

# SURVIVORS

## START) MŇAMKY HAMKY

**Máte s sebou :** Od startovního komisaře MÝVAL 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 kótě **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 **PB0**

**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**.

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

**Máte s sebou :** nic

**Jste :** na kótě **START**

**Úkol :** V obálce máte složený a zalepený papír s šifrou. Nejprve si přečtete pořádně zadání a až potom šifru otevřete !! Vaším 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 MÝVAL. 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), nebo dva členové týmu (u 4-členných) posadí ke startovnímu komisaři 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 volitelný bod **VB1** (kóta **ZOA** - vrchol kopce Rablina) a tam otevřete k bodu přináležející 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 **PB1**(kóta **ZOB** soutok dvou

potůčků pod fotbalovým hřištěm Vlčková) a tam otevřít obálku **PB1**.

*“Co je to bruells fen de ruthkl mue ?” zeptal 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”*

## **VB 1) 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 30 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 30 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 30 podlezů = 500 bodů, za každý další celotýmový podlez dostanete dalších 10 bodů, maximálně 800 za celý úkol

- **bonusové plnění :** za celý tým a 30 podlezů = 800 bodů, za každý další celotýmový podlez dostanete dalších 15 bodů, maximálně 1000 za celý úkol

**Co dál :** běžte na průchozí bod **PB1** (kóta **ZOB** - soutok dvou potůčků pod fotbalovým hřištěm Vlčková) a tam otevřete obálku PB1.

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

*“Ale já nejsem hloupý.” odsekl Oslík uraženě.*

## **PB 1) VENCLOVSKÝ BY SE DIVIL (POPRVÉ)**

**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, můžete se ponořit celí, stát při ponoření v potoce, nebo na břehu, na tom nezáleží. 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 :** stejné jako základní plnění, ale človíček si musí po celou dobu ponoření držet ruce za zády. Pokud ruce rozpojí (i 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 **PB2** (kóta **KOH** - vysílač Třeskunov nad Kašavou) a tam otevřete obálku **PB2**.

*“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 2) 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, bombón v papírku, malé pitíčko v kartónu, sáček miniBebe, mandarinku, stroužek česneku, půlku cibule, jednoho mrtvého cvrčka, jeden minitoust, 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 snědení pokrmu si může sundat šátek. Jedlík 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 zbývající 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** : zisk **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.

- **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** : běžte na průchozí bod **PB3** (kóta **REX** - strom u potoka mezi Držkovou a Kašavou, pod místem, kde hlavní cesta šplhá na kopeček) a tam otevřete k bodu příslušející 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 rozdělit.” 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.”*

## **PB3) PROČ CHODÍ MEDVĚDI BOSKY ??**

**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 botičky i ponožky a běžte bosky až dokud nenarazíte na značenou naučnou stezku Kašava. U prvního označnicku naučné stezky se můžete opět obout.

**Bonusové plnění :** stejně jako základní plnění, ale navíc si po celou bosou cestu všichni ponese 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 PB4 (kóta kótě BOJ - Vrzavé skály na Sýkornici 584 m - turistický přístřešek) a tam otevřete obálku PB4.

*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.*

## **PB4) OD LEBKY K LEBCE, JDE NÁM TO LEHCE**

**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. Přenášený se nesmí dotknout země!! Pokud se dotkne země libovolnou částí těla, nebo libovolnou svojí oděvní či výstrojní součástí, si okamžitě dá 10 kliků, tím napraví svoji chybu. Navíc přeříká nahlas vyjmenovaná slova po B, L a S. Během kontaktu přenášeného se zemí a během přeříkávání 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 přeneseného člena získáte 300 bodů.
- **bonusové plnění** : za dva přenesené členy získáte bonus celkem 700 bodů.

**Co dál** : běžte na průchozí bod **PB5** (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 **PB5**.

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

*“A Kryštůfku, jaká jsou ta jmenovaná slova ?“*

*“Jsou to vyjmenovaná slova. Ne jmenovaná. Po B jsou být, bydlit, obyvatel, byt, příbytek, nábytek, dobytek, obyčej, bystrý, bylina, kobyla, býk, Přibyslav, Hrabyně, Bydžov, Zbyněk, babyka, po L slyšet, mlýn, blýskat se, polykat, plynout, plýtvat, vzlykat, 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.“*

## **PB5) 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 lahví.

**Hodnocení** :

- **za dosažení průchozího bodu** : získáte **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** : běžte na průchozí bod **PB6** (kóta **KKK** - vrchol Kopná) a tam otevřete obálku **PB6**.

## **PB6) 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 :** získáte **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 **PB7** (kóta **FAU** - vysílač u žluté značky 250 metrů nad rozcestím Podkopná Lhota - točna) a tam otevřít obálku **PB7**.

*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, bydlit, 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, Volyně*

*Vyjmenovaná slova po M: my, mýt, myslet, 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, syseľ, 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*

## **PB7) ŠTĚSTÍČKO**

**Máte s sebou :** házečí šestistěnná kostka

**Jste :** na kótě FAU - vysílač u žluté značky 250 metrů nad rozcestím Podkopná Lhota - točna

**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 :-)

**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 FAU 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.

**Co dál :** běžte na průchozí bod **PB8** (kóta **HAF** dolní stanice lyžařského vleku ski areálu Trnava-Luhy) a tam otevřete obálku **PB8**.

... **POZOR !!** ... Během této cesty nesmíte jít po asfaltové cestě Kašava - Podkopná Lhota - Trnava, ani po asfaltové cestě Trnava - ski areál Trnava Luhy. Nesmíte se k těmto cestám přiblížit na vzdálenosti menší jak 10 kroků od asfaltového povrchu této cesty. (To znamená, že nesmíte tyto cesty ani přejít). V případě porušení tohoto pravidla jste okamžitě **DISKVALIFIKOVÁNI**.

*“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.*

## **PB8) RUGBYSTICKÁ PROLOŽKA ?**

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

**Jste :** na kótě HAF - dolní stanice lyžařského vleku Ski areálu Trnava-Luhy

**Úkol :** vaším úkolem je dopravit co nejrychleji tenisák s dolní stanice nejdelšího lyžařského vleku ve Ski areálu Trnava-Luhy na horní stanici téhož vleku, při dodržení těchto pravidel :

- člověk držící tenisák se nesmí pohybovat.
- tenisák lze dopravovat k cíli pouze házením.
- v okamžiku, kdy chytnete 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 u dolní stanice lanovky, do chvíle, kdy tenisák úspěšně zachytí hráč u horní stanice lanovky.

**Bonusové plnění :** namísto tenisáku plníte úkol s PET lahví. 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 nedoprovíte určený předmět od dolní do horní stanice vleku, 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 20 minut a méně - získáte 600 bodů.

dosáhnete času 40 minut a méně - získáte 400 bodů.

dosáhnete času více jak 40 minut - získáte 200 bodů.

- **bonusové plnění :**

dosáhnete času 20 minut a méně - získáte 1200 bodů.

dosáhnete času 40 minut a méně - získáte 800 bodů.

dosáhnete času více jak 40 minut - získáte 400 bodů.

**Co dál :** běžte na libovolný volitelný bod VB2 (kóta VXX - rozcestí modré a žluté turistické značky Pod Vysokým Grúněm) a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB2. Úkol je oceněn moc dobrým jídlem a slušně bodovaný.

Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB9 (kóta GAG - rozcestí modré a zelené turistické značky Pod Humencem) a tam

otevřít obálku PB9.

*Láček koukal smutně na PET láhev.*

*“je to hloupé,” řekl si. “Fotbal je mnohem lepší. Ale ten budeme hrát až za chvíli. Škoda”*

*Láček hrál fotbal rád. Čtyřma nohama můžete kopat dvakrát víc, než Pů. A dokonce dvakrát víc, jak Kryšťůfek Robin. A čtyřikrát víc, jak Sova.*

*A když se hodně snažíte, můžete balón napíchnout na kopýtko.*

## **VB2) TYGŘI NERADI MED, ANI MARMELÁDU**

**Máte s sebou :** marmeládu, kterou jste nafasovali na startu

**Jste :** na kótě VXX - rozcestí modré a žluté turistické značky Pod Vysokým Grúněm

**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 pus (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 marmeládu požadovaným způsobem

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

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

- nesplnění : penále 400 bodů (za nesplnění tohoto úkolu **neztrácíte život**)

- 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 **PB9** (kóta **GAG** - rozcestí modré a zelené turistické značky Pod Humencem) a tam otevřete obálku **PB9**.

*“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.*

## **PB9) PLUJÍCÍ MEDVĚD KOTVÍ V PŘÍSTAVU**

**Máte s sebou :** stopky, šátky

**Jste :** na kótě GAG - rozcestí modré a zelené turistické značky Pod Humencem

**Úkol :** jeden z týmu může vidět, ostatní si zavážou oči. Máte za úkol takto dojít z kóty GAG na kótu LOK (Ondrášova studna u zelené značky z Držkové do Hošťálkové). 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 (odečet 200 bodů za každou zastávku, na které slepý prohlédne)

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

**Co dál :** běžte na průchozí bod PB10 (kóta LOK - Ondrášova studánka, u zelené značky z Držkové do Hošťálkové) a tam otevřete obálku PB10.

*“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. Všechny lodi mají jméno, řekl. Moje se bude jmenovat Plující Medvěd.”*

*S těmito slovy spustil svůj člun na vodu a skočil za ním.*

*Chvíli 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.*

## **PB10) JEJDANÁNKU !!**

**Máte s sebou :** nic

**Jste :** na kótě LOK - Ondrášova studánka, u zelené značky z Držkové do Hošťálkové

**Úkol :** KAŽDÝ z vás si dá 50 minipřepodlezů. A co to je? Pěkná pakárna! Dva z vás se postaví proti sobě a chytanou v úrovni pasu klacek, dlouhý minimálně 1 metr. Vytvoří tak písmenko H (dva lidi jsou nožičky, klacek je příčka). Třetí pod klackem podleze na druhou stranu a přes klacek přelege zpět. To je jeden minipřepodlez. Dva držiči klacku mohou přepodlezajícím pomáhat snižováním a zvyšováním klacku, ale musí mít stále klacek v úrovni pasu (dělají dřepy). V podstatě jde o to, kdo se víc nadře. Jestli držiči, nebo přepodlezající. V úloze přepodlezajícího se postupně všichni vystřídáte. U dvoučlenných týmů dělá každý člen 70 minipřepodlezů (klacek drží jeden člověk na jedné straně vodorovně v úrovni pasu, druhou stranou klacku se musí dotýkat stromu). U čtyřčlenných týmů dělá každý člen 40 minipřepodlezů.

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

**Nesplnění :** Ani jeden z vás neudělá požadovaných 50 (40/70) minipřepodlezů.

**Foto :** první foto = tým u Ondrášovy studánky. Druhé foto = tým při přepodlezání.

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

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

- **základní plnění :** za každého člena týmu, který udělá alespoň 50 minipřepodlezů, získáte 100 bodů. U dvoučlenných týmů 140 bodů, u čtyřčlenných týmů 70 bodů.

- **bonusové plnění :** za každého člena týmu, který udělá alespoň 50 (140 / 70) minipřepodlezů získáte 100 bodů + za každý minipřepodlez nad základních 50 (140 / 70) získáte 5 bodů. Celkem maximálně za tým 800 bodů.

**Co dál :** běžte na průchozí bod PB11 (kóta SYR - autobusová zastávka Hošťálková - Pod horou) a tam otevřete obálku PB11.

## **PB11) POMOZ MI PROSÍM PROTÁHNOUT TYGRA UCHEM JEHLY, IÁČKU.**

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

**Jste :** na kótě SYR - autobusová zastávka Hošťálková - Pod horou

**Úkol :** 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 SYR se zastávkou v pozadí. 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 :** běžte na bod PB12 (kóta VEA - dolní stanice jižního vleku Ski areálu Troják). Tam otevřete obálku PB12.

## **PB12) KDO JE TO SVĚTLONOŠ, KRYŠTŮFKU ROBINE ?**

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

**Jste :** na kótě VEA - dolní stanice jižního vleku Ski areálu Troják

**Úkol :** Přímou na kótě VEA si každý vezměte dvě čajové svíčky a zapalte je (zbývající 6 dobře schovejte). Úkolem je, aby došel celý tým na další kótu ( VEB - horní stanice jižního vleku Ski areál Troják, na hřebeni na modré značce). Pokud NEHOŘÍ člověku ani jedna z jeho dvou svíček, NESMÍ se pohybovat vpřed ! 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 VEA na kótu VEB podle pravidel. Na důvodu nezáleží.

**Foto :** první foto = tým na kótě VEA. Druhé foto = tým na kótě VEB.

**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 PB13 (kóta VEC - horní stanice severního vleku Ski areál Troják) a tam otevřete obálku PB13.

## **PB13) OSTRAVACI JSOU DRSNI CHLOPI, KRYŠTŮFKU ROBINE !!**

**POZOR - V PŘÍPADĚ NOUZE** : Pokud jste na tomto místě později, jak v sobotu kolem čtvrté hodiny odpolední, budete mít asi problém dorazit do cíle včas. Pokud je to váš případ, nebo pokud máte jiný problém (rýmečka, puchýřek na nožičce, ... ), ale nechcete Přežití vzdát, můžete využít ZKRATKU - po splnění úkolu PB13 můžete pokračovat zkratkou po modré turistické značce na západ na kótu XOX - rozcestí modré a zelené turistické značky Holý vrch - a tam otevřít obálku PB18. Za neprošlé body nezískáte žádné bonusy ani penále, ale za **použití zkratky** zaplatíte jeden život, nebo 2000 bodů.

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

**Jste** : na kótě VEC - horní stanice severního vleku Ski areál Troják

**Úkol** : Už jste zřáli po sjezdovce se svíčkami? Ne? Jenom šlapali nahoru? Ale to je chyba!! Nuda!! To zvládne i Prasátko!!! Přímo na kótě VEC si každý vezměte dvě čajové svíčky a zapalte je. Úkolem je, aby došel celý tým na další kótu VED (dolní stanice severního vleku Ski areál Troják). Pokud NEHOŘÍ člověku ani jedna ze dvou jeho svíček, NESMÍ se pohybovat vpřed! 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 VEC na kótu VED podle pravidel. Na důvodu nezáleží.

**Foto** : první foto = tým na kótě VEC. Druhé foto = tým na kótě VED.

**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 jít na volitelný bod VB3 (Kóta MAA - rozhledna Maruška u stejnojmenné Meteorologické stanice).

Bodový zisk za dosažení a splnění jednoduchého úkolu je docela slušný. Nebo běžte přímo na průchozí bod PB14 (Kóta KOL - turistický rozcestník Vičanov na zelené značce) a tam otevřete obálku PB14.

## **VB3) MARUŠKA**

**Máte s sebou** : nic

**Jste** : na kótě MAA - rozhledna Maruška u stejnojmenné Meteorologické stanice

**Úkol** : Vyjděte (celý tým) celé schodiště na rozhledně Maruška, od první od nejnižší po nejvyšší příčku.

**Bonusové plnění** : Vyjděte (celý tým) celé schodiště na rozhledně Maruška, od první od nejnižší po nejvyšší příčku. To můžete bonusově provést maximálně 10 krát.

**Nesplnění** : nevyjděte celý tým celé schodiště na rozhledně Maruška ani jednou.

**Foto** : první foto = Tým u rozhledny. Druhé foto = pohled z rozhledny.

**Hodnocení** : - za dosažení bodu : získáváte 600 bodů

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

- základní plnění : za základní vylezení schodů dostanete 200 bodů za tým.

- bonusové plnění : za každé bonusové vylezení schodů máte 50 bodů (maximální bonus 500 bodů)

**Co dál** : běžte přímo na průchozí bod PB14 (Kóta KOL - turistický rozcestník Vičanov na zelené značce) a tam otevřete obálku PB14.

*"Maruška je moc pěkné jméno", řekl Kryštofek Robin a zasněně hleděl z okna svého domečku.*

*“Nechtěl bych se jmenovat Maruška”, prohlásil Medvídek Pů.*

## **PB 14) POSTAVIT VEJCE NA ŠPIČKU UMÍ KAŽDÝ BLBEC**

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

**Jste :** na kótě KOL - turistický rozcestník Vičanov na zelené značce

**Úkol :** Plníte ve vzdálenosti menší jak 400 kroků od kóty KOL. 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 pravidla.

**Foto :** první foto = Tým na kótě KOL. Druhé foto = tým v házecím 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 :** běžte na průchozí bod PB15 (kóta CUF - rozcestí červené a zelené turistické značky Pod Ožihákem) a tam otevřete obálku PB15.

## **PB 15) MISTR JÁRA MEDVĚD CIMRMAN**

**Máte s sebou :** nic

**Jste :** na kótě CUF - rozcestí červené a zelené turistické značky Pod Ožihákem

**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 + **ztrácíte 1 život !**

- **základní plnění :** Za každého porotce, který pozná přísloví na obraze, máte 100 bodů. Maximální zisk je 400 bodů.

- **bonusové plnění :** Za každého porotce, který pozná název knihy, máte 100 bodů. Maximálně za bonus 400 bodů.

**Co dál :** běžte na průchozí bod PB16 (kóta TEP - Teodorův pramen, upravený pitný pramen u lesní asfaltové cesty) a tam otevřete obálku PB16.

*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.”*

## **PB16) FOTBÁÁÁL !!!**

**Máte s sebou :** tenisák (součást povinné výbavy)

**Jste :** na kótě TEP - Teodorův pramen, upravený pitný pramen u lesní asfaltové cesty

**Úkol :** Dokopejte tenisák co nejdále, od TEP k bodu TEA (rozcestí cest, cca 200 m od TEP), bodu TEB (rozcestí cest, cca 700 m od TEP), k bodu TEC (křižovatka žluté turistické značky a naučné stezky, cca 1200 m od TEP), nebo až k bodu TED (vyústění lesní asfaltky na hlavní cestu, cca 1600 m od TEP).

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 TEA, 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 TEA.

**Foto :** první foto = tým u Teodorova pramene, se zurčící vodou v pozadí. Další foto = tým na bodech TEA, TEB, TEC a TED (pokud se tam dostane)

**Hodnocení :**

- za dosažení bodu :1000 bodů.

- nesplnění : penále 300 bodů+ ztrácíte 1 život !

- Základní plnění :

dosáhnete bodu TEA požadovaným způsobem. Získáte 200 bodů.

dosáhnete bodu TEB požadovaným způsobem. Získáte 500 bodů.

dosáhnete bodu TEC požadovaným způsobem. Získáte 8000 bodů.

dosáhnete bodu TED požadovaným způsobem. Získáte 1100 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 PB17 (kóta SOS - severní oplocení vysílače Kyčerka) a tam otevřete obálku PB17.

*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.*

## **PB17) PAPIROPLÁN**

**Máte s sebou :** na startu jste dostali arch papíru A4 - jeden na každého člena týmu

**Jste :** na kótě SOS - severní oplocení vysílače Kyčerka

**Úkol :** Vaším úkolem je dojít z kóty SOS na kótu BUS (rozcestí červené, zelené a žluté turistické značky “Pod Kyčerkou”), která je co by kamenem dohodil. Ovšem vy budete házet papírem. Každý člen týmu si můžete upravit jeden papír A4 libovolným způsobem, ale nesmíte použít žádný jiný materiál, jak tento jeden papír.

Postupujete tak, že se první člen týmu postaví na kótu SOS a hodí svým papírem co nejdál směrem k cíli (kótě BUS). Na místo, kde se papír samovolně (= bez vašeho přičinění) zastaví se postaví druhý hráč týmu a hodí svým papírem směrem

ke kóťě BUS. Na místo, kde se samovolně zastaví jeho papír, .... atd. Všichni členové týmu se pravidelně střídají. Každý háže svým papírem. Každý si svůj papír upravuje sám !!! bez jakékoli cizí fyzické pomoci (ani od členů svého teamu!!). Psychicky (povzbuzení, rada) si pomáhat můžete. Na každý pokus můžete použít jinou konstrukci. Nesmíte použít jiný papír jak A4 přidělenou na startu. Počítáte si celkový počet hodů, které potřebujete na překonání vzdálenosti z kóty SOS na kótu BUS. Každý hod je platný (nemůžete hody opravovat, i kdyby jste nehodili ani centimetr vpřed). Na splnění máte jen jeden pokus.

**Nesplnění :** Pokud úkol vůbec nesplníte, nesplníte podle pravidel, nebo pokud je váš celkový počet hodů 200, nebo větší, nesplnili jste úkol.

**Foto :** první foto = foto týmu na kóťě SOS s vysílačem v pozadí. Druhé foto = dokumentujete hod papírem.

**Hodnocení :**

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

- **nesplnění :** penále 100 bodů + **ztrácíte 1 život !**

- **základní plnění :** od 1000 bodů odečtete celkový počet hodů, vynásobený pěti. To je váš bodový zisk.

**Co dál :** běžte na volitelný bod VB4 (kóta MMM - zřícenina hradu Obřany na červené značce) a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB4. Cesta je náročnější, bodové hodnocení tomu odpovídá a úkol je velmi příjemný na plnění i bodovým ziskem. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB18 (kóta XOX - rozcestí modré a zelené turistické značky Holý vrch) a tam otevřít obálku PB18.

## **VB4) GENERÁL LAUDON, PIJE SI KOFOLU SKR VES**

**Máte s sebou :** litrovou Kofolu

**Jste :** na kóťě MMM - zřícenina hradu Obřany na červené značce

**Úkol :** Vypijte přímo na Obřanech velmi obřaně litrovou Kofolu. Vyfoťte se u obřaniho pití.

**Bonusový úkol :** Kofolu vypijte jen jeden člověk z týmu. Velmi, velmi obřaně.

**Nesplnění :** Nevypijete Kofolu dle pravidel.

**Foto :** první foto = tým na obřanech. Druhé foto = dokumentujete obřaní pití Kofoly.

**Hodnocení :**

- **za dosažení bodu :** **999 bodů**.

- **nesplnění :** penále 222 bodů + **ztrácíte 1 život !**

- **základní plnění :** pokud vypijete Kofolu dle pravidel, získáte 55 bodů

- **bonusové plnění :** pokud vypijete Kofolu dle pravidel, získáte 555 bodů

**Co dál :** běžte na průchozí bod PB18 (kóta XOX - rozcestí modré a zelené turistické značky Holý vrch) a tam otevřete obálku PB18.

*“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 hladý,” posteskl si Medvídek Pů. “Škoda. Byla s tebou legrace.”*

## **PB18) POPELKA, SNĚHURKA, POLÁRKA - MÁM V TOM ZMATEK KRYŠTŮFKU ROBINE !**

**POZOR - V PŘÍPADĚ NOUZE :** Pokud jste na tomto místě později, jak v neděli kolem poledne, asi budete mít problém dorazit do cíle včas. Pokud je to váš případ, nebo pokud jste už hodně, hodně znavení, bolí vás nožičky, už vás to fakt nebaví, ale přesto nechcete Přežití vzdát, můžete využít ZKRATKU - po splnění úkolu PB18 můžete pokračovat zkratkou po modré turistické značce na jih na kótu KOR - studánka Korýtko blízko modré značky, a tam otevřít obálku PB22. Za neprošlé body nezískáte žádné bonusy ani penále, ale **za použití zkratky** zaplatíte **jeden život, nebo 1500 bodů**.

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

**Jste :** na kótě XOX - rozcestí modré a zelené turistické značky Holý vrch

**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 000roztřídíte-li je špatně (více jak deset špatně umístěných hrášků, nebo čoček), nebo třídíte-li déle jak hodinu = nesplnili jste úkol

**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 PB19 (kóta 000 - most pod kvalitní lesní cestou, jihojihovýchodně 900 metrů pod Pardusem) a tam otevřete obálku PB19.

## **PB19) OSTRAVACI SU DRSNÍ CHLOPI AJ PODRUHE**

**Máte s sebou :** prádelní šňůra

**Jste :** na kótě 000 - most pod kvalitní lesní cestou, jihojihovýchodně 900 metrů pod Pardusem

**Úkol :** Najděte most a pod mostem (z jedné strany na druhou) prohod'te méně šikovnou rukou 50\* tenisák. Můžete jej proházovat tam a zpět, počítá se každý prohoz (tam = jeden prohoz, zpět = druhý prohoz).

**Bonusové plnění 1 :** navíc pod stejným mostem (z jedné strany na druhou) jedenkrát proleze celý tým bez věci.

**nebo Bonusové plnění 2 :** navíc pod stejným mostem (z jedné strany na druhou) dopraví všechny své věci celý tým (vyjma maximálně 6 kusů oděvu, 2 kusů obuvi a jedné další nespecifikované věci na člověka).

**nebo Bonusové plnění 3 :** navíc pod stejným mostem (z jedné strany na druhou) postupně proleze celý tým včetně všech svých věcí.

**Můžete splnit jen jedno bonusové plnění !!**

**Nesplnění :** Nesplníte úkol ani v základním plnění dle pravidel.

**Foto :** první foto = tým u mostu. Druhé foto = tým při plnění úkolu.

**Hodnocení :**

- za dosažení bodu : 1000 bodů.

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

- Základní plnění : získáte 200 bodů.

- bonusové plnění 1 : získáte navíc dalších 300 bodů.

- bonusové plnění 1 : získáte navíc dalších 400 bodů.

- bonusové plnění 1 : získáte navíc dalších 500 bodů.

**Co dál :** běžte na průchozí bod PB20 (kóta FIN - přehrádka na Rusavě) a tam otevřete obálku PB20.

## **PB 20) VENCLOVSKÝ BY SE DIVIL**

**Máte s sebou :** stopky (vlastní)

**Jste :** na kótě FIN - přehrádka na Rusavě pod hotelem "Nad přehradou"

**Úkol :** Každý z teamu se ponoří na co nejdelší dobu celý (tedy tak, aby nebyla vidět žádná jeho část tělesná) na jeden nádech do přehrady. 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 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 + **ztrácíte 1 život ...** nebo penále 1800 bodů **bez ztráty života.**

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

**Co dál :** běžte na volitelný bod VB5 (kóta WIN - rozcestí zelené a modré značky "Pod Ondřejovskem") a tam otevřete k bodu přínaležející obálku VB5. Je to dost daleko, bodový zisk je značný. Nebo můžete jít přímo na bod PB21 (kóta SIP - studánka Marchalena kousek pod zelenou turistickou značkou) a tam otevřít obálku PB21.

*"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."*

## **VB 5) JEDNONOHÝ MEDVĚD**

**Máte s sebou :** stopky

**Jste :** na kótě WIN - rozcestí zelené a modré značky "Pod Ondřejovskem"

**Úkol :** Každý člen týmu si stoupne na jednu nohu (země se dotýká pouze chodidlem, ničím jiným se ničeho jiného nedotýká) a stojí tak 5 minut. Pokud se někdo dotkne země, zastavíte čas, celý tým přeruší plnění úkolu, dáte si všichni 10 dřepů, znovu si stoupnete na jednu nohu, pustíte čas a pokračujete v plnění úkolu. Minimálně musíte ustát 10 minut. Za každou další celou minutu získáte body navíc. Můžete stát bez batohů.

**Bonusové plnění :** plníte stejným způsobem, ale musíte mít u sebe (nést, držet, ...) všechny věci.

**Nesplnění :** Neustojíte ani 10 minut.

**Foto :** první foto = tým na kótě WIN - rozcestí zelené a modré značky "Pod Ondřejovskem"

## **Hodnocení :**

- **za dosažení bodu : 1300 bodů.**

- **za nesplnění :** penále 100 bodů + **ztrácíte 1 život !**

- **Základní plnění :** získáte 250 bodů + 25 bodů za každou minutu nad 5 základních minut. Maximální bodový zisk za základní plnění je 500 bodů celkem.

- **bonusové plnění :** získáte 350 bodů + 35 bodů za každou minutu nad 5 základních minut. Maximální bodový zisk za základní plnění je 700 bodů celkem.

**Co dál :** běžte na průchozí bod PB21 (kóta SIP - studánka Marchalena kousek pod zelenou turistickou značkou) a tam otevřít obálku PB22.

## **PB21) SIAMSKÁ TROJÁTKA**

**Máte s sebou :** prádelní šňůra, šátek pro každého

**Jste :** na kótě SIP - studánka Marchalena kousek pod zelenou turistickou značkou

**Úkol :** Od kóty AAA (křižovatka výrazné zpevněné lesní cesty a zelené značky) si všichni tři stoupnete do řady (asi jako tři písmenka XXX, dvoučlenné týmy XX, čtyřčlenné týmy XXXX) a svážete si sousedící nožičky k sobě (jeden levou, druhý pravou) kolem kotníků a vytvoříte taková siamská trojčátka se čtyřmi nožičkami. Ke svázání můžete použít libovolný jiný materiál (ideální je šátek, případně prádelní šňůra, v nouzi třeba tričko). Nohy musí být svázané tak těsně, aby jste mezi svázanými kotníky neprostrčili zařatou pěst. Takto svázaní půjdete na kótu BBB (křižovatka asfaltových cest). 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 :** stejným způsobem se vrátíte od kóty BBB zpět na výchozí kótu AAA.

**Nesplnění :** Nedojdete od AAA k BBB požadovaným způsobem.

**Foto :** první foto = tým u studánky Marchalena, Druhé foto = tým na AAA. Třetí foto = tým se svázanými nohama na BBB.

**Hodnocení :**

- za dosažení bodu : 1000 bodů.

- za nesplnění : penále 100 bodů + ztrácíte 1 život !

- Základní plnění : získáte 300 bodů.

- bonusové plnění : získáte navíc dalších 600 bodů.

**Co dál :** běžte na volitelný bod VB6 (kóta LES - Studánka u Ščůrovej na modré značce) a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB6. Není to o moc dál, dostanete něco málo bodů za dosažení a o něco víc bodů za docela jednoduchý úkol. Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB22 (kóta KOR - studánka Korýtko blízko modré značky) a tam otevřít obálku PB22.

*“Viš Kryštůfku,“ řekl medvídek Pů, “dost často si připadám jako idiot.”*

## **VB6) NA TYČNĚ JE DĚSNÝ BORDEL**

**Máte s sebou :** nic

**Jste :** na kótě LES - Studánka u Ščůrovej na modré značce

**Úkol :** Od kóty LES 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 u studánky “U Ščůrovej”.

**Hodnocení :**

- za dosažení bodu : 300 bodů.

- za nesplnění : penále 400 bodů

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

**Co dál :** běžte na průchozí bod PB22 (kóta KOR - studánka Korýtko blízko modré značky) a tam otevřít obálku PB22.

*Kryštůfek Robin odkopl několik plechovak, odsunul hromadu sklenic od medu a otevřel dveře do Půova domečku.*

*“Máš tu strašný nepořádek, milý Pů”, řekl Kryštůfek rozlobeně. Dokonce trochu zčervenal.*

*“Ano, já vím,“ řekl Pů*

## **PB22) KRYŠTŮFEK ROBIN, ZVANÝ ROBAJS HOOĎ**

**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 kóte k dispozici více jak 12 šišek (tedy když vyháže 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 PB23 (kóta PPL - vodárna za plotem nad lesní asfaltovou cestou) a tam otevřete obálku PB23.

## **PB23) TULITULITULI TELETABÍS**

**Máte s sebou :** krejčovský metr

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

**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 u vodárny před plotem. 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 volitelný bod VB7 (kóta RUB - Divíškova studánka pod žlutou turistickou značkou) a tam otevřete k bodu příslušející obálku VB7. Úkol je zajímavý, bodový zisk mírně nadprůměrný.

Nebo můžete jít přímo na průchozí bod PB24 (kóta PIV - rozcestí modré a červené turistické značky "Na Písečném") a tam otevřít obálku PB24.

## **VB 7) VIKINGOVÉ, MEDVĚD A OSLÍK**

**10**

**Máte s sebou :** krejčovský metr, stopky

**Jste :** na kóte RUB - Divíškova studánka pod žlutou turistickou značkou

**Úkol :** Úkol splňte do vzdálenosti 50 kroků od RUB. 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 Divíškovy studánky. Druhé foto = klečící členové týmu

**Hodnocení :**

- **za dosažení bodu :** 600 bodů

- **nesplnění :** penále 200 bodů + **ztrácíte 1 život ...** nebo penále **1200 bodů beze ztráty života**

- **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 průchozí bod PB24 (kóta PIV - rozcestí modré a červené turistické značky "Na Písečném") a tam otevřete obálku PB24.

*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 zavrзло 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 rozvážně 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."*

## **PB 24) 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 ponesou 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 započtete 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 :** 1000 bodů

- **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.



# CÍLOVÁ OBÁLKA

Cíl je na skautské chatě Lukov - kóta 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, PLAVÁČEK nebo BOBR - můžete s ním libovolně komunikovat. Dříve prosím na kótu nechoďte, můžete přespát někde v lese (jde přece o Přežití).

Otevřeli jste cílovou obálku – předpokládám tedy, že nemáte splněny všechny úkoly a neprošli jste všechna stanoviště. Možná už nemůžete, nestíháte, nebo jste ztratili 3 životy.

Jste SURVIVALS (CAT-S) = musíte přežít do neděle do 16.30 při dodržení všech pravidel , tedy nikdo vám nesmí pomáhat, nesmí vám dávat ani prodávat jídlo, poskytnout přístřeší, teplo, sucho, náradí, vybavení, atd .... S několika výjimkami - v cíli můžete používat věci a zařízení, které vám komisaři výslovně povolí.

**Nestihnete-li do cíle dojít, dopravte se libovolně domů a dejte na číslo 605400319 a číslo 602114425 zprávu SMS o tom, že jste doma a doručte Simbovi co nejdříve protokol (stačí slušně naskenovaný).**