce, fantazii se meze nekladou. Nutnou podmínkou je, že boty (nebo to v čem máte své boty) můžete držet pouze s jediné svojí pusou.

Nesplnění : celou cestu bosky neprojde ani jeden z vás = nesplnili jste úkol. Pokud začnete úkol plnit bonusově, ale celému vašemu týmu se nepodaří donést svoje boty v puse až do konce bosé cesty (a neporušíte žádné další pravidlo), můžete si započítat splněný základní úkol.

Foto : první foto = vyfoťte se na výchozí kótě bosé cesty. Druhé foto = vyfoťte se na konečné kótě bosé cesty

Hodnocení :

- za dosažení bodu : 1000 bodů

- za nesplnění : odečtete si 400 bodů + **ztrácíte 1 život !**

- **základní plnění :** za každého člena týmu, který urazí celou bosou cestu podle pravidel získáte 100 bodů (maximálně 300, čtyřčlenné týmy maximálně 320)

- **bonusové plnění :** za každého člena týmu, který urazí celou bosou cestu podle pravidel při splnění bonusových podmínek získáte 200 bodů. (maximálně 600, čtyřčlenné týmy maximálně 640)

Co dál : běžte na průchozí bod **PB5** (kóta kótě **BOJ** - Vrzavé skály na Sýkornici 584 m - turistický přístřešek) a tam otevřete obálku **PB5**.

Pů a Kryštůfek Robin šly k Sově na návštěvu. Celou cestu k lesu se Pů škrábal za ušima, vrtěl hlavou, krčil čelo i nos, koukal se chvíli nahoru a potom zase do země a něco si mrmlal.

"Co je to s tebou dneska, Pů?", zeptal se Kryštůfek. Vypadáš, jako by jsi nad něčím přemýšlel.

"Jojo. Přemýšlím, moc přemýšlím", zahučel Pů nespokojeně. "A vůbec na nic jsem nepřišel. Na nic. Je to těžké. Proč

chodí medvědi bosky ?”

“Cože ?” podivil se Kryštůfek Robin. “A proč ne?”

“Protože si nemůžou u Sovy vyzout boty ! A vypadají pak jako nezdvořáci ... ” prohodil smutně Pů.

PB5) OD LEBKY K LEBCE, JDE NÁM TO LEHCE

!! POZOR !! ZKRATKA !!

jste přibližně v 1/3 trasy. Pokud jste již unavení, máte pučejeř, rýmečku, žízeň, nebo jakýkoli jiný důvod a chcete si zkrátit trasu přibližně o 1/3, můžete se nyní vydat na

- **PB12 (kóta HIC - rozcestí modré a červené turistické značky “Držková - rozcestí”) a tam otevřít obálku PB12. Jde o první z několika oficiálních zkratek. Za její využití zaplatíte 150 bodů + 1 život, nebo 1150 bodů (bez ubrání života).**
- **nebo na VB3 (kóta MUF - vysílač na Držkovských skalách) - Za její využití zaplatíte 50 bodů + 1 život, nebo 700 bodů (bez ubrání života).**

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě **BOJ** - Vrzavé skály na Sýkornici 584 m - turistický přístřešek (= stříška s naučnými tabulemi a lavičkami)

Úkol : Máte za úkol najít kravskou lebku zavěšenou na stromě. Pokud nejste schopni najít lebku, stačí, když najdete modrou značku (je o kousek dál). Poté odnese jednoho člena vašeho týmu od kóty **BOJ** (turistický přístřešek) ke stromu s lebkou / modrou značkou. Věci s sebou nosit nemusíte. Přenášeny se nesmí dotknout země!! Pokud se dotkne země libovolnou částí těla, nebo libovolnou svojí oděvní či výstrojní součástí, si okamžitě dá 10 kliků, 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 - vždy s sebou musíte nést všechny věci svého týmu.

Nesplnění : Nepřenesete ani jednoho člena podle pravidel.

Foto : první foto = tým u turistického přístřešku na Vrzavých skalách. Druhé foto = tým u lebky (nebo u modré značky).

Hodnocení : - za dosažení bodu : **1000 bodů**

- **nesplnění :** penále 400 bodů + **ztrácíte 1 život !**

- **základní plnění :** za přenesení člena získáte 300 bodů.

- **bonusové plnění :** za dva přenesené členy získáte bonus celkem 700 bodů.

Co dál : běžte na průchozí bod PB6 (kóta **ZOC** - někde na vrcholové louce na hřebeni mezi Sýkornicí a Kopnou, s dalekým rozhledem) a tam otevřete obálku PB6.

“Nemůžeš, milý Pů, psát BILINA USICHÁ. TO jsou vyjmenovaná slova“, poznamenal Kryštůfek Robin a vrátil Půovi 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, vlýs, Volyně a po S jsou syn, sytý, sýr, syrový, sychravý, usychat, sýkora, sýček, sysel, syčet, sypat, Bosyně.“

“A ty ostatní ?”

“Ta nejsou důležitá. “ Řekl Kryštůfek Robin. “A hlavně - abych byl k tobě upřímný - ta ostatní neumím.”

PB6) ŠTĚSTÍČKO

!! POZOR !! ZKRATKA !!

jste přibližně v 1/3 trasy. Pokud litujete toho, že jste šli na Přežití, máte hlad a stýská se vám po tabletu, nebo máte

jiný důvod a chcete si zkrátit trasu přibližně o 1/4, můžete se nyní vydat na PB10 (kóta HUI - most přes potok na lesní asfaltce, 350 metrů východně od hájenky Májová. Most je betonový, v lese a má pevné kovové zábradlí) a tam otevřít obálku PB10.

Zaplatíte za to 1 život, nebo 600 bodů (bez ubrání života).

Máte s sebou : házečí šestistěnná kostka

Jste : na kótě ZOC - někde na vrcholové louce na hřebeni mezi Sýkornicí a Kopnou, s dalekým rozhledem

Úkol : Každý z vás si vezme kostku a háže tak dlouho, dokud nehodí dvanáct šestek. Počítáte, kolik na to potřebuje hodů. To provede každý z vás. Sečtete počet hodů za celý tým. Pokud jste 4 členný tým, háže každý hráč 9 šestek, pokud jste 2-členný tým, háže každý hráč 18 šestek. Zdá se vám úkol nefér ? Nezdá - je to nefér :-)

Bonusové plnění : stejné jako základní plnění - a navíc si celý tým zahrajte libovolnou hru s jednou šestistěnnou kostkou. Pokud žádnou neznáte, tak si ji vymyslete.

Nesplnění : Nebudete-li vůbec plnit tento úkol (např. proto, že nemáte kostku), nebo jej ukončíte předčasně (dřív, než každý člen týmu hodí stanovený počet šestek), nesplnili jste úkol.

Foto : první foto = vyfoťte se na kótě ZOC s vysílačem v pozadí

Hodnocení :

- **za dosažení bodu :** získáte 500 bodů

- **za nesplnění :** penále 200 bodů + **ztrácíte 1 život !**

- **základní plnění :** Tým s nejnižším počtem hodů získá 800 bodů. Nejhorší získá 200 bodů. Ostatní získají úměrně bodů dle svého výkonu.

Bonusové plnění : navíc k základnímu plnění získáte 50 bodů za každého člena vašeho týmu, kterému se líbila bonusová hra s šestistěnnou kostkou. Ano, opět nezbyvá než souhlasit. Je to nefér.

Co dál : běžte na průchozí bod **PB7** (kóta **KKK** - vrchol Kopná) a tam otevřete obálku **PB7**.

“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?”

“Nenene ... mám ... našel jsem ... zjistil ... jako že ... tento jak mít ŠTĚSTÍ !!!

“A jak ?” zeptal se Kryštůfek.

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

PB7) BÁSEŇ, POZOR, ZAZNÍ BÁSEŇ !!

Máte s sebou : papír, tužku.

Jste : na kótě **KKK** - vrchol Kopná

Úkol : Kdykoli od otevření obálky do příchodu do cíle napište báseň a naučte se ji. Podmínky jsou následující : celá báseň bude mít, bez názvu, minimálně 80 slov. Hotovou báseň se naučte a to tak, že každý člen týmu bude umět alespoň 20 slov z textu. V básni se nesmí vyskytovat žádné vyjmenované slovo. Každý verš se musí rýmovat alespoň z jedním dalším veršem. Báseň pečlivě uschovejte. V cíli báseň předáte komisaři a přednesete mu ji z paměti - každý svůj kousek.

Bonusové plnění : naučte se celý tým dohromady všechna vyjmenovaná slova. Můžete si je rozdělit libovolně - ale každý člen týmu musí umět vyjmenovaná slova po alespoň jednom písmenku.

Nesplnění : tento úkol nelze nesplnit (neztrácíte život)

Foto : první foto = vyfoťte se na vrcholu Kopná s červenobílou tyčkou vrcholovou

Hodnocení :

- **za dosažení bodu** : 1000 bodů

- **základní plnění** : V cíli přednesete sonet komisaři. Ten zkontroluje shodu z předloženým textem. Za každé SPRÁVNÉ slovo z textu získáváte 5 bodů, maximálně však 600 bodů.

- **bonusové plnění** : navíc k základnímu plnění v cíli odříkáte komisaři vyjmenovaná slova. Ten zkontroluje správnost. Za každé SPRÁVNÉ vyjmenované slovo získáváte 3 body, maximálně však 300 bodů.

- **extra body** : všechny básně vyhodnotí v cíli komisař. Za krásu básně může dle své úvahy přidělit extra bonusové body libovolnému počtu týmů. Minimálně 0, maximálně 100 bodů. Zdá se vám to zcela subjektivní a nefér ? Ano, je to zcela subjektivní a nefér.

Co dál : běžte na průchozí bod **PB8** (kóta **FAX** - rozcestí zelené, modré a žluté turistické značky “Pod Kopnou”) a tam otevřete obálku **PB8**.

Medvídek Pů seděl na vysokém kopci. Na břišku 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, kobyła, býk, Přibyslav, Hrabyně, Bydžov, Zbyněk, babyka

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

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

Vyjmenovaná slova po P: pycha, 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

PB8) FOTBÁÁÁL !!!

Máte s sebou : tenisák (součást povinné výbavy)

Jste : na kótě **FAX** - rozcestí zelené, modré a žluté turistické značky “Pod Kopnou”

Úkol : Dokopejte tenisák co nejdále, od kóty **FAX** přes kótu **CIA** (rozcestí lesních asfaltových cest) , kótu **CIB** (rozcestí zelené a žluté turistické značky “Pod Tisovým”) až na kótu **CIC** (rozcestí zelené a žluté značky “Držkovské poleší”)

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 zemi / cestě / hlíně !! Započítejte si poslední dosažený bod. Pokud jste se nedostali ani k bodu **CIA**, 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 **CIA**.

Foto : první foto = tým na kótě **FAX**. Další foto = tým na bodech **CIA**, **CIB** a **CIC** (pokud se tam dostane)

Hodnocení :

- **za dosažení bodu** : 1000 bodů.

- **nesplnění** : penále 300 bodů+ **ztrácíte 1 život !**

- **Základní plnění** :

dosáhnete bodu CIA požadovaným způsobem. Získáte 400 bodů.

dosáhnete bodu CIB požadovaným způsobem. Získáte 600 bodů.

dosáhnete bodu CIC požadovaným způsobem. Získáte 900 bodů.

- **bonusové plnění** : Pokud po celou dobu plnění úkolu nepromluvíte, ani nevydáte žádný hlasitý zvuk (ústí), získáte o 20% víc bodů.

Co dál : po ukončení plnění úkolu běžte na průchozí bod **PB9** (kóta **CIC** - rozcestí zelené a žluté značky “Držkovské polesí”) a tam otevřete obálku **PB9**.

Iáček hrál fotbal rád. Čtyřma nohama můžete kopat dvakrát víc, než Pů. A dokonce dvakrát víc, jak Kryštůfek Robin. A čtyřikrát víc, jak Sova. A když se hodně snažíte, můžete balón napíchnout na kopytko.

PB9) PLUJÍCÍ MEDVĚD KOTVÍ V PŘÍSTAVU

Máte s sebou : stopky, šátky

Jste : na kótě **CIC** - rozcestí zelené a žluté značky “Držkovské polesí”

Úkol : jeden z týmu může vidět, ostatní si zavážou oči. Máte za úkol takto dojít z kóty **CIC** na kótu **HUJ** - most přes potok na lesní asfaltce, 350 metrů východně od hájenky Májová. Most je betonový, v lese a má pevné kovové zábradlí). Během chůze vás může vidoucí navigovat jakkoli, ale nesmí se vás přímo dotýkat. Může vás vést prostřednictvím nějaké pomůcky. Jako třeba na laně, žduchat či tlačit klackem, mlátit kopřivou, ... atd. Vzdálenost mezi nejbližšími částmi těla vidoucího a vedeného musí být minimálně jeden metr. Pokud si některý ze slepých potřebuje sundat šátek (například potřebuje na záchod a chce na to vidět, nebo si zarazí klacek do pozadí), nesmí se tým po celou dobu, co má některých ze slepých sundaný šátek, pohybovat vpřed. Navíc si za každou takovou zastávku započítejte penále 200 bodů.

Bonusové plnění : Změna oproti základnímu plnění = během chůze vás může vidoucí navigovat jakkoli, ale nesmí se vás dotýkat, ani prostřednictvím nějaké pomůcky. Nesmí vás tedy vést na laně, držet za ruku přes rukavice, žduchat, tlačit klackem, ... atd. Ostatní pravidla jsou stejná jako u základního plnění.

Nesplnění : Pokud nepřejdete podle stanovených podmínek mezi stanovenými body, nesplnili jste úkol. Pokud máte vyšší penále, jak bodový zisk (1000 bodů za dosažení bodu se nepočítá), nesplnili jste úkol.

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

Hodnocení :

- **za dosažení bodu** : 1000 bodů.

- **za nesplnění** : Pokud nesplníte úkol dle zadání, získáte minus 200 bodů + **ztrácíte 1 život !**

- **základní plnění** : Pokud splníte úkol dle zadání, získáte plus 400 bodů (odečte 200 bodů za každou zastávku, na které slepý prohlédne)

- **bonusové plnění** : Pokud splníte úkol dle zadání, získáte plus 800 bodů (odečte 200 bodů za každou zastávku, na které slepý prohlédne)

Co dál : běžte na průchozí bod **PB10** (kóta kóta **HUJ** - most přes potok na lesní asfaltce, 350 metrů východně od hájenky Májová. Most je betonový, v lese a má pevné kovové zábradlí) a tam otevřete obálku **PB10**.

“Když může plout láhev, tak popluje taky jiná nádoba a já můžu plout na ní, když bude hodně velká. Vzal tedy ještě větší nádobu a uzavřel ji. 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 Pů, či Plující Medvěd, ale po vyzkoušení několika poloh zůstal Plující Medvěd vespod a Pů vítězoslavně na něm a zuřivě pádloval nohama.

PB10) 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, 3 standardní víčka od PET lahve v povinné výbavě.

Jste : na kótě **HUJ** - most přes potok na lesní asfaltce, 350 metrů východně od hájenky Májová. 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 standardních 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.

Foto : první foto = tým na mostě přes potok. Druhé foto = tým s naplněnou lahvi.

Hodnocení :

- za dosažení průchozího bodu : 1000 bodů

- nesplnění : penále 300 bodů + ztrácíte 1 život !

- základní plnění : za každý cm naplněné vody nad 10 cm (měřeno ode dna lahve) získáte 15 bodů.

- bonusové plnění : za každý cm naplněné vody nad 10 cm (měřeno ode dna lahve) získáte 40 bodů.

Co dál : nikam nechoďte :-) přímo na kótě **HUJ** (most přes potok na lesní asfaltce, 350 metrů východně od hájenky Májová) otevřete obálku **PB11**.

PB11) RUGBYSTICKÁ PROLOŽKA ?

Máte s sebou : PET láhev s vrškem a tenisák (součást povinné výbavy)

Jste : na kótě **HUJ** (most přes potok na lesní asfaltce, 350 metrů východně od hájenky Májová)

Úkol : vaším úkolem je dopravit co nejrychleji tenisák od kóty **HUJ** na kótu **MIX** (rozcestí zelené a žluté turistické značky "Májová") při dodržení těchto pravidel :

- člověk držící tenisák se nesmí pohybovat.
- tenisák lze dopravovat k cíli pouze házením.
- v okamžiku, kdy chytíte tenisák, se ihned zastavíte.
- tenisák vám nesmí spadnout na zem. Pokud spadne na zem, opakuje hod stejný hráč z původního místa.
- stopujte čas od chvíle, kdy tenisák poprvé odhodí hráč na kótě **HUJ**, do chvíle, kdy tenisák úspěšně zachytí hráč na kótě **MIX**.

Bonusové plnění : namísto tenisáku plníte úkol s PET lahvi. Láhev může být libovolně naplněna vodou, nebo může být prázdná, to záleží na vás. Během plnění úkolu můžete obsah vody v lahvi libovolně měnit. Ostatní pravidla zůstávají stejná, jako při plnění úkolu s tenisákem

Nesplnění : Pokud nedopravíte určený předmět od **HUJ** k **MIX** určeným způsobem, nesplnili jste úkol

Foto : první foto = tým u dolní stanice lanovky. Druhé foto = tým u horní stanice lanovky

Hodnocení :

- za dosažení bodu : 1000 bodů.

- nesplnění : penále 1000 bodů (za nesplnění tohoto úkolu neztrácíte život)

- Základní plnění :

dosáhnete času 15 minut a méně - získáte 600 bodů.

dosáhnete času 30 minut a méně - získáte 400 bodů.

dosáhnete času více jak 30 minut - získáte 200 bodů.

- bonusové plnění :

dosáhnete času 15 minut a méně - získáte 1200 bodů.

dosáhnete času 30 minut a méně - získáte 800 bodů.

dosáhnete času více jak 30 minut - získáte 400 bodů.

Co dál : běžte na volitelný bod **VB3** (kóta **MUF** - vysílač na Držkovských skalách) a tam otevřete k bodu příslušející

obálku **VB3**. Úkol je oceněný moc dobrým jídlem a slušně bodovaný.

Nebo můžete jít přímo na průchozí bod **PB12** (kóta **HIC** - rozcestí modré a červené turistické značky "Držková - rozcestí") a tam otevřít obálku **PB12**.

VB3) TYGŘI NERADI MED, ANI MARMELÁDU

Máte s sebou : marmeládu, kterou jste nafasovali na startu

Jste : na kótě kóta **MUF** - vysílač na Držkovských skalách

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 pusou (včetně jazyka, zubů, plomb, rovnátek ...) a ruce jiného člena týmu (holé ruce od zápěstí po špičku prstů) - marmeládu můžete jíst pouze z ruky (nelze olizovat skleničku, například). Nesmí vám zbytečně upadnout ani kousek marmelády. Vše co upadne snězte - nutno samozřejmě sebrat cizí 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, u leváků pravou) ruku. Šikovnější rukou si po celou dobu plnění úkolu držíte svůj vlastní nos. K držení skleničky můžete použít také pouze méně šikovnou ruku, nebo třeba nohy či jinou část těla :-)

Nesplnění : pokud nesníte celou skleničku požadovaným způsobem (za nesplnění tohoto úkolu neztrácíte život)

Foto : první foto = tým u rozcestníku. Druhé foto = tým při plnění úkolu (bez fotografa)

Hodnocení : - za dosažení bodu : **1000 bodů.**

- nesplnění : penále 400 bodů

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

- bonusové plnění : Pokud sníte celou skleničku požadovaným způsobem získáte 600 bodů.

Co dál : běžte na průchozí bod **PB12** (kóta **HIC** - rozcestí modré a červené turistické značky "Držková - rozcestí") a tam otevřít obálku **PB12**.

PB12) POMOZ MI PROSÍM PROTÁHNOUT TYGRA UCHEM JEHLY, IÁČKU

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

Jste : na kótě **HIC** - rozcestí modré a červené turistické značky "Držková - rozcestí"

Úkol : Úkol musíte plnit ve vzdálenosti maximálně 150 kroků od kóty **HIC** !! Jeden z vás si zaváže oči (je slepý), druhý si zaváže jedno oko (je jednooký) a třetí nesmí mluvit (je němý).

Oddělte z nafasované špulky nitě 20 (slovy dvacet) přibližně 0,5 m dlouhých kousků. 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. Pokud má váš tým 4 členy, jednoho vyřadíte - po celou dobu plnění úkolu nesmí do činnosti vůbec nijak zasahovat, ani radou, ani činem ... Pokud jste jen dva, tak nit drží slepý a jehlu jednooký - něměho nemáte.

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).

Když zjistíte, že bonusově úkol nesplníte, můžete začít plnit znovu nebonusově (případně předchozí úspěšné bonusové pokusy se nepočítají)

Nesplnění : neprotáhnete-li ani jeden kousek skrze ouško stanoveným způsobem

Foto : první foto = tým na kótě **HIC**. Druhé foto = zdokumentujte plnění úkolu.

Hodnocení :

- za dosažení bodu : **1000 bodů**

- za nesplnění : penále 200 bodů + **ztrácíte 1 život !**

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

- bonusové plnění : za každý protažený kousek bonus 50 bodů.

Co dál : otevřete obálku PB13

PB13) KDO JE TO SVĚTLONOŠ, KRYŠTŮFKU ROBINE ?

Máte s sebou : 12 svíček a krabičku sirek. (dostali jste na startu od komisařů)

Jste : na kótě **HIC** - rozcestí modré a červené turistické značky “Držková - rozcestí”

Úkol : Přímou na kótě **HIC** si každý vezmete dvě čajové svíčky a zapalte je (zbývající 6 dobře schovejte). Úkolem je, aby došel celý tým na další kótu (**HIN** - křižovatka červené značky z polní asfaltovou cestou na hřebeni).

Pokud NEHOŘÍ člověku ani jedna z jeho dvou svíček, NESMÍ se pohybovat ! Pokud vám nějaká svíčka zhasne, můžete ji zapálit od jiné hořící svíčky vašeho týmu “zdarma”. Oheň můžete přenést přímo ze svíčky na svíčku, nebo vypálenou sirkou, kolíkem, či něčím podobným. Pokud již nemá tým žádnou hořící svíčku, můžete zapálit jednu svíčku sirkou - za každou použitou sirkou (mimo úvodní zapálení) zaplatíte 40 bodů. Nesmíte použít jiné sirky, než ty co jste dostali od komisaře. 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, jen každý si vezme jen jednu svíčku (zbývající 9 schováte).

Nesplnění : Nedojdete z kóty **HIC** na kótu **HIN** podle pravidel. Na důvodu nezáleží.

Foto : první foto = tým se svíčkami na kótě **HIC**. Druhé foto = tým na kótě **HIN**.

Hodnocení : - za dosažení volitelného bodu : 1000 bodů.

- **nesplnění :** ztratíte 100 bodů + **ztrácíte 1 život ! ... nebo ...** ztratíte 1500 bodů a **neztrácíte život**

- **základní plnění :** Získáte 400 bonusových bodů, od kterých odečtete 40 bodů za každou použitou sirkou.

Minimální zisk je 50 bodů, méně nemůžete mít.

- **bonusové plnění :** Získáte 900 bonusových bodů, od kterých odečtete 40 bodů za každou použitou sirkou.

Minimální zisk je 100 bodů, méně nemůžete mít.

Co dál : běžte na průchozí bod PB14 (kóta **HIN** - křižovatka červené značky z polní asfaltovou cestou na hřebeni) a tam otevřete obálku PB14.

PB14) OSTRAVACI JSOU DRSNÍ CHLOPI, KRYŠTŮFKU ROBINE !!

Máte s sebou : 9, nebo 6 svíček a krabičku sirek (dostali jste na startu od komisařů)

Jste : na kótě **HIN** - křižovatka červené značky z polní asfaltovou cestou na hřebeni

Úkol : Už jste fárili po lesní cestě se svíčkami ? Ne ? Jenom šlapali nahoru ? Ale to je chyba !! Nuda !! To zvládne i Prasátko !!! Přímou na kótě **HIN** si každý vezmete dvě čajové svíčky a zapalte je. Úkolem je, aby došel celý tým na další kótu **HIP** (rozcestí červené turistické značky “Vlčková” kousiček od hospody ve Vlčkové. V hospodě si můžete koupit cokoli na jídlo a pití, pokud vám nevadí, že budete diskvalifikováni.

Pokud NEHOŘÍ člověku ani jedna ze dvou jeho svíček, NESMÍ se pohybovat ! Pokud vám nějaká svíčka zhasne, můžete ji zapálit od jiné hořící svíčky vašeho týmu “zdarma”. Oheň můžete přenést přímo, vypálenou sirkou, kolíkem, či něčím podobným. Pokud již nemá tým žádnou hořící svíčku, můžete zapálit jednu svíčku sirkou - za každou použitou sirkou (mimo úvodní zapálení) zaplatíte 40 bodů. Nesmíte použít jiné sirky, než ty co jste dostali od komisaře. 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, jen každý si vezme jen jednu svíčku (zbývající 3, nebo 6 schováte a nepoužité přinesete do cíle)

Nesplnění : Nedojdete z kóty **HIN** na kótu **HIP** podle pravidel. Na důvodu nezáleží.

Foto : první foto = tým na kótě **HIN**. Druhé foto = tým na kótě **HIP**.

Hodnocení : - za dosažení volitelného bodu : 1000 bodů.

- **nesplnění :** ztratíte 100 bodů + **ztrácíte 1 život ! ... nebo ...** ztratíte 1500 bodů a **neztrácíte život**

- **základní plnění :** Získáte 400 bonusových bodů, od kterých odečtete 40 bodů za každou použitou sirkou.

Minimální zisk je 50 bodů, méně nemůžete mít.

- **bonusové plnění :** Získáte 900 bonusových bodů, od kterých odečtete 40 bodů za každou použitou sirkou.

Minimální zisk je 100 bodů, méně nemůžete mít.

Co dál : můžete plnit volitelný úkol **VB4**. Plní se kousek odtud, na dohled chalupy Pepy Nose. Za účelem hledání chalupy je vám povoleno komunikovat s lidmi neomezeně. Za dosažení bodu je málo bodů, ale za splnění fakt náročného úkolu pro největší borce vás čeká slušný bodový zisk. Pokud tedy chcete tento úkol plnit, běžte na dohled od chalupy Pepy Nose (má na sobě přibitou kytaru) a tam otevřete obálku **VB4**.

Nebo běžte přímo na průchozí bod **PB15** (Kóta **NOR** - přehrádka / koupací nádrž na Vlčkově) a tam otevřete obálku **PB15**.

VB4) GENERÁL LAUDON, PIJE SI KOFOLU ZKRS VES

Máte s sebou : litrovou Kofolu

Jste : na na dohled od chalupy Pepy Nose. Vyfoťte chalupu !!

Úkol : Vypijte na dohled chalupy Pepy Nose velmi obřadně litrovou Kofolu. Během pití si musíte držet jednou vlastní rukou nos. Vyfoťte se u obřadního pití.

Bonusový úkol : Kofolu vypije jen jeden člověk z týmu. Velmi, velmi obřadně. Samozřejmě si jednou rukou drží během pití nos. Svojí rukou. Svůj nos.

Nesplnění : Nevypijete Kofolu dle pravidel.

Foto : první foto = tým u chalupy Pepy Nose. Druhé foto = dokumentujte obřadní pití Kofoly.

Hodnocení :

- za dosažení bodu : **99 bodů.**

- nesplnění : penále 222 bodů.

- základní plnění : pokud vypijete Kofolu dle pravidel, získáte 333 bodů

- bonusové plnění : pokud vypijete Kofolu dle pravidel, získáte 777 bodů

Co dál : běžte na průchozí bod **PB15** (Kóta **NOR** - přehrádka / koupací nádrž na Vlčkově) a tam otevřete obálku **PB15**.

“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 pohládl 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.”

PB15) VENCLOVSKÝ BY SE DIVIL

Máte s sebou : stopky (vlastní)

Jste : na kóťě **NOR** - přehrádka (nádrž) na Vlčkově

Úkol : Každý z teamu se ponoří na co nejdelší dobu celý (tedy tak, aby nebyla vidět žádná jeho část tělesná) na jeden nádech do přehrad. 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.

Bonusové plnění : stejně jako základní, ale - potopený člověk je ponořený celý, až na méně šikovnou ruku, která mává.

Nesmí být vidět žádná jiná část tělesná, jen méně šikovná ruka. Čas měříte od ponoření celého člověka

Bonusové plnění : Každý z teamu se ponoří na co nejdelší dobu celý (tedy tak, aby nebyla vidět žádná jeho část tělesná) na jeden nádech do přehrad. Po ponoření celého člověka vystrčí jednu ruku (rameno už není ruka !) a bude mávat. Každý má nejvíce tři pokusy. Změříte dobu od vynoření mávající ruky, do vynoření první tělesné části člověka jiné, než mávající ruka, s přesností na vteřinu. Sečtete **nejlepší** časy všech členů teamu.

Extra bonusové plnění : stejně jako bonusové plnění, a navíc uspořádáte v nádrži na Vlčkové alespoň minutovou týmovou vodní bitvu. Pravidla si můžete vymyslet jaká chcete.

Nesplnění : Je-li součet časů menší než 30 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 bodu : 1000 bodů

- za nesplnění : ztrácíte 500 bodů

- základní plnění : bonus 5 bodů za každou sekundu nad 30 sekund. Maximální bonus je 500 bodů.

- bonusové plnění : bonus 10 bodů za každou sekundu nad 30 sekund. Maximální bonus je 1000 bodů.

- extra bonusové plnění : navíc k zisku za bonusové plnění dalších 200 bodů.

Co dál : běžte na průchozí bod PB16 (kóta **KOR** - studánka Korýtko blízko modré značky) a tam otevřete obálku PB16.

“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 velké hloubky. Bude mi koukat jenom hlava. A ty se potopíš, a chytneš se mě za nohy.”

Vlezl tedy od vody, do velké 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.”

PB16) KRYŠTŮFEK ROBIN, ZVANÝ ROBAJS HOOD

Máte s sebou : krejčovský či jiný metr měřící s přesností na centimetry, hodinky měřící s přesností na sekundy

Jste : na kótě **KOR** - studánka Korýtko blízko modré značky

Úkol : Úkol splňte nejpozději do otevření další obálky. Vyberte si libovolný strom s obvodem kmene nejvýše 120 cm, ve výši 120 cm od země. Každý člen týmu si nasbírá přesně 12 pevných šišek. Vyznačte si házečí kótu, ve vzdálenosti přesně 12 metrů od zvoleného stromu. Každý člen týmu bude házet po dobu 6-ti minut (stopuje zrovna neházející člen týmu s přesností na sekundy) z házečí kóty do zvoleného stromu. Šišky si sbírá a podává házející hráč sám. Nikdy nesmí mít na házečí kótě k dispozici více jak 12 šišek (tedy když vyháze svých maximálně 12 šišek, jde si nasbírat opět maximálně 12 šišek). Neházející členové nesmí házejícímu nijak pomáhat.

Bonusové plnění : Každý člen týmu může po naházení základních 6-ti minut pokračovat v házení libovolně dlouho, při zachování ostatních pravidel.

Nesplnění : pokud během základních 6 minut házení netrefí nikdo z týmu ani jednou strom, nesplnili jste úkol.

Foto : první foto =.tým u studánky Korýtko

Hodnocení :

- za dosažení bodu : 1000 bodů

- nesplnění : penále 200 bodů + ztrácíte 1 život !

- základní plnění : za každý zásah do stromu získáte 10 bodů, maximální zisk celého týmu za základní plnění je 600 bodů.

- bonusové plnění : za každý zásah do stromu získáte 5 bodů, maximální zisk celého týmu za bonusovou část je 400 bodů.

Co dál : běžte na průchozí bod PB17 (kóta **PPL** - vodárna za plotem nad lesní asfaltovou cestou) a tam otevřete obálku PB17.

PB17) POPELKA, SNĚHURKA, POLÁRKA - MÁM V TOM ZMATEK KRYŠTŮFKU ROBINE !

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

Jste : na kótě **PPL** - vodárna za plotem nad lesní asfaltovou cestou

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

Nesplnění : neroztřídíte-li všechny hrách 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

Foto : první foto = tým u vodárny před plotem. Druhé foto = část týmu při plnění úkolu.

Hodnocení :

- za dosažení bodu : 1000 bodů

- nesplnění : penále 400 bodů + ztrácíte 1 život !

- základní plnění : od 60 odečtete čas třídění (v minutách) a výsledek vynásobte 10*. Získáte počet bonusových bodů.

Co dál : běžte přímo na průchozí bod PB18 (kóta **CKP** - lavička u asfaltové cesty na modré turistické značce) a tam otevřete obálku PB18.

PB18) TULITULITULI TELETABÍS

Máte s sebou : krejčovský metr

Jste : na kótě kóta **CKP** - lavička u asfaltové cesty na modré turistické značce

Úkol : To si cestou (nejpozději do otevření další obálky) 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 na lavičce. Druhé foto = část týmu na pařezu na kterém jste plnili úkol.

- za dosažení průchozího bodu : 1000 bodů

- nesplnění : penále 400 bodů + ztrácíte 1 život !

- základní plnění : Pokud jste 5 minut na pařezu ustáli, bude vaše pořadí sestaveno v cíli podle obvodu pařezu. Čím menší, tím lepší. Vítěz získá 400 bodů. Další v pořadí vždy o 50 bodů méně (tedy poslední se při vysokém počtu týmů dostat i do mínusu).

o dál : běžte na průchozí bod PB19 (kóta **PIV** - rozcestí modré a červené turistické značky "Na Písečném") a tam otevřít obálku PB19.

PB19) POSTAVIT VEJCE NA ŠPIČKU UMÍ KAŽDÝ BLBEC

Máte s sebou : 4 ks syrových vajec vcelku (máte mít s sebou)

Jste : na kótě **PIV** - rozcestí modré a červené turistické značky "Na Písečném"

Úkol : Plníte ve vzdálenosti menší jak 100 kroků od kóty **PIV** !!. Každý stojíte v jednom vrcholu rovnostranného trojúhelníku, o straně přesně 6 metrů - odměřte krejčovským metrem, body označte kamenem. (4-členné týmy stojí ve čtverci o hraně 6 metrů, dvoučlenné týmy stojí 6 metrů od sebe). Házíte si dokolečka syrovým vajíčkem. Hodnotí se počet úspěšných hodů, které dosáhnete bez rozbití vejce. Pokud se vejce rozbije, hod se nepočítá. Můžete vzít další vejce a házet dál. Maximálně můžete použít 4 syrová vejce. Při házení nesmí být vejce do ničeho zabaleny či vloženy - prostě si házíte vejcem, jen obyčejným, syrovým nijak neupraveným vejcem. Po rozbití smíte sebrat zbytky a sníst.

Bonusové plnění : vzdálenost není 6, ale je 10 metrů. Můžete použít pouze 3 syrová vejce. Po ukončení plnění úkolu musí jeden člen týmu (a nesmí to být ten nejstarší !! - dvoučlenné týmy mají jednoduchý výběr :-) sníst poslední čtvrté vejce syrové. Ostatní pravidla jsou stejná jako při základním plnění.

Pokud změníte délku strany (je jedno jestli z 6 na 10, nebo naopak) během plnění úkolu, všechny hody naházené před změnou se vám ruší a začínáte od nuly.

Nesplnění : hodíte méně jak 5 úspěšných hodů, nesníte syrové vejce (při bonusovém plnění), jinak porušíte uvedená pravidla.

Foto : první foto = Tým na kótě **PIV**.. Druhé foto = rozestavěný tým v trojúhelníku (dva členové z pohledu třetího člena).

Hodnocení : - **za dosažení bodu :** získáváte **1000** bodů

- **nesplnění :** penále 100 bodů + **ztrácíte 1 život**, nebo penále 1800 bodů **bez ztráty života**.

- **základní plnění :** za každý úspěšný hod získáváte 10 bodů (maximálně 60 hodů = 600 bodů)

- **bonusové plnění :** za každý úspěšný hod získáváte 20 bodů (maximálně 60 hodů = 1200 bodů)

Co dál : zůstaňte na kótě **PIV** (rozcestí modré a červené turistické značky "Na Písečném")

a tam otevřete obálku PB20..

PB20) MEDVÍDEK NA VANDRU

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě **PIV** - rozcestí modré a červené turistické značky "Na Písečném"

Úkol : Od **PIV** na kótu **FUJ** ponese všichni členové týmu veškeré své věci na dřevěné tyči / dřevěných tyčích". Jediné, co nemusí nést na tyči, je obuv a oblečení, co má na sobě - ale **POZOR** - na sobě může mít každý člen týmu maximálně 5 (pět) kusů obuvi a oblečení dohromady + 1 fotoaparát do skupiny. Párové věci se počítají jako dva kusy (jeden pár bot se počítá jako dvě věci, stejně tak ponožky, rukavice, ...). Parametry tyče a způsob nesení záleží jen na vás, nesených věcí se nesmíte nijak dotýkat, dotýká se jich pouze tyč a vy se dotýkáte pouze tyče. (= nesmíte se dotýkat a posunovat věci jinými klacky, nebo používat jiné podobné finty) Věc se nesmí dotýkat ani země (být částečně vlečena)

Pokud potřebuje někdo něco na věcech upravit, opravit, posunout - a musí se věci dotknout, zastaví se vždy celý tým a provedete co potřebujete. Za každou zastávku si započtete penále 20 bodů.

Bonusové plnění : Všechny věci všech členů týmu nesete na jedné ! tyči. Každý člen týmu může mít na sobě maximálně 4 (čtyři) kusy oblečení a obuvi dohromady + 1 fotoaparát do skupiny. Za každou zastávku spojenou s dotekem nějakých věcí si započítáte penále 40 bodů.

Nesplnění : pokud nesplníte úkol podle pravidel ani v základním provedení, nebo máte vyšší penále za doteky věcí, než je bodový zisk za splnění úkolu (1000 bodů za dosažení bodu se do toho nepočítá).

Foto : první foto = část týmu, jak nese své věci na tyči

Hodnocení :

- **za dosažení bodu :** 1 bod

- **nesplnění :** penále 200 bodů + **ztrácíte 1 život**

- **základní plnění :** získáte 400 bodů od kterých za každou zastávku odečtete 20 bodů za každého člena, jehož věci jste se během zastávky dotýkali. Minimální zisk je jeden bod. Pokud máte méně, nesplnili jste úkol.

- **bonusové plnění :** získáte 800 bodů od kterých za každou zastávku, spojenou s dotýkáním věcí, odečtete 60 bodů.

Minimální zisk je jeden bod. Pokud máte méně, nesplnili jste úkol.

Co dál : běžte na průchozí bod PB21 (kóta **FUJ** - skautská základna Zikmundov u Lukova) a tam otevřete obálku PB21

PB21) MISTR JÁRA MEDVĚD CIMRMAN

Máte s sebou : nic

Jste : na kótě **FUJ**- skautská základna Zikmundov u Lukova. V sobotu 17:00 – 21:00 a neděli 10:00 - 16:30 by tu měl být přítomen komisař **BOXTRA**, **MÝVAL**, nebo **BOBR**.

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 = dokumentace živých obrazů.

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

- **za dosažení bodu : 1000** bodů.

- **nesplnění :** ztrácíte 400 bodů

- **základní plnění :** Za každého člena poroty, který pozná obrazem znázorněné přísloví, máte 100 bodů. Maximální zisk je 400 bodů.

- **bonusové plnění :** Za každého člena poroty, který pozná obrazem znázorněný název knihy, máte 100 bodů. Maximální zisk za bonus je 400 bodů, za celý úkol max. 800 bodů.

Co dál : zůstaňte na kótě **FUJ** a tam otevřete obálku **PB22**.

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."

PB 22) PNEUMATIKA KOLEM PASU JE NEPŘÍJEMNÁ

Máte s sebou : nic (na místě je pneumatika)

Jste : na kótě **FUJ**- skautská základna Zikmundov u Lukova. V sobotu 17:00 – 21:00 a neděli 10:00 - 16:30 by tu měl být přítomen komisař **BOXTRA**, **MÝVAL**, nebo **BOBR** - můžete s ním libovolně komunikovat.

Úkol: Komisař vám ukáže pneumatiku. Pokud zde komisař není, najdete pneumatiku na místě startu. Pneumatikou (dírou v pneumatice) proleze každý člen týmu 20 krát. Ostatní členové týmu mu mohou libovolně pomáhat.

Bonusové plnění : platí jen, pokud každý člen týmu prolezl 20 krát pneumatikou. Můžete udělat další prolezy pneumatikou nad základních 20, maximálně však každý člen týmu dalších 20 a to se zavázanýma očima. Ostatní členové týmu mu mohou libovolně pomáhat.

Nesplnění : 20 krát pneumatikou neproleze ani jeden člen týmu

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

Hodnocení :

- **za dosažení cíle : 0** bodů

- **nesplnění :** penále 800 bodů

- **základní plnění :** za každého člena týmu co proleze 20 krát pneumatikou - za 20 prolezů zisk 100 bodů.

- **bonusové plnění :** za každého člena týmu co proleze pneumatikou poslepu - za každý prolez poslepu zisk 10 bodů.

Maximální zisk z plnění úkolu je 900 bodů.

Co dál : zůstaňte na kótě **FUJ** a tam otevřete obálku **PB23**.

