

PB 00 -Start Přežití 2016 na motivy knih pro děti

Jste na : kótě START - základna Zikmundov a právě jste otevřeli obálku PB 00 (Start).

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky a vyfoť svůj celý odpočínutý tým na startu.

A co myš : pojmenujte svoji myš a její jméno zapište do průvodky

Úkol : běžte za startovním komisařem a vylosujte si jednu logickou hádanku. Vyřešte ji a řešení doneste komisaři. Za správné řešení dostanete podle obtížnosti hádanky 20, 40, nebo 60 KR. Pokud si nevíte rady, můžete nejdříve po 5-ti minutách přijít odevzdat nevyluštěnou hádanku a vylosovat si další. Pro splnění úkolu musíte uhodnout 5 hádanek.

Hodnocení za dosažení bodu PB00 : získáváte **100 KR**

Hodnocení úkolu :

- Tento úkol musíte splnit (nelze ztratit život)
- Pokud vyluštíte 5 hádanek, splnili jste úkol, získáváte bodový zisk podle obtížnosti hádanek + získáváte extra bonus **200 KR** za splnění úkolu..
- Za každou 6-tou a další vyluštěnou hádanku získáváte bonus podle obtížnosti hádanky.
- Maximální zisk za tento úkol je 600 KR

Udělej : zapište celkový počet získaných kreditů za tento úkol. Zapište čas odchodu z bodu PB 00 (Start). Zapište kolik jste vyluštěli hádanek, čísla těchto hádanek a za kolik KR byly.

Kam dál : běžte na kótu VEB (povinný bod PB 01 - vrchol Písečné - 517 m - skalka na vrcholu. Je asi jako muž vysoká a deset metrů dlouhá). Tam otevřete obálku PB 01.

Kecy jen tak :

- *Vše je otázka cti, jen máloco budou komisaři kontrolovat, ale můžou vás odchyťávat na trati. Dodržujte zákony České republiky (včetně rozdělování ohňů v přírodě).*
- *Nevymýšlejte jak úkol obejít ale jak jej splnit v duchu zadání. Zadání není právní text. Většinou. Pokud máte svědomí, konzultujte s ním – dobré svědomí mívá pravdu*
- *Úkol musíte splnit nejpozději do otevření libovolné další obálky, pokud není v popisu uvedeno jinak*
- *Nejdříve si pořádně přečtěte celý text z obálky, až pak něco dělejte*
- *Musíte procházet všechny povinné body (PB) ve stanoveném pořadí, pokud nějaký povinný bod z jakéhokoli důvodu neprojdete, můžete splnit všechny volitelné body, ale poté otevřete cílovku a běžte do cíle. Další body vám již nebudou započítány.*
- *Pokud otevřete obálku (je jedno zda PB, VB, VÚL), stává se pro vás závazná – musíte splnit veškeré úkoly v ní obsažené.*
- *Můžete ztratit maximálně tři životy. Pokud ztratíte čtvrtý, ihned otevřete cílovou obálku a běžte do cíle. Nesmíte již plnit žádné úkoly, ani navštěvovat žádné body.*
- *Aby jste byli hodnoceni, musíte být v cíli do neděle 16.30!!!*
- *Pokud se dopravíte sami domů, dejte zprávu na čísla uvedená v cílové obálce*
- *Jen připomínám, že pít smíte jen čistou vodu (kterou můžete i vydyndat od jiných lidí), jíst smíte jen to co najdete v přírodě přírodního a co má Váš team s sebou, přepravovat se můžete jen pěšky, použití mobilu znamená diskvalifikaci, nikdo mimo Váš team vám nesmí fyzicky ani radou s ničím pomoci.*
- *Týmy nesmí spolupracovat při plnění úkolů, ani si navzájem při plnění úkolů radit.*

- *Do průvodky zapište přesný čas otevření každé obálky a u každého úkolu bonusy, penále, zda jste splnili či nesplnili úkol, případně další požadované informace, všechno foťte, hodně vám to pomůže při vyhodnocení v cíli. Team s neúplnou průvodkou nemůže být hodnocen. Vyplňujte pečlivě a hlavně čitelně.*

DBÚ 01 - speciální dlouhodobý úkol STUDNIČKY

Průběžný úkol : kdykoli během Přežití navštívte studánku, která není povinným bodem PB, volitelným úkolem VÚL, nebo volitelným bodem VB. Studánka musí mít vodu, musí být veřejně přístupná bez jakýchkoli omezení a být označená jménem (jméno lze zjistit někde v okolí bez dotazování osob). Vyfoťte celý tým (bez fotografa) u studánky (studánka musí být vidět). Vyfoťte jméno studánky (které tam je napsané na ceduli, vytesané v šutru, uvedené na rozcestníku, nebo tabuli naučné stezky, ...).

Hodnocení úkolu :

- tento úkol nelze nesplnit (pokud nenavštívíte ani jednu studánku, neztrácíte život, neztrácíte kredity)
- za každou navštívenou a správně zdokumentovanou studánku získáváte bonus **+150 KR**. Maximální možný zisk za tento úkol je 600 KR.

Udělej : zapište jména navštívených studánek, popište polohu studánek, zapište počet získaných kreditů.

A co myš : *no - nic. Myši pijou docela málo. Prostě ji v tomhle úkolu neřešte.*

Kecy jen tak : *tento úkol je pro vás dobrodiním. Pomůže vám najít dostatek pitné vody. Jen je třeba pečlivě zvážit, která voda je opravdu pitná. Z vlastní zkušenosti vím, že studánky s tekoucí nezkalenou vodou, umístěné dál jak 200 m od nejbližšího stavení, obvykle pitné jsou. Stejně jako voda z potoků, které nad sebou nemají žádné trvalé osídlení. Tím vás samozřejmě nenutím pít z potoka, ani z jakékoli studánky :-)*

PB 01 - Henryk Sienkiewicz: Pouští a a pralesem

Přišlo ráno a s ním osmý den cesty strašlivou, nemilosrdnou výhňí, která srážela na kolena i silné muže. A Staš byl ještě dítě. Přesto vstal ráno první, odzátkoval svoji čturu a přitiskl ji k Nelliným vyprahlým rtům. "Napij se, je jí dost pro všechny", pravil stěží zadržuje slzy zoufalství ...

Jste na : kótě VEB (vrchol Písečné - 517 m, skalka na vrcholu - je asi jako muž vysoká a deset metrů dlouhá - na fotkách je pohled ze severozápadu a jihovýchodu). Právě jste otevřel obálku PB 01.



Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky, vyfoť tým (bez fotografa) u skalky z jihovýchodní strany, přibližně z pohledu, který je na druhé fotografii.

A co myš : *myš. Tak ta je v tomhle úkolu důležitá. Ponesete ji spolu s kelímkem s vodou na prkně. Myš, kterou nesete, má chápavý ocásek a dokáže s ním spoustu zašmodrchaných kousků.*

Úkol : teď použijete to divné prkno, které jste dostali na startu, myš a plastový kelímk. Máte za úkol donést z kóty VEB na kótu ZEB kelímk s vodou a myš. Kolik nalijete vody do kelímku na kótě VEB je jedno - ale po dosažení kóty ZEB musí být vody v kelímku alespoň po modrou rysku.



Plnění pro drsoně: přibližně uprostřed prkna ponese kelímek a myš. Nic víc na prkně nebude. Jeden konec prkna bude držet jednou rukou jeden člen týmu, druhý konec prkna bude držet druhou rukou druhý člen týmu. Takto půjdete od VEB k ZEB. Kelímku ani myši se nesmíte ničím dotýkat (pouze prknem, na kterém je nesete) a nesmíte se dotýkat prkna (mimo konců, za které je nesete). Prkno, myš ani kelímek nesmíte poškodit = po ukončení úkolu musí vypadat stejně jako před úkolem. Kelímek se nesmí během plnění úkolu deformovat, nesmíte změnit jeho objem a tvar. Vodu nesmíte během cesty dolévat. Na prkně, myši a kelímku nesmíte nic upravit, přidat (přilepit, nebo přibít kelímek, a podobně). Ruce nebo nosiče smíte měnit během nesení (při dodržení ostatních pravidel).

Plnění pro normály: stejně jako pro drsňáky, ale obě ruce na koncích prkna jsou jednoho člověka.

Plnění pro lamy: stejně jako pro drsňáky, ale prkno, kelímek a myš můžete libovolně upravovat + na prkno přidávat a nést i jiné věci – ale po ukončení plnění úkolu musíte být schopni uvést kelímek, myš a prkno do původního stavu. Nesmíte měnit objem kelímku. Budete je ještě potřebovat !!

Kde je ZEB ? Půjdete na sever (z kopce). Asi po 100 metrech najdete novou oplocenku. Na její severní (dolní) straně je žebřík do oplocenky a pár metrů západně od něj velký balvan. Ten balvan je kóta ZEB (foto).

Stopujte čas s přesností na vteřiny od okamžiku opuštění kóty VEB (jeden nosič se dotýká rukou skalky), do okamžiku příchodu na kótu ZEB (jeden nosič se dotýká rukou balvanu) a zaokrouhlete na minuty dolů. Máte maximálně dva pokusy. Počítá se lepší čas

Pokud při cestě vylijete vodu pod rysku, můžete se vrátit na kótu VEB (libovolným způsobem) tam vodu doplnit a pokračovat dál v plnění – pokud vám čas stále běží, počítá se to jako jeden pokus. Nesmíte samozřejmě změnit způsob plnění (normálové /lamy/drsoni)

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte 500 KR

Hodnocení úkolu Drsoni :

- pokud donesete vodu na kótu ZEB podle pravidel v čase 100 a méně minut, splnili jste úkol. Získáváte $10 * (100 - \text{váš čas v minutách})$ **KR**
- pokud donesete vodu na kótu ZEB podle pravidel v čase více jak 100 minut, nesplnili jste úkol, **NEZTRÁCÍTE** život, ztrácíte **200 KR**.
- Pokud úkol vůbec neplníte, nebo nedonesete vodu do cíle dle pravidel, ztratíte **život** a ztratíte **900 KR**

Hodnocení úkolu Normálové:

- pokud donesete vodu na kótu ZEB podle pravidel v čase 80 a méně minut, splnili jste úkol. Získáváte $3 * (80 - \text{váš čas v minutách})$ **KR**
- pokud donesete vodu na kótu ZEB podle pravidel v čase více jak 80 minut, nesplnili jste úkol, **NEZTRÁCÍTE** život, ztrácíte **400 KR**.
- Pokud úkol vůbec neplníte, nebo nedonesete vodu do cíle dle pravidel, ztratíte **život** a ztratíte **900 KR**

Hodnocení úkolu Lamy:

- pokud donesete vodu na kótu ZEB podle pravidel v čase 50 a méně minut, splnili jste úkol. Získáváte $(50 - \text{váš čas v minutách})$ **KR**
- pokud donesete vodu na kótu ZEB podle pravidel v čase více jak 50 minut, nesplnili jste úkol, **NEZTRÁCÍTE** život, ztrácíte **600 KR**.
- Pokud úkol vůbec neplníte, nebo nedonesete vodu do cíle dle pravidel, ztratíte **život** a ztratíte **900 KR**

Udělej : Vyfoťte se na kótě ZEB, zapište počet získaných/ztracených kreditů, zapište zda jste ztratili život, zapište dosažený čas, zapište čas odchodu z kóty VEB na další bod. Zapište jakým způsobem jste úkol splnili (normálové /lamy/drsoni). Prkno i kelímek neste dál s sebou, budete je potřebovat.

Kam dál :

- můžete jít na volitelný úkol - kótu BEZD (tabule číslo 2 místní naučné stezky u rybníčku Bezedník) a tam otevřít obálku VUL 01
- nebo pokračujte přímo na kótu VIO (povinný bod PB 02 - studánka Vítovjanka nad Vítovou) a tam otevřete obálku PB 02.
- pro zdatné doporučujeme k pozornosti volitelný bod VB 01 - kdykoli můžete jít na kótu RU (skalní útvar na vrcholu Velá - 526 m) a tam otevřít obálku VB 01.

Kecy jen tak : *Kdyby vám bylo na přenášení v kelímku líto pitné vody, můžete si nabrat u studánky Prádlá pod hradem Lukovem, je to asi 200 metrů na jihozápad. Pro zajímavost, ta skála na VEB je "Rodina" = táta, máma a dvojčata. Třetí dítě uteklo - to je ten kulatý kámen na ZEB. Uteklo už dosti dávno, je to velmi staré dítě. Je mnohem starší než vy. Mnohem starší než vaše myš. Ale Velká Myš je starší.*

DBÚ 02 - speciální dlouhodobý úkol "TRESTANCI"

Úkol : můžete začít plnit kdykoli. Nejprve si vyrobte řetěz z plastových stahovacích pásků. Máte jich 15. Můžete použít kolik chcete. Na jeden konec si stahovacím páskem přiváže jeden člen týmu levou ruku, na druhý konec druhým páskem druhý z týmu pravou ruku. Takto budete neustále připoutáni k sobě. Během plnění úkolu (zapište čas zahájení plnění úkolu s přesností na minuty) můžete přerušit plnění maximálně na 5 minut v kuse (zapište čas počátku přerušování a stopněte přesně na hodinkách na sekundy) a to tak, že přefíznete pouta a nejpozději za 5:00 minut je zase spojíte novým páskem. Ale pozor - celkem máte na začátku jen 15 pásků na výrobu pout i na přerušování. Čím delší řetěz uděláte, tím méně přerušování si můžete dovolit.

Pokud překročíte maximální souvislý čas přerušování 5 minut (nebo pokud vám dojdou stahovací pásky) ukončete plnění úkolu, zjistěte čas od zahájení plnění do zahájení posledního přerušování a zaokrouhlete na celé hodiny dolů. Máte nejvíce dva pokusy, časy z obou pokusů se sčítají. V každém pokusu mohou být svázáni dva různí lidé.

Hodnocení úkolu :

- tento úkol nelze nesplnit (i když nebudete spoutaní ani chvíli, neztrácíte život, neztrácíte kredity)
- Za každou celou hodinu, kterou jste spoutaní dle pravidel, získáte bonus **150 KR**. Maximální zisk za tento úkol je 1500 KR

Udělej : zapište do průvodky čas a místo zahájení a ukončení spoutání. Zapište kdo byl spoután. Vyfoťte spoutanou dvojici a detailně vyfoťte způsob spoutání

A co myš : *myš je velmi citlivé zvíře. Myši v ZOO trpí. I v ZOO Lešná trpí. I vy trpíte. Je mi líto myši. Myším je líto že trpí. Myším je líto vás. A mě je vás líto. Všichni trpíme.*

SI 01 – Speciální informace !! HLAD !!

Smolík - změnila se pravidla o hodnocení jídla - interně tomu říkáme Přežitíový naštvávač - a možná není poslední ☹

Vezměte prosím na vědomí, že původní ustanovení pravidel

- "získáte bonus 1 000 KR za každých započatých 50 g pod 500 g jídla na osobu"

se mění s účinností od 6.5.2016 5:16 hodin a

- "získáte bonus 500 KR za každých celých 50 g pod 500 g jídla na osobu"

Děkujeme za pozornost

Pořadatelé



VÚL 01 - Henryk Sienkiewicz : Pouští a a pralesem

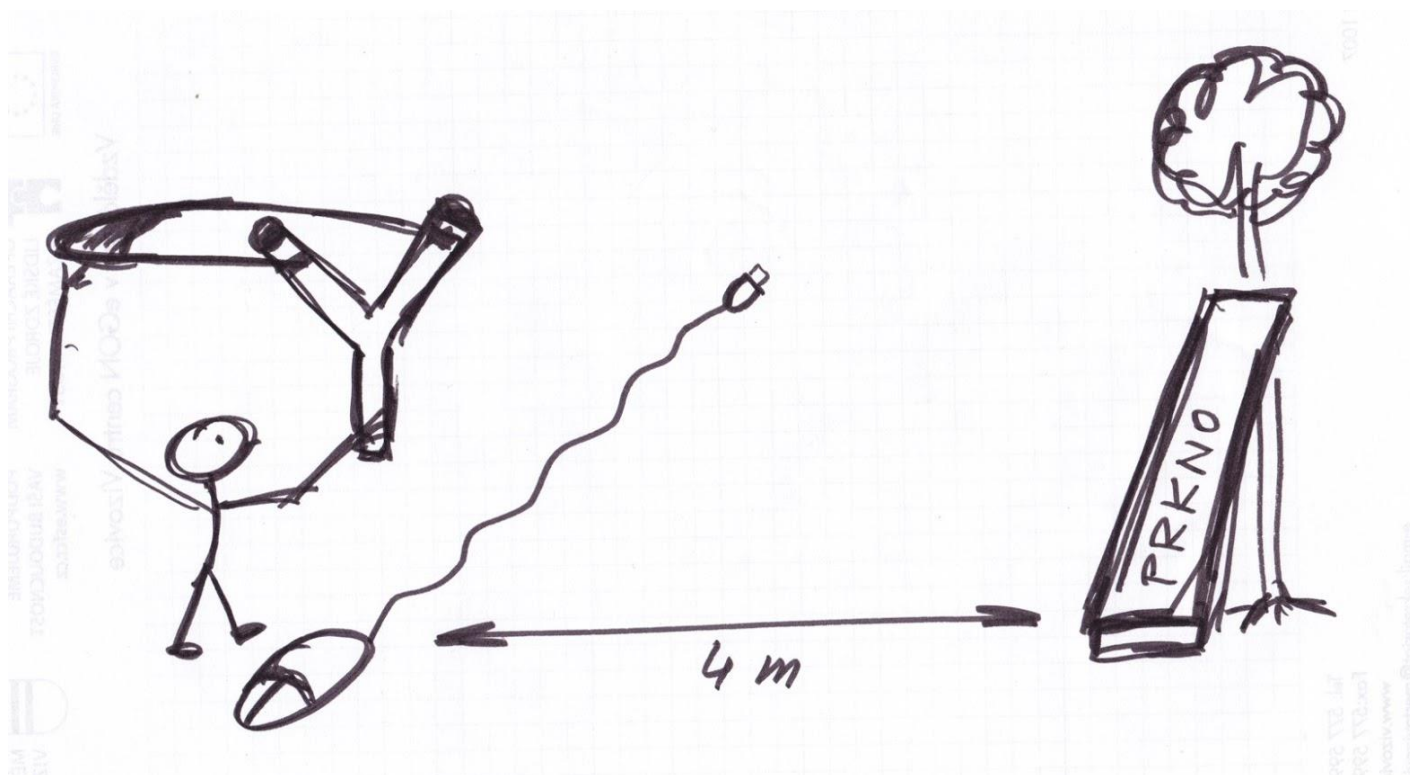
Strašovo srdce bušilo jak o závod, cítil tep ve spáncích a po tváři mu stékali kapky potu, ale ruce, držící kulovnici, byly pevné jako kořeny baobabu. Pečlivě zamířil do pravého oka lvice a stiskl spoušť' ...

Jste na : kótě BEZD (Druhé zastavení místní naučné stezky u Bezedníku) a právě jste otevřeli obálku VÚL 01.

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky, zapiš jaká je výměra vodní plochy chráněného území Bezedník (uvedeno na tabuli naučné stazky číslo 2).

A co myš : tentokrát si zahraje čáru. Vlastně na čáru. hazard - fuuuuj !!!!!

Úkol : Vyrobte si z věcí co máte při sobě a najdete v přírodě prak - musí vypadat jako prak = základna tvaru Y + guma. Umístěte někde na výšku vaše prkno. Vyznačte palebnou čáru čtyři metry od prkna ocáskem své myši. Správný střílecký post je na obrázku.



Každý z vás může vystřelit libovolným předmětem (předměty) maximálně stokrát na prkno. Tréning střelby na prkno je zakázán, treningově můžete střílet někam úplně jinam, jen dejte pozor na okna a cyklisty :-). Pokud prkno spadne na zem, musíte jej samozřejmě postavit zpět na výšku. Cílem je, aby každý z vás trefil alespoň jednou prkno. Samozřejmě čím vícrát tím líp.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **200 KR**

Hodnocení úkolu :

- za splnění úkolu (všichni trefíte alespoň jednou prkno) získáváte bonus **300 KR**. Navíc za každý zásah do prkna získáváte **20 KR**. Maximální bonus za celý tým je 800 KR za celý úkol.
- Pokud někdo z vás netrefí ani jednou prkno (a někdo trefí), NEztratíte život, ztratíte **200 KR** za každého člena týmu, který netrefil prkno ani jednou + nemůžete si započítat žádný bonus.
- Pokud nikdo z vás netrefí ani jednou prkno, ztratíte **život** a ztratíte **600 KR**

Udělej : zapište počet získaných/ztracených kreditů, zapište zda jste ztratili život. Zapište kolikrát jste kdo vstřelili a kolikrát jste se kdo trefili. Vyfoťte váš prak. Vyfoťte někoho při střelbě.

Kam dál :

- běžte na kótu VIO (povinný bod PB 02 studánka Vítovjanka nad Vítovou), tam otevřete obálku PB 02
- pro zdatné doporučujeme k pozornosti volitelný bod VB 01 - kdykoli můžete jít na kótu RU (skalní útvar na vrcholu Velá - 526 m) a tam otevřít obálku VB 01.

Kecy jen tak : *Krásný úkol z Přežití 2001, skoro nikdo jej nesplnil. Třeba jej i letos skoro nikdo nesplní. To by bylo krásné ☺ Krásné počasí. Krásný úkol. Soupeři o život míň. Hmmm*

VB 01 - Anna Pasecká-Nová : Bába a ovce

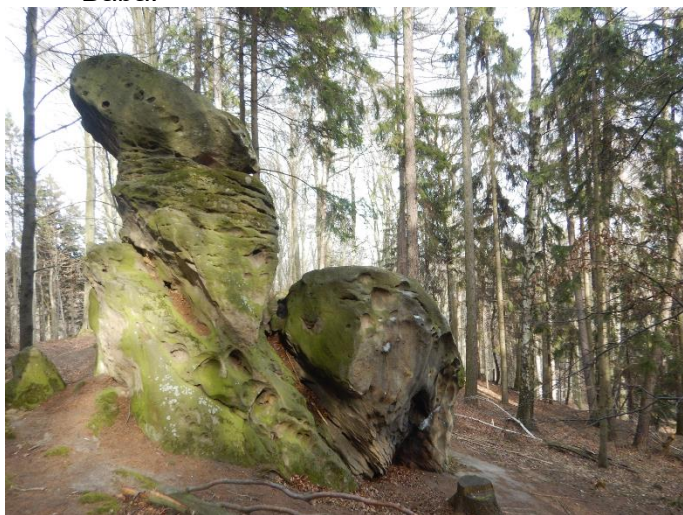
Jste na : kótě RU (skalní útvar na vrcholu Velá - 526 m) a tam jste otevřel obálku VB 01.



Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky, zapiš dvě písmena a čtyři čísla, které jsou vytesány na vrcholovém kameni.

A co myš : *nic, co by dělal myš na skále ? Jo, kdyby to byla skála ze sýra !!*

Úkol : Cesta byla těžká, úkol je jednoduchý - vyfotíte celý tým (bez fotografa) před západní stranou skály, která je na fotce. Je vyfocena ze západní i východní strany. Nestojí moc daleko :-) a jmenuje se Bába.



Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **800 KR**

Hodnocení úkolu :

- Pokud se vyfotíte před správnou skálou, splnili jste úkol a získáte **200 KR**.
- Pokud se vyfotíte před špatnou skálou, splnili jste úkol, ale nezískáte žádný bonus.
- Pokud jste se vůbec nevyfotili před skálou, nesplnili jste úkol, ztrácíte **život** a ztrácíte **200 KR**.

Udělej : zapište počet získaných kreditů.

Kam dál : běžte dál na další povinný bod PB, nebo volitelný úkol VÚL v pořadí

Kecy jen tak : *skála Bába hlídá Ovci - to je takový tlustší šutérek kousek pod ní. Kolem je hodně ohnišť, ale rozdělávání ohně v lese je proti zákonu (proto to jistě nikoho nenapadne). Občas tu můžete natrefit na zpívající trempy, bivakující horolezce, v horším případě na přiovilou mládež.*

PB 02 - Ondřej Sekora : Jede jede mašinka, kouří se jí z komínka

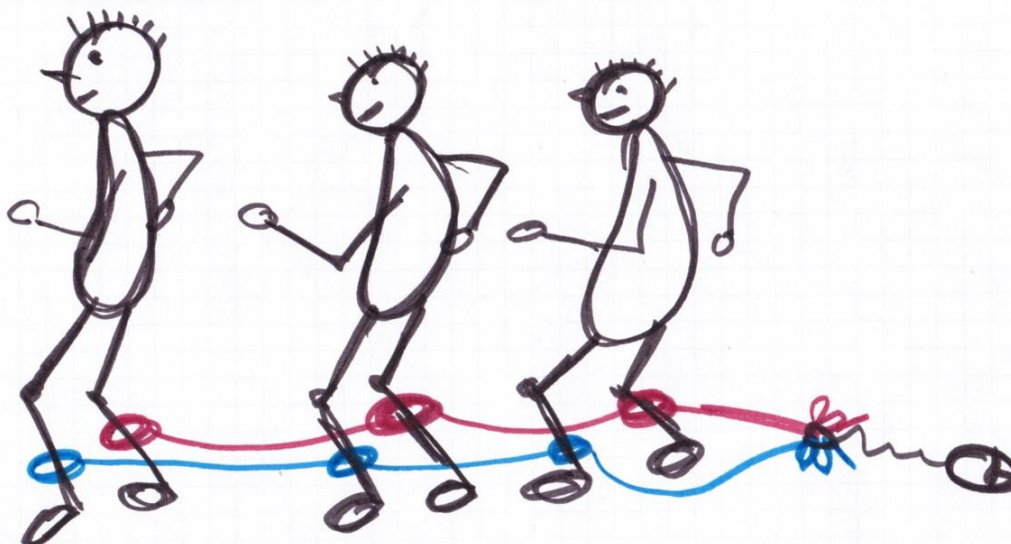
Jirka stál v kupé u okýnka a zvědavě pozoroval, jak strojník obchází lokomotivu s maznicí, umolousaným hadrem a kladívkem. Občas něco přetřel, jinde přimázl či poklepal kladívkem na jedno z mnoha kol a koleček. Občas někam sáhnul a zmizel zahalen v oblacích páry a kouře.

Jste na : kóťě VIO (studánka Vítovjanka nad Vítovou) a právě jste otevřeli obálku PB 02.

Udělejte : zapiš do průvodky čas otevření obálky a vyfoť jednoho člena svého týmu u studánky.

A co myš : tentokrát si zahraje na drsnou myš, pronásledující mašinku.

Úkol : zahrajete si na mašinku. Na místě, které je od studánky vzdáleno maximálně 15 kroků se postavíte celý tým za sebe, jako vagónky ve vláčku a svážete si jednou prádelní šňůrou všechny tři pravé nohy a druhou všechny tři levé (podle obrázku). Za nohama posledního obě šňůry svážete a za ně přivážete svoji myš, nebo cokoli jiného, těžkého minimálně jako myš (myš budete ještě potřebovat). Poběží to za vámi celou cestu. Pokud se během cesty vaše svázání poruší, myš (něco jako myš) udělá pápá, nebo se něco podobného stane, můžete cokoli opravovat, ale při opravě musíte stát na místě. Takhle svázání půjdete tak dlouho, dokud všichni tři a myš nevstoupíte na asfaltovou cestu. Stopujte čas cesty od vykročení z místa svázání po příchod na asfaltku s přesností na minuty. Nezapomeňte, že během pohybu se nesmíte rukama dotýkat provazu !! - pokud jej chcete opravit, musíte se zastavit.



Hodnocení za dosažení bodu : získáváte 500 KR

Hodnocení úkolu :

- Pokud úkol nechcete plnit, nebo nedorazíte na asfaltku podle pravidel, ztratíte **život** a ztratíte **400 KR**
- Pokud dojdete až na asfalt dle pravidel a bude vám to trvat déle jak 80 minut, splnili jste úkol a získáváte bonus **1 KR**.
- Pokud dojdete na asfalt dle pravidel v čase 80 minut a kratším, splnili jste úkol, a získáte 10^* (80 - váš čas v minutách) **KR**.

Udělejte : zapište počet získaných/ztracených kreditů, zapište zda jste ztratili život. Zapište jakého jste dosáhli času. Vyfoťte svůj svázaný tým na asfaltě.

Kam dál :

- běžte na kótu DUB (povinný bod PB 03 - turistické rozcestí "Pod Dubovou" na modré značce) a tam otevřete obálku PB 03

Kecy jen tak : Jede jede mašinka, kouří se jí z komínka, topič tiše pobrukuje, pístek páru vyfukuje. Další oblíbený úkol z *Přežití 2001*. Šlo se někde od Pardusu na Hostýn. Moc pěkné, moc těžké. A hodně často zahrané proti pravidlům. Často bylo lze viděti mašinku, která si ručkama drží provázky a šibuje na Pardus.

PB 03 - Karel May : Syn Ducha Llana Estacada

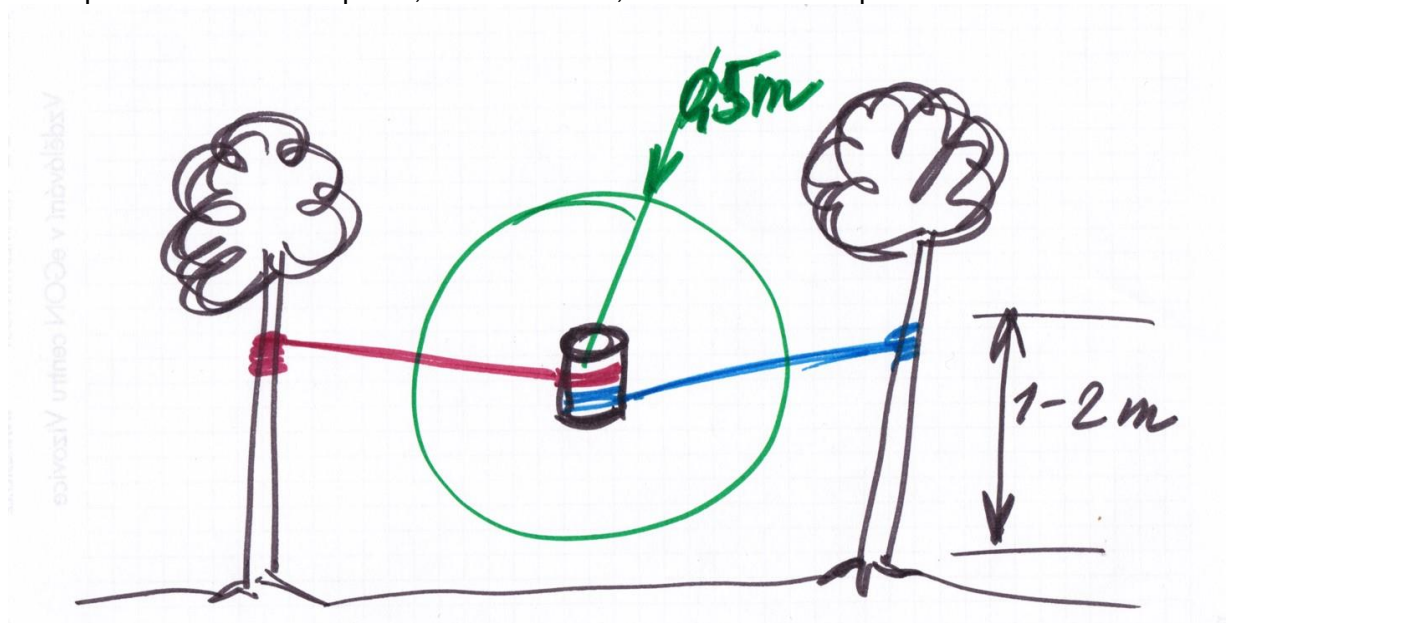
Černý jezdec pokrčil rameny a s úst, skrytých za černým šátkem, ozvalo se drsné uchechtnutí. Poklepl prstem na okraj sombrera, pokrytého bílým prachem pamp. "Schovej tu pušku, chlapče, nebo si ublížíš. Nesu ti jen dvě zprávy a obě jsou dobré".

Jste na : kótě DUB (turistické rozcestí "Pod Dubovou" na modré značce) a otevřeli jste obálku PB 03.

Udělejte : zapiš do průvodky čas otevření obálky a vyfoť svůj odpočinutý tým u rozcestníku (bez fotografa).

A co myš : pokud se vám zdá plechovka příliš zdatně se kývající, můžete ji zatížit myší, kterou přivážete k plechovce za ocásek. Jen pozor dejte zásah do myši není zásahem do plechovky.

Úkol 1 : teď využijete první plechovku pití, kterou s sebou nesete. Nejprve ji JEDEN Z VÁS vypije. Kdo - to určí hlasování. Můžete se o tom jakkoli dlouho bavit. Pak napíšete každý tajně svůj hlas na kousek papíru. Poté zamícháte, rozbalíte a přečtete všechny hlasy. Pokud se jednomyslně shodnete, vítěz voleb úplně sám vypije úplně celou plechovku. V případě neshody hlasujete po libovolně dlouhé debatě znovu, znovu a znovu, dokud se jednoznačně neshodnete. Tento úkol musíte splnit podle pravidel. Pokud nesplníte, končíte Přežití, běžte domů. Za splnění nemáte žádné KR.



Úkol 2 : podle nákresu upevníte právě vypitou plechovku provazem mezi dva stromy do výšky 1 až 2 metry (přeměříte metrem) a to tak, aby vzdálenost plechovky od jakéhokoli předmětu (mimo vašeho upevňujícího provázku) byla větší jak 50 cm (přeměříte metrem). Tento úvaz vyfotíte spolu s jedním členem týmu. Pak dáte do vzdálenosti 4 metrů od plechovky prkno (změříte metrem). Vaším úkolem je, abyste nasbíranými šiškami **každý trefil minimálně 20* plechovku**, stojíce špičkami bot na prkně. Jeden hází, ostatní mu můžou sbírat a podávat šišky, ale nikdo se nesmí dotýkat plechovky, ani provázků, na kterých je zavěšená.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **500 KR**

Hodnocení úkolu :

- Za splnění úkolu (každý trefí alespoň 20* plechovku) získá tým **200 KR** + 15 KR za každý 21 a vyšší zásah. Maximální možný zisk za celý úkol je 500 KR.
- Pokud někdo z vás trefí alespoň 20* plechovku, a někdo ne, NEztratíte život a ztratíte **600 KR**. V tomto případě nemůže váš tým získat žádné KR za zásahy nad 20.
- Pokud nikdo z vás netrefí alespoň 20* plechovku, ztratíte **život** a ztratíte **600 KR**

Udělejte : zapište počet získaných/ztracených kreditů, zapište zda jste ztratili život. Zapište počet zásahů každého člena týmu. Zapište čas splnění úkolu.

Kam dál :

- můžete jít na kótu VKPL (volitelný úkol VUL 02 -významný krajinný prvek - stěnový pískovcový lom Lukoveček u zelené značky, severně nad Lukovečkem)
- nebo můžete pokračovat přímo na kótu UDU (povinný bod PB 04, rozcestí U dubu - křižovatka zelené a modré turistické značky)

Kecy jen tak : kde a jaké šišky nasbíráte je vaše věc. Ale pamatujte, že úkol musíte vždy splnit do otevření další obálky, pokud není v popisu úkolu stanoveno jinak

PB 04 - Johan Fabricius : Plavčí kapitána Bontekoea

Hajo stál u měchů už třetí hodinu. Třetí hodinu tahal za protivný, kluzký, špinavý, provaz, ohlazený tisíci stisků omolousaných rukou kovářských učedníků. Třetí hodinu tahal za nenáviděný provaz, rozdmýchával do ruda páchnoucí výheň a vztekle zíral na mistra Jorgeho, který třetí hodinu mlátil do železa s železnou pravidelností kostelních hodin.

Jste na : kóťe UDU (povinný bod PB 04, rozcestí U dubu - křižovatka zelené a modré turistické značky) a právě jste otevřeli obálku PB 04.

Udělejte : zapiš do průvodky čas otevření obálky. Vyfoťte tým (bez fotografa) před rozcestníkem U dubu, tak, aby byl vidět rozcestník.

A co myš : *myš pohodlně usadte na vaše batohy, aby měla na přepodlézání pěkný výhled. V cíli ji samozřejmě vyzpovídáme a pokud nebude spokojená, penalizace vás nemine.*

Úkol : Každý z vás si dá minimálně 30 minipřepodlezů. A co to je? Pěkná pakárna! Dva z vás (brankáři) si kleknou na kolena čelem k sobě a položí si ruce navzájem na ramena. Vytvoří jakoby malou branku. Třetí pod jejich rukama podleze na druhou stranu a přes ruce přeleze zpět. Pozor na to, kam při přelézání dáváte nohy - ty musí jít přes ruce brankářů - nikoli za hlavou, přes záda, nebo bůh ví kudy. To je jeden minipřepodlez. Brankáři mohou přepodlézajícímu pomáhat snižováním a zvyšováním rukou, přepodlézající se o brankáře může opírat, ale brankáři musí stále klečet na kolenou a mít ruce dlaněmi na ramenou druhého brankového kolegy. V podstatě jde o to, kdo se víc nadře. Jestli brankáři, nebo přepodlézající. V úloze přepodlézajícího se postupně všichni vystřídáte.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **500 KR**

Hodnocení úkolu :

- pokud alespoň jeden z vás provedete méně jak 30 přepodlezů, **ztrácíte život + penále 400 KR.**
- pokud každý z vás udělá 30 či více přepodlezů, a současně alespoň jeden z vás udělá méně jak 50 přepodlezů, **NEztrácíte život. Dostáváte 200 KR penále.**
- Pokud všichni provedete alespoň 50 přepodlezů, splnili jste úkol. Získáváte bonus **200 KR.** Navíc dostáváte bonus **10 KR** za každý přepodlez libovolného člena nad základních 50 přepodlezů. Maximální celkový bonus, který může tým získat, je 800 KR.

Udělejte : zapište počet získaných/ztracených kreditů. Zapište zda jste ztratili život. Zapište, kolik udělal každý z vás přepodlezů. Vyfoťte dva brankáře tvořící bránu.

Kam dál :

- běžte na na kótu MJN (povinný bod PB 05 - křížek a velké rozcestí dvou zpevněných a dvou nezpevněných lesních cest Horní rovné, 300 m jižně od studánky Mojena) a tam otevřete obálku PB 05

Keyc jen tak : *tohle je jeden z evergreenů na Přežití. Velmi oblíbený úkol, který zanechá v každém účastníkovi hluboké stopy. Někdy tak hluboké, až teče krev. Pokud jej děláte poctivě, tak může vyvolat slabost lýtek, zvracení, bolesti bederní páteře, případně máte okopanou hlavu od pohorek týmových kolegů. Tři z tisíce doktorů doporučují 100 přepodlezů každé ráno, dokud nezblbnete. Pořadatelé Přežití již zblbli několikrát.*

DBÚ 03 - speciální dlouhodobý úkol “Venclovský”

Úkol : Kdekoli po cestě, kdykoli před koncem Přežití, nalezněte místo, v němž se můžete úplně celí kromě hlavy ponořit do vody (stačí v leže) a vydržet ve vodě alespoň 30 vteřin. Na tomto místě se můžete úplně celí mimo hlavy ponořit do vody na alespoň 30 vteřin.

Hodnocení úkolu :

- Za každého člena teamu, který se okoupal podle pravidel, získáte bonus **300 KR.** Můžete se koupat i na více místech, ale bonus získáte za každého člena pouze 1x.
- Tento úkol nelze nesplnit (neztrácíte za něj život, ani nemůžete získat penále).

Udělej : zapište do průvodky čas, místo a kdo se koupal. Z koupání můžete udělat nějakou fotografii, samozřejmě s myší, ovšem pozor ať se jedná o zveřejnitelné snímky ;-)

A co myš : *jejda, no samozřejmě myška se může také koupat. Jistě ani fotečkou nepohrdne. Ovšem žádné bodíky vám nezíská. Získáte jen dobrý pocit a čistou myšku šedivku.*

PB 05 - Zlata J. Dvorská : Nové pohádky (1/3 trasy)

Popelák smutně seděl pod schody na půdu a šťouchal prstem do hromady popele, čočky a hrachu u svých nohou. “Popelka měla holuby. Princezna Zlatoočka zase kouzla. Ale co mám dělat já ? Možná tak holuby v nose. Přece nezačnu věřit na pohádky?”

Jste na : kótě MJN (povinný bod PB 05 - křížek a velké rozcestí Horní rovné), otevřeli jste obálku PB 05.

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky a vyfoť svůj odpočínutý tým na rozcestí - pokud najdeš křížek, tak u křížku.



Úkol : je jednoduchý. Připravte si dva šátky, pytlík fazolí a čočky a dvě skleničky od výživy. Dva z vás jsou Popeláci a jeden Macecha. Pak se posadíte (dřepnete) na trávu na louce či na pasece, nebo na napadané listí v listnatém lese. Mezi travou/listím a vámi nesmí nic být (celta, karimatka, prkno ...) Popeláci si zavážou oči šátkem a mají za úkol poslepu přebrat veškeré fazole a čočku a to co nejrychleji. Macecha může slovy radit, ale NESMÍ se aktivně fyzicky zapojovat do procesu přebírání, v žádném případě nesmí sahat na fazole a čočku. Proto musí po celou dobu přebírání držet oběma rukama za zády prkno, a to tak, že prkno protáhne za zády pod pokrčenými lokty (stejně jako nosí mladá děvčata koště, aby se nehrbila). Pokud to nezvládne s prknem, najde si pevný klacek.

Změřte čas od otevření sáčku se surovinou po zavření poslední skleničky s přebranou surovinou s přesností na minuty. Zaokrouhlujte nahoru. Pokud vám nějaké suroviny spadnou během třídění, můžete je posbírat, ALE !! sbírat mohou pouze slepí, pokud jsou schopní matroš s macešinou slovní pomocí nahmatat. Všechno co nenahmatáte, nechávejte ležet.

A co myš : myš bude s vámi, pojídat čočku, fazole a může radit Popelákům. Ale jen radit ! A žrát ! A pobíhat. A spát.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **500 KR**

Hodnocení úkolu :

- Pokud úkol nechcete plnit, nebo nepřeberete všechnen materiál (ten, který popadá na zem, se počítá jako přebraný), ztratíte **život a ztratíte 600 KR**
- Pokud úkol plníte, ale plnění vám trvá 100 či více minut - **ztratíte život a 100 KR**.
- Pokud dosáhnete lepšího času jak 100 minut, získáte 10* (100 - váš čas v minutách) **KR**. Uzavřené skleničky s sebou doneste až do cíle a tam odevzdejte komisaři. Komisař vyhodí všechny špatně vytríděné komponenty a zváží zbytek. Za chybějící váhu dostanete penále 1 KR za 1 g.

Udělej : zapište počet získaných/ztracených kreditů, zapište zda jste ztratili život. Zapište kdo byl popelák a kdo macecha. Zapište dosažený čas. Vyfoťte tým (bez fotografa) na místě přebírání.

Kam dál :

- doporučujeme k pozornosti kótu HD (volitelný bod VB 02 - rozcestí Hrad u vrcholu Hrad), tam můžete jít kdykoli během závodu a otevřít na něm obálku VB 02
- nebo můžete pokračovat přímo na kótu CHO (povinný bod PB 06 - rozcestí kvalitních lesních cest za mostkem přes potok Zhrta) a tam otevřít obálku PB 06

Keyc jen tak : Pořád dokola hledám svou spřízněnou duši, “rozvzlykala se, „jenomže narážím jen na samé chudáky a násilníky. Moji partneři mě opakovaně fyzicky i slovně napadají a ubližují mi. Znovu a znovu potkávám muže, kteří zpočátku vypadají slibně. Když je ale lépe poznám, zjistím, že mají násilnické sklony, pijí, jsou závislí na drogách nebo hazardu, lžou mi a jsou mi nevěrní.

VB 02 - BBC : Teletubbies

Ahoj! Ahoj! Ahoj! Ahoj! Ahoj! Ahoj! Ahoj! Ahoj! Ahoj! Tulitulitulitulituli!..."

Jste na : kótě HD (rozcestí Hrad u vrcholu Hrad) a právě jste otevřeli obálku VB 02.

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky a vyfoť svůj odpočínutý tým na rozcestí.

A co myš : *myš můžete zapojit do plnění úkolu a svázat se jejím ocáskem, nebo se jej držet.*

Úkol : To si najdete co nejmenší pařez a vydržíte na něm stát celý team najednou se všemi svými věcmi minimálně 5 minut. musí to být pěkný, pevný, pěkně víceméně rovně uřízlý pařez, aby bylo jasné, že stojíte na horní ploše pařezu, a ne třeba na kořenech. Nesmíte se ničeho držet (větve, napnutého lana, skály, ...). Všichni členové týmu se dotýkají pouze podrážkou jedné, nebo obou svých bot pařezu a případně se mohou držet ostatních členů týmu. Změřte horní obvod pařezu z přesností na centimetry. Na splnění úkolu máte maximálně dva pokusy.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **600 KR**

Hodnocení úkolu :

- Pokud tento úkol vůbec nebudete plnit, nebo neustojíte celý tým na pařezu požadovanou dobu = penále **200 KR** a ztrácíte **život**.
- Pokud jste 5 minut na pařezu ustáli, bude vaše pořadí sestaveno v cíli podle obvodu pařezu. Čím menší, tím lepší. Vítěz získá **600 KR** bonus. Další v pořadí vždy o určitý počet bodů méně, tak, aby nejhorší získal 0 KR. Přesně řečeno - určitý počet je 600/(počet startujících týmů -1) KR.

Udělej : zapište obvod pařezu. Zapište zda jste ztratili život. Zapište případné penále. Zapište, jak dlouho jste na pařezu stáli. Vyfoť alespoň jednoho člena týmu na pařezu

Kam dál :

- běžte na další povinný bod PB, nebo volitelný úkol VÚL v pořadí a tam otevřít příslušnou obálku
- nebo můžete pokračovat na libovolný volitelný bod VB

jedna jedna dva dva tři tři oh čtyři čtyři

uf uf uf Teletubbies

Tinky Vinky - Tinky Vinky

Dipsy - Dipsy

Lala - Lala

Po - Po

Teletubbies Teletubbies říkají ahoj ahoj

Tinky Vinky - Tinky Vinky

Dipsy - Dipsy

Lala - Lala

Po - Po

Teletubbies Teletubbies říkají ahoj ahoj

ou ou!

PB 06 - Felix Háj : Školák Kája Mařík

Lesní cestou k hajnovně Maříkových utíká Zdeňka s Kájou, jen se jim hlavičky třesou. Oba jsou bosí. Kája má vyrudlou bundičku, kterou každé ráno pohladí a říká: "To je má zlatá prázdninová 'budnička'!"

Jste na : kótě CHO (rozcestí zpevněných lesních cest u mostku přes potok) a právě jste otevřeli obálku PB 06.



Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky, vyfoť svůj tým (bez fotografa) na rozcestí tak, jak je vyfoceno na přiložené fotografii. Změř poloměr roury (s přesností na centimetry), na dolní (= výtoční straně), kterou protéká potok pod cestou na rozcestí a zapiš poloměr do průvodky.

A co myš : *myš nesmí v žádném případě jít kamkoli bosky, je na vás, jak to zařídíte. Milujete svou myš !*

Úkol : Z kóty CHO běžte všichni bosky (=máte úplně holé nohy) na kótu PK (turistické rozcestí Pod Křídlem), nebo na kótu ZK (turistické rozcestí Zřícenina Křídlo), nebo na obě (přes PK na ZK). Na kótu musí přijít celý tým společně. Na každé kóte se vyfoťte celý tým (bez fotografa) tak, aby byly vidět všechny osoby a tabulky rozcestníku. Úkol není časově omezený, ani se nehodnotí čas plnění.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **500 KR**

Hodnocení úkolu :

- Pokud nedojdete pěšky na žádný z těchto bodů, ztratíte **život** a ztratíte **200 KR**
- pokud dojdete podle pravidel na kótu PK získáte **300 KR**
- pokud dojdete podle pravidel na kótu ZK, získáte **500 KR**
- pokud dojdete podle pravidel na kótu PK a ZK, získáte **700 KR**.
- maximální zisk za tento úkol je 700 KR.

Udělej : zapište počet získaných/ztracených kreditů, zapište zda jste ztratili život. Zapište v kolik hodin jste přišli na jednotlivé kóty. Vyfoťte cestou myš na hlavě nejmenšího člena týmu.

Kam dál :

- můžete jít na kótu ZK (volitelný úkol VÚL 03 - rozcestí turistických značek "Křídlo - zřícenina") a tam otevřít obálku VÚL 03
- nebo můžete pokračovat přímo na kótu BRS (povinný bod PB 07 - rozcestí Grapy na žluté značce) a na něm otevřít obálku PB 07

Kecy jen tak : *bosá chůze byl nejlépe hodnocený úkol loňského Přežití, proto jsme jej do letošního zařadili a to dokonce několikrát, s postupně se ztěžující obtížností. Jsem rád, že jste rádi. Mějme se rádi !*

VÚL 03 - James Herriot : Moje nejmilejší psí historky

Brandy je mladý, velmi divoký, zato laskavý pes, který má pár úchylek. K jedné z nich patří právě vybírání popelnic. Má moc rád konzervy, jenže občas se stane, že mu konzerva uvízne na čumáku. To pak musí zasáhnout zvěrolékař.

Jste na : kótě ZK (turistické rozcestí “Křídlo - zřícenina”) a právě si otevřel obálku VÚL 03.

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky. Opiš z turistického rozcestníku “Křídlo - zřícenina” ze kterého století hrad pochází a kdy zanikl..

Úkol : otevřete konzervu s paštikou bez použití pomůcek (nástrojů, náradí, materiálů) vytvořených lidskou civilizací :
- nesmíte použít nůž, železnou tyčku, kus betonu, otvírák, botu, tričko, ...
- smíte použít klacek, neopracovaný kámen, vodu, listí, ruce, ...
- smíte použít přírodní materiál, který opracujete pomocí jiného přírodního materiálu. Například můžete vodou ohladit kámen do tvaru otvíráku.

Po otevření naplníte paštikou alespoň jedno víčko od PET-lahve a pak toto množství paštiky snězte.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **100 KR**

Hodnocení úkolu :

- Pokud vůbec neotevřete konzervu dle pravidel, nebo otevřete, ale naplníte méně než jedno PET víčko paštiky, nesplnili jste úkol. **Ztrácíte život** a máte penále **100 KR**
- Za každé sněžené víčko paštiky získáte **100 KR**. Maximální bonus za tento úkol je 900 KR

Udělej : zapište počet získaných/ztracených kreditů, zapište zda jste ztratili život. Zapište kolik víček jste snědli a čím jste konzervu otevřeli. Vyfoťte myšku, jak papá paštičku.

Kam dál :

- běžte na kótu BRS (povinný bod PB 07 - rozcestí Grapy na žluté značce). Tam otevřete obálku PB 07

Kecy jen tak : *Pozor abyste se nepořezali, nebo, nedejbože, nepořezali myšku ! Víčko konzervy je ostré !*



PB 07 - Jaroslav Foglar : Hoši od Bobří řeky

Vše pro Vilíka a Jirku začalo jednoho všedního dne, kdy je oslovil Rikitan. Spolu s ostatními hochy založili klub s názvem "Hoši od Bobří řeky". Učili se zde čestnosti, šlechetnosti, bystrosti a síle.

Jste na : kótě BRS (povinný bod PB 07 - rozcestí Grapy na žluté značce) a právě jste otevřel obálku PB07.

Udělej : zapiš do průvodky čas příchodu, zjisti kdy byl rozcestník vyroben.

A co myš : *myš není slepá, ale nezavazujte jí očička, aby se nepolekala, až s ní spadnete.*

Úkol : jeden z týmu vidí. Ostatní jsou slepí (mají oči zavázány šátkem tak, aby vůbec nic neviděli). Vidoucí má za úkol dovést celý tým k PB 08 (kóta RUM), nebo na modrou značku (pokud jdete na VB 03). Vést je může libovolným způsobem. Během cesty nesmí slepí ani na chvíli vidět - pokud prohlédne, vraťte se všichni na kótu BRS a začněte znovu - čas stopujete zase od nuly. Počet pokusů není omezen. Stopujte čas s přesností na minuty od okamžiku opuštění BRS (slepý se dotýká rozcestníku) do příchodu na kótu RUM (nebo na modrou značku) (slepý se dotýká plechu s číslem / modré značky).

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **500 KR**

Hodnocení úkolu :

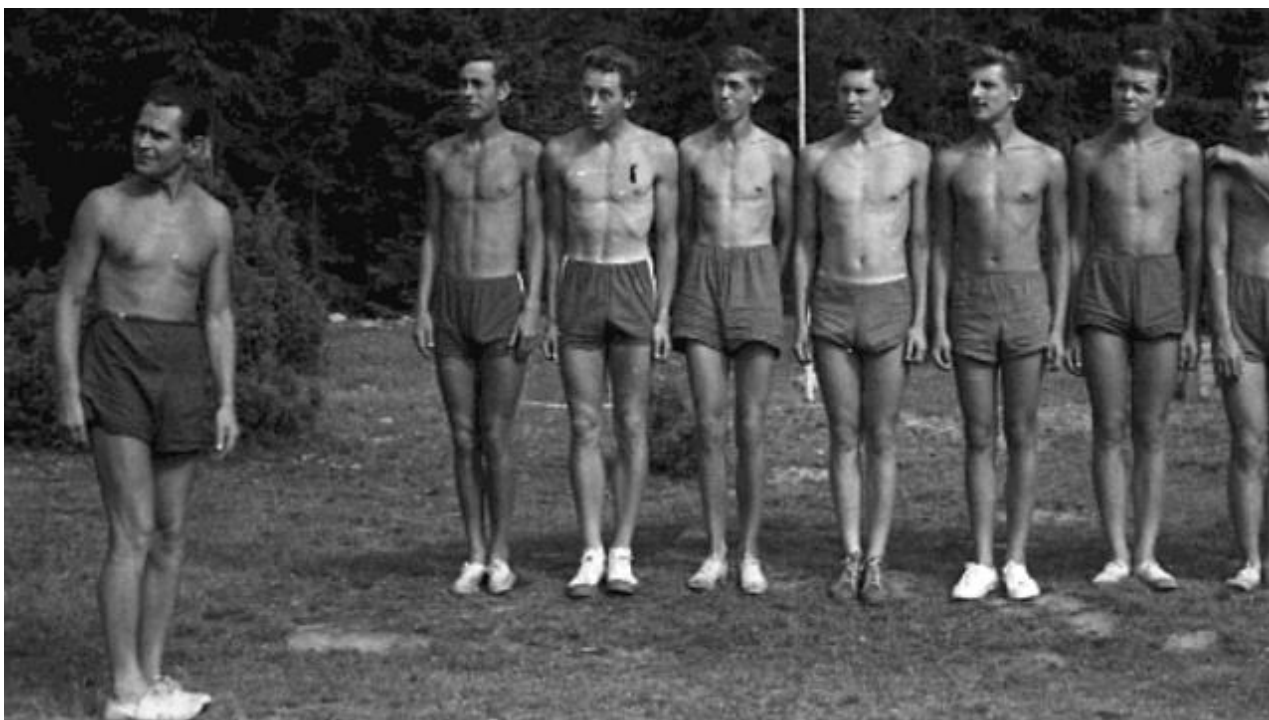
- Za každou celou minutu pod 120 minut získáte **10 KR**.
- Pokud dosáhnete většího času jak 120 minut, nesplnili jste úkol, ztratíte **život** a ztratíte **100 KR**.
- Pokud úkol nechcete plnit, nebo nesplníte podle pravidel, ztratíte **život** a ztratíte **600 KR**

Udělej : zapište čas příchodu na kótu RUM (modrou značku), zapište čas pochodu, počet získaných/ztracených kreditů, zapište zda jste ztratili život..

Kam dál :

- můžete jít na kótu PACO (volitelný bod VB 03 - Svatá voda na Hostýně) a tam otevřít obálku VB03
- nebo můžete pokračovat přímo na kótu RUM (povinný bod PB 08 - vrchol Bukovina, 658 m) a tam otevřít obálku PB08. Nevýrazný vrchol je na jihovýchodním okraji vrcholové louky. Již neexistující vrcholový kámen je označen na dvou smrcích na okraji lesa dvěma červenými nevýraznými šipkami mířícími k zemi a jednou žlutou čarou. Kousek od nich, na louce, u dřevěného kolíku s červeným koncem, je v zemi ukotvený kus žlutého plechu (20*10 cm) s trojmístným číslem. To číslo je důležité a označuje vrchol.

Keccy jen tak : *klasický úkol, nuda v Brně. Žádné pořádné pobávko. Sanko je zklamán. Neznáte Sanka. Nevíte co je pobávko. Jste úplně marní. Nikdy jste neochutnali bombón s pobávkem. Běžte domů. Vzdejte to. Nemá to cenu. Celý svět je černočerný. Tma. Úzkost. Nikdo vás nemá rád. Jste horší jak Foglar. Horší než Sanko. Ouuu ...*



VB 03 - Igener Øsbro : Zapomenutá voda

A pak ji uviděl. Stála po kolena ve vodě, sukně nasáklá vodou a bahnem vlála v proudu a částičky hlíny rejdlily ve vírech jako hejna šílených perlooček. “Stůj!” chtěl vykřiknou. Dívka hladí proud. Jen hlava se otáčí. Černá džungle vlasů. Krátery očí. “Stůj !” Výkřik rezonuje hlavou od špičky nosu po zátylek. Perloočky zmizely. Dívka je šílená. Já jsem šílený. Voda je bahno.

Jste na : kóťe PACO (VB 03 - Svatá voda pod schody na Hostýně) a právě jste otevřeli obálku PB 03.

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky. Zapiš do průvodky kolik je tu celkem kohoutů.

A co myš : *myšku vyfoť na nějakém pěkném místě tak, aby v pozadí za ní byl sv. Hostýn. Dám jí to na FB a Instagram. A nepokládej myšičku na studený kámen, mohla by prochladnout.*

Úkol : najdi na vrcholu Hostýna památník Plajnera - nápověda :

*Mrtvé sestry poblíž,
byl tudy nesen kříž,
též k rozhledům se jde,
větrníku obrově.*

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **700 KR**

Hodnocení úkolu :

- za splnění úkolu získáváte bonus **300 KR**
- Pokud nenaleznete památník **ztratíte 100 KR** a ztrácíte **život**.
- pokud vyfotíte myš podle pokynů, získáte **prémii 100 KR** (bez ohledu na splnění či nesplnění úkolu)

Udělej : zapište počet získaných/ztracených kreditů. Zapište zda jste ztratili život. Napište kdo a kdy vytvořil pamětní desku (je to napsáno na desce).

Kam dál :

- běžte na další povinný bod PB, nebo volitelný úkol VÚL v pořadí a tam otevřít příslušnou obálku
- nebo můžete pokračovat na libovolný volitelný bod VB

Kecy jen tak : *Hostýn je nádherné místo, hlavně v době, když zde nejsou lidé. Ideální dobou pro návštěvu je jaro či podzim, nejlépe na kole (je to rychlejší jak pěšky a levnější než autobusem) a to v době, kdy je hnusně, zima, břečka, vítr,... Vyzkoušeno. V pěkném létě je dobrým návštěvním časem doba mezi půlnocí a pátou ráno. Nejlépe za úplňku. Také vyzkoušeno. Doporučuji.*



PB 08 - Mark Twain : Dobrodružství Huckleberryho Finna

Když jsme vstali, začali jsme prohrabávat věci, které tlupa ukradla z vraku, a našli jsme boty a příkrývku, šaty, hromadu knih, malý dalekohled a tři krabice cigár. Tak bohatí jsme jakživ předtím nebyli, ani Jim, ani já. Cigára byla primisima. Celý den jsme se váleli v lese.

Jste na : kótě RUM (povinný bod PB 08 - vrchol Bukovina, 658 m) a právě jste otevřeli obálku PB 08.

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky, opiš si trojmístné číslo z plechu !!

A co myš : vymyslete krátkou báseň o myši, která se rýmuje AABABCAC. Musí v ní být minimálně 3* slovo myš, ani jednou slovo kočka a musí se líbit myším a komisařům v cíli.

Úkol : Přímo na kótě RUM zazpívejte postupně každý sám dvakrát celou písničku "Černý muž" - a žádné šizení. Pěkně v rytmu, pečlivě frázovat. Poté zazpívejte tuto písničku jedenkrát celý tým společně. Upozornění zejména pro dívky - za píseň se nepovažuje smích, hihňání, ječení. Upozornění zejména pro kluky - repování není zpěv. Po odezpívání povinných zpěvů můžete kótu RUM opustit, ale doporučuji naučit se písničku nazpaměť. V cíli si komisař každého z vás přezkouší z jedné sloky (řekne vám číslo sloky a vy ji musíte zazpívat).

1) Černý muž pod bičem otrokáře žil, černý muž pod bičem otrokáře žil
černý muž pod bičem otrokáře žil, kapitán John Brown to zřel.

?: Glory glory aleluja, glory glory aleluja, glory glory aleluja, kapitán John Brown to zřel.

2) Sebral z Virginie černých přátel šik, sebral z Virginie černých přátel šik
sebral z Virginie černých přátel šik, prapor svobody pak zdvih.

?: Gloryprapor svobody pak zdvih.

3) V čele věrných pevnost Hapers Ferry jal, v čele věrných pevnost Hapers Ferry jal
v čele věrných pevnost Hapers Ferry jal, právo vítězí i čest.

?: Gloryprávo vítězí i čest.

4) Hrstka statečných však udolána jest, hrstka statečných však udolána jest
hrstka statečných však udolána jest, kapitán John Brown je jat.

?: Glorykapitán John Brown je jat.

5) Zvony Charlestonu z dále temně zní, zvony Charlestonu z dále temně zní
zvony Charlestonu z dále temně zní, Johnův den toť poslední.

?: GloryJohnův den toť poslední.

6) John Brown mrtev jest a jeho tělo tlí, John Brown mrtev jest a jeho tělo tlí
John Brown mrtev jest a jeho tělo tlí, jeho duch však kráčí dál.

?: Gloryjeho duch však kráčí dál.

7) Kráčí dál a v košili se třepetá, kráčí dál a v košili se třepetá
kráčí dál a v košili se třepetá, zima je mu veliká

?: Gloryzima je mu veliká

8) Jeho tělo byste marně hledali, jeho tělo byste marně hledali,
jeho tělo byste marně hledali, červi už ho sežrali.

?: Gloryčervi už ho sežrali.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **500 KR**

Hodnocení úkolu :

- Pokud jste úkol na kótě RUM splnili, získáváte bonus **400 KR**
- Pokud úkol nechcete plnit, nebo jste jej nesplnili, ztratíte **život** a ztratíte **200 KR**
- V cíli můžete získat dalších **3*100 KR** za přezkoušení od komisařů
- za báseň o myši můžete dostat extra bonus až **66 KR**, pokud se bude líbit komisařům a myším.

Udělej : zapište počet získaných/ztracených kreditů, zapište zda jste ztratili život. Zapište báseň o myši.

Kam dál :

- můžete jít na kótu OB (volitelný bod VB 04 - zřícenina hradu Obřany) a tam otevřít obálku VB 04
- nebo můžete pokračovat přímo na kótu ZTL (povinný bod PB 09 - opuštěný a zatopený Německý lom při cestě do Chvalčova - zastavení čísla 5 naučné stezky) a tam otevřít obálku PB 09

Keyc jen tak : Tuhle písničku zbožňuju. Byla to úplně první písnička, kterou jsem se naučil v roce 1973 na svém prvním pionýrském táboře vedeném skauty na Držkové. Zpívali jsme ji cestou na nákup s dvoukoláčkem stále dokolečka a vymýšleli si stále nové a nové sloky. John Brown mrkev jest ...

VB 04 - Márquez Gabriel García : Generál ve svém labyrintu

Nově zvolený generál pak před křížem uprostřed auly vykonal své vyznání víry. Teprve poté mohli volitelé, v čele s bývalým generálem Jacquesem Gellardem, sekretářem a jeho asistentem, novému představenému největšího katolického řádu blahopřát. Poté se otevřely dveře auly a komunita kurie vstoupila, aby pozdravila a blahopřála nově zvolené hlavě Tovaryšstva.

Jste na : kóťe OB (volitelný bod VB 04 - zřícenina hradu Obrány) a právě jste otevřeli obálku VB 04.

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky a vyfoť svůj tým (bez fotografa) na zřícenině Obrány.

A co myš : vymyslete pro myš druhé jméno. Pěkné. Takové typicky myši. Hebounké a hlad'ouneké, šedivé.

Úkol : Najděte na Obranech asi jediné zachované celé okno. U tohoto okna každý člen teamu zapíše úryvek své oblíbené (nebo jakékoli jiné) písně a to tak aby tuto píseň někdo z ostatních členů týmu poznal. Kdo neumí pískat, může zabroukat ("nánáná ná", případně "mmmmm mmm"). Počet pokusů na uhádnutí písně je neomezen. Každý člen týmu musí pískat jinou píseň.

Před cestou dál se v klidu pokochejte pohledem z okna a míruplnou atmosférou hradu, na kterém vládl pevnou rukou proslulý generál Laudon.

Zazpívejte si písničku "Generál Laudon jede skrz vesnici" a to alespoň tolik slok, kolik je vás v týmu.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **800 KR**

Hodnocení úkolu :

- Pokud nepoznáte ani jednu píschanou píseň, nesplnili jste úkol. Penále **200 KR** + ztrácíte **život**.
- Pokud jste poznali alespoň jednu píseň, splnili jste úkol. Za každého člena týmu, jehož píschanou píseň poznáte, máte bonus **40 KR**.
- Za každého člena týmu, který se nepokochá atmosférou alespoň 10 sekund, máte **100 KR** penále (nemá vliv na ztrátu života ani na splnění úkolu)
- Za každou sloku písničky "Generál Laudon jede skrz vesnici", kterou zazpíváte, máte bonus **25 KR**, maximálně 100 KR. Pokud písničku neznáte, získáte **0 K** (nemá vliv na ztrátu života ani na splnění úkolu).

Udělej : zapište počet získaných/ztracených kreditů , zapište zda jste ztratili život. Zapište které píschané písničky jste poznali a kdo je pískal., kolik slok písně "Generál Laudon" jste zapískali, kolik z vás a se pokochalo výhledem, kdo se nepokochal. Zapište příjmení myši.

Kam dál :

- běžte na další povinný bod PB v pořadí, nebo volitelný úkol VÚL v pořadí a tam otevřít příslušnou obálku
- nebo můžete pokračovat na libovolný volitelný bod VB

Keyc jen tak : Ze jména generála Laudona pochází zvolání či kletba *himmellaudon!* (německy *Himmel Laudon*, tj. *Nebesa, Laudon!*), kterou údajně volali vyděšení Prusové, když je Laudon vyklepl. A že je vyklepl často ! 1745, 1756, 1757, znovu 1757, ještě jednou 1757, 1758, ...



PB 09 - Suzanne Collinsová: Hunger Games (2/3 trasy)

U okraje lesa se na vteřinu otáčím, abych se rozhlédla po otevřeném prostranství. Kolem rohu hojnosti spolu bojuje zhruba deset splátců. Několik jich už leží na zemi mrtvých.

Jste na : kótě ZTL (opuštěný a zatopený Německý lom při cestě do Chvalčova - zastavení čísla 5 naučné stezky) a právě jste otevřeli obálku PB 09. Joj !! Přišli jste k vašemu soukromému Rohu hojnosti.



Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky, zapiš do průvodky, v jaké nadmořské výšce se nachází naučná tabule č. 5 (na fotografii) a to podle textu na tabuli.

A co myš : *myš blábolí něco o tom, že pokud je teď, nedej Velká myš, neděle kolem poledne, tak máte vážný problém. Rychle domů. Ale věřte myším ! Nevěřte raději nikomu ! BTW není náhodou už neděle ?*

Úkol : kdykoli během cesty na další kótu (nejpozději do otevření další obálky) postavte pouze z kamenů bránu a to takovou, aby se jí alespoň jeden z vás protáhl bez cizí pomoci = nesmíte pomáhat protahujícímu se, aby se protáhl. Nesmíte pomáhat bráně, aby nespadla. Bránu musíte postavit na rovné zemi a nesmíte na její stavbu použít žádné stávající konstrukce, podpory či vyvýšeniny, jako třeba skály, pařezy, sloupky, patníky, ... stavíte celou bránu od roviny země a to pouze z volně pohyblivých přírodních, člověkem neopracovaných kamenů. Cílem úkolu je postavit bránu, kterou se protáhne co nejvíce osob s co největší zátěží. Máte neomezený počet pokusů.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **500 KR**

Hodnocení úkolu :

- Pokud úkol nechcete plnit, nebo nesplníte, ztratíte **500 KR**
- Pokud postavíte bránu dle pravidel a protáhne se jí jeden člen týmu bez své kompletní výbavy, splnili jste úkol a získáváte bonus **200 KR**.
 - Pokud postavíte bránu dle pravidel a protáhnete se jí (postupně, po jednom) všichni členové týmu bez své kompletní výbavy, splnili jste úkol a získáváte bonus **400 KR**.
- Pokud postavíte bránu dle pravidel a protáhne se jí jeden člen týmu včetně své kompletní výbavy kterou běžně nese na Přezítí, nese ji kompletně na sobě a to normálně umístěnou (oblečení oblečené nebo v batohu, batoh na zádech, karimatku na batohu, čepici na hlavě - nesmí nést nic v rukách, táhnout na provázku, ...), splnili jste úkol a získáváte bonus **600 KR**.
- Pokud postavíte bránu dle pravidel a protáhnete se jí (postupně, po jednom) všichni členové týmu včetně své kompletní výbavy, kterou si každý nese kompletně na sobě (oblečenou, na těle, nebo v batohu - nesmí ji nést v rukách), splnili jste úkol a získáváte bonus **800 KR**.

Udělej : zapište počet získaných/ztracených kreditů, zapište zda jste ztratili život. Zapište, kdo a s jakou z variant prolezl bránou. Vyfoťte každého prolézajícího člena při prolézání.

Úkol 2 : přepodlezý (zase ?!)

Jste na : nejlepší je být na kótě MO :-). Běžte z kóty ZTL k hlavní cestě na rozcestí. Je tam pěkná chata, starý hnusný barák, most se zeleným kovovým zábradlím a značkou zákaz vjezdu motorových vozidel. Běžte přes most po asfaltové cestě na východ, mírně do kopce. Minete vodárnu za zeleným plotem a kousek za ní odbočí doprava lepší lesní cesta k betonovému mostku se zeleným kovovým zábradlím. Most je označen čtyřmi žlutými puntíky na pravém betonovém soklu. To je kóta MO

Udělej : zapiš do průvodky čas zahájení plnění úkolu. Vyfoťte se na mostě.

Úkol : Budeme zase přepodlézat :-). celý tým stojí na mostě. Sejde dolů, podleze most a na druhé straně zase vyleze nahoru. Přitom se stále všichni držíte za ruce. To je jeden přepodlez. Pokud se cestou pustíte, vraťte se zpět na most, pokus se nepočítá. Přepodlezů uděláte minimálně 20.

Hodnocení úkolu :

- Pokud jste tento úkol vůbec neplnili, nebo udělali 20, nebo méně přepodlezů, dostáváte penále **200 KR** a ztrácíte **život**.
- Pokud jste udělali více jak 20, ale méně jak 40 přepodlezů, máte bonus + **1 KR**
- Pokud jste udělali 40 přepodlezů, získáváte bonus + **300 KR**.
- Za každý další přepodlez nad 40 získáváte dalších **50 KR**, maximálně dohromady 900 za celý úkol.

Udělej : zapište čas ukončení plnění úkolu. Zapište počet získaných KR, kolik jste udělali přepodlezů.

Úkol 3 - kopeme tenisák

Jste na : vraťte se na asfaltovou cestu, na rozcestí, kde jste odbočili k mostku přepodlézacímu. To je kóta KO.

Udělej : zapiš do průvodky čas zahájení plnění úkolu.

Úkol : Běžte z kóty KO na kótu DÚ01 (konec pěkné asfaltové cesty údolím bezejmenného potoka, které se jmenuje "Na Bystříčkách". Na tom konci se pěkná cesta větví do spousty lesních cest a je tam taky posed, stříška na seno, most a šopka dřevěná). Aby to nebylo tak jednoduché, tak od kóty KO směrem na kótu DÚ01 kopete se sebou tenisák. Nesmíte se ho dotýkat ničím jiným, než nohama od pasu dolů. Nesmíte ho dopravovat žádným jiným způsobem než kopáním. Pokud se dotknete tenisáku čímkoli jiným jak nohou, okamžitě uvedete tenisák do klidu (čímkoli) a dáte si každý 50 dřepů.

Hodnocení úkolu (kóta KK1 není na mapě uvedena. Kóty KK2 a KK3 jsou uvedeny jen velmi přibližně. Řiďte se raději slovním popisem) :

- Pokud jste tento úkol vůbec neplnili, nebo se nedostanete ani na kótu KK1, dostáváte penále **200 KR** a ztrácíte **život**.
- Pokud jste se podle pravidel dostali na kótu KK1 (na úroveň prvního ze dvou kamenných splávků napravo od cesty), získáváte **100 KR**
- Pokud jste se podle pravidel dostali na kótu KK2 (první betonový most po cestě z tenisákem se zeleným kovovým zábradlím na asfaltové cestě), získáváte **300 KR**
- Pokud jste se podle pravidel dostali na kótu KK3 (druhý betonový most po cestě s tenisákem se zeleným kovovým zábradlím na asfaltové cestě), získáváte **500 KR**
- Pokud jste se podle pravidel dostali na kótu **DÚ01** získáváte **800 KR**

Udělej : zapište čas ukončení plnění úkolu. Zapište počet získaných KR. Zapište čas kopání. Vyfoťte se na kótě, na které jste skončili kopání tenisáku a to tak, aby jste byli vidět vy a nějaký výrazný poznávací bod.

Keyc jen tak : *další z legendárních úkolů, na kterém mnoho týmů těžce pohořelo. Obvykle proto, že neměli tenisák (hmmm ... smůlenka). Možná také proto, že neměli s sebou myš. Přestože se tentokrát flákala, její magická síla, vycházející z prapodstaty myšího rodu, z dávné Velké myši Pramáti, dokáže velké věci. Pravda, ne vždy správné, ale jistě velké. Starejte se dobře o svoji myš. Je v mnohém lepší jak lidé. Lidské mládě dokáže bez problémů zvládat použití toaletního papíru mezi čtvrtým a pátým rokem. Myší mládě toaleták vůbec nepotřebuje.*

Kam dál :

- jen připomínám, že můžete kdykoli zamířit na dva volitelné body - na :
- kótu BL (volitelný bod VB 05 - vrchol Bludný, 637 m)
- kótu SD (volitelný bod VB 06 - vrchol Smrdutá, 750 m)
- pokud vás žádný volitelný bod v této chvíli nezajímá, pokračujte po splnění úkolů na kótu HUM (povinný bod PB 10 - rozcestí žluté a zelené turistické značky "Humenec") a tam otevřete obálku PB 10

Keyc jen tak : *tyto úkoly jsou jako dělané na blbné fligny. Někde seženu kamenný patník, zapřu jej naležato mezi hraniční kámen a pařez a je to. Nebo si přilepím tenisák k noze. Přepodlézám jiný, pohodlnější most, ... tak takhle právě ne. Zkuste být frajeři a vymyslete, jak splnit úkol frajersky :-). Nebo ještě lépe, skautsky.*

VB 05 - Ladislav Vízek: Vršovickým dloubák (autorizovaný životopis Antonína Panenky)

Ve zkratce o Tondovi : poprvé nastoupil k ligovému zápasu v necelých dvaceti letech za Bohemians Praha. Jeho prvním reprezentačním startem byla kvalifikace na mistrovství světa v roce 1973 proti Skotsku. Roku 1976 díky jím proměněné rozhodující penaltě ve finále proti Německu získalo Československo titul mistrů Evropy. Zrodila se legenda.

Jste na : kótě BL (volitelný bod VB 05 - vrchol Bludný, 637 m) a právě jste otevřeli obálku VB 05.

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky a vyfoť svůj tým na vrcholu, tak aby byl vidět vrchol.

Úkol : zahrajete si a na VB 06přiložený papír zaznamenáte partii slovního fotbalu o 50-ti slovech. Hraje se na dvě poslední písmena, na čárkách, háčcích záleží (ci, cí, či a čí jsou čtyři různé konce slov, takže na nahrávku “končí”, nesmíte zahrát slovo “čip”, protože se liší v čárce nad “í”). Během celé partie se nesmí žádné slovo použít dvakrát a nesmí padnout žádný gól. Můžete se během hry radit, můžete začít jakýkoli počet partií (klidně i současně). Hodnotí se jen ta, kterou odevzdáte v cíli.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **900 KR**

Hodnocení úkolu :

- Pokud zapíšete partii neodpovídající požadavkům, splnili jste úkol, ale ztrácíte **50 KR za každou chybu** (maximální penále 400 KR).
- Pokud jste úkol splnili podle pravidel, získáváte **200 KR**.

Udělej : zapište počet získaných/ztracených kreditů, zapište zda jste ztratili život. Vezměte s sebou do cíle zápis partie. Musí být zapsán tak, aby jej komisaři dokázali přečíst (jinak získáte maximální penále) !!

Kam dál :

- běžte na další povinný bod PB, nebo volitelný úkol VÚL v pořadí a tam otevřít příslušnou obálku
- nebo můžete pokračovat na libovolný volitelný bod VB

Keyc jen tak : *V roce 1981 odešel z Bohemians do Rapidu Vídeň, s nímž do svého odchodu roku 1985 získal dva tituly a roku 1985 druhé místo v Poháru vítězů pohárů. Po dvouletém účinkování v rakouské druhé lize se vrátil zpět do Bohemians a stal se asistentem trenéra a funkcionářem. Roku 2008 získal Cenu Václava Jíry. Dne 28. října 2008 mu prezident Václav Klaus udělil státní vyznamenání, Medaili Za zásluhy I. stupně.*



VB 06 - Wojciech Kuczok: Smrad

... šli nočním městem a najednou uviděli takovej ten barevněj kontejner na tříděnej odpad. Tak se vsadil, že tam strčí hlavu. No, skutečně se mu to povedlo, ale když ji pak chtěl vyndat ven, tak to nešlo. Úplně tam uvíznul. Celou noc inhaloval smrad z rozbitejch láhví. Od tý doby přestal hrát mariáš.

Jste na : kótě SD (volitelný bod VB 06 - vrchol Smrdutá, 750 m) a právě jste otevřeli obálku PB.

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky a vyfoť svůj odpočínutý tým pod vrcholovou skálou.

Úkol : Někde na vrcholu vytvořte z přiloženého papíru a vašich 6-ti barviček týmovou vlajku, která bude inspirována názvem vašeho týmu - nesmí na ní být žádný text, číslice, ani všeobecně známé symboly. Vlajku libovolným způsobem připevněte k žerdí, kterou vyrobíte (minimální délka 100 cm) a žerd' s vlajkou vztyčte někde bezpečně na vrcholu Smrduté. Vyfoťte vrcholovou fotografii svého týmu, na které bude vidět vlajka a pantomimické znázornění jména vrcholu. Vlajku přineste do cíle. V cíli nezávislá, Smrduté a Přežití neznalá porota, vyhodnotí kvalitu pantomimy (pokusí se uhodnout název vrcholu) a kvalitu vlajky (pokusí se uhodnout název týmu).

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **900 KR**

Hodnocení úkolu :

- Pokud nevytvoříte vlajku a nevyfoťte pantomimu podle pravidel, ztratíte **život** a ztratíte **200 KR**.
- Nejhorší vlajka získá 50 KR, každá další o 50 KR víc.
- Nejhorší pantomima získá 50 KR, každá další o 50 víc.

Udělej : zapište zda jste ztratili život.

Kam dál :

- běžte na další povinný bod PB, nebo volitelý úkol VÚL v pořadí a tam otevřete příslušnou obálku
- nebo můžete pokračovat na libovolný volitelný bod VB

Key jen tak : *Drobné vyprávění, komické situace, melancholie. Kousky vzpomínek na dětství, spíše hořké, plné strachu a deziluze. Smrad je vlastně jakási rodinná antisága – rodina se skládá ze samých podivínů. Dobře se to čte, pár historek či popisů je nezapomenutelných.*



PB 10 - Halina Pavlovská: Kuchařka Opavia

Z mouky, cukru, prášku, kaka, oleje a mléka vymícháme těsto a polovinu nalijeme na tukem vymazaný a moukou posypaný menší plech. Piškoty slepíme marmeládou a namačíme ve vaječném likéru zředěném trochou mléka a rozložíme je na těsto. Zalijeme zbytkem těsta a upečeme.

Jste na : kóťe HUM (povinný bod PB 10 - rozcestí "Humenec" na rozcestí žluté a žluté turistické značky) a právě jste otevřeli obálku PB 10.

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky. Vyfoť tým na rozcestí Humenec tak, aby bylo vidět rozcestník.

A co myš : "Piškoty ! Zbožňuju piškoty ! PIŠKOTY !! Piškotečky ! jejdanánku, sežeru je všechny !" Jestli vám po skončení plnění úkolu nějaké piškoty zůstanou, obětujte jeden slavnostně a obřadně Velké myši.

Úkol : Na kóťe HUM si dva z vás sváží nohy k sobě (jeden levou, druhý pravou) kolem kotníků a vytvoří taková siamská dvojčátka se třema nožičkami. Třetí človíček vyrazí k dalšímu bodu a každých svých deset poctivých kroků (nešidit !!!) položí na zem (trávu, kamínek, list, větvičku) jeden piškotek. Podmínkou je, že piškotek musí ležet v úrovni vašich podrážek. Nesmíte jej tedy položit na pařez, stůl, batoh,
Pokládající piškoty počítá. Dvojice jde (padá, poskakuje) za ním a piškoty na střídačku jí (pouze s pomocí pusy, nesmí si pomáhat rukama, nohama, ani nijak jinak, jen pusou). Veškeré věci si samozřejmě nesete s sebou. Až ukončíte pojídání piškotů, dvojice se rozváže a pokračujete dál normálně. Zbylé piškoty nesmíte sníst !!
Rozdrobíte je a rozházíte po lese ptáčkům + jeden obětujete Velké myši !!).

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte 500 KR

Hodnocení úkolu :

- Zkonzumujete stanoveným způsobem méně jak 30 piškotů = ztrácíte život + penále **200 KR**.
- Zkonzumujete 30 a více piškotů = bonus **200 KR**
- A navíc bonus 20 KR za každý piškot nad prvních 30 piškotů, maximálně však 400 KR.
- maximální celkový zisk za úkol je 600 KR.

Udělej : zapište počet získaných/ztracených kreditů, zapište kolik jste kdo snědli piškotů, zapište zda jste ztratili život.

Kam dál :

- kdykoli můžete odskočit na kótu KERO (volitelný bod VB 07 - rozhledna Kelčský Javorník na zelené turistické značce) a tam otevřít obálku VB 07
- nebo můžete pokračovat přímo na kótu TEP (povinný bod PB 11 - Teodorův pramen - vyústění pramene ze zdi) a tam otevřít obálku PB 11



VB 07 - Stephen Hawking: Artefactum Billainium

model devět/korozivní svět/parametrický let/let zóny imflatický/hřbet loď kónický/óinské trysky/týlní disky/rotující obelisky/zvířata tváří se lidsky/ stíná doba/barvy podzimu/musím být ve střehu/chytat přítomnost/za akci v přečinu

Jste na : kótě KERO (volitelný bod VB 07 - rozhledna Kelčský Javorník na zelené turistické značce) a právě jste otevřeli obálku VB 07.

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky a vyfoť svůj tým před rozhlednou.

Úkol : Vypočítejte příklad: 1234^{10} (na desátou). To znamená $1234 \cdot 1234 \cdot 1234 \cdot 1234 \cdot 1234 \cdot 1234 \cdot 1234 \cdot 1234 \cdot 1234 \cdot 1234$, výsledek si zapište. Nechte si u sebe i papírky, na kterých jste počítali. Pokud se necítíte, stačí 1234^5 (na pátou). Týmy s velkými mozky se mohou výsledek naučit na zpaměť. V cíli je komisař vyzkouší. Do průvodky můžete zapsat pouze jednu z variant. Ta se bude také hodnotit v cíli.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **1000 KR**

Hodnocení úkolu :

- 1234^{10} - v cíli bude stanoveno pořadí výsledků podle odchylky od správného výsledku. Vítěz získá **500 KR**. Poslední 0 KR. Ostatní něco mezi tím. Něco bude úměrné dosažené odchylce.
- 1234^5 - v cíli bude stanoveno pořadí výsledků podle odchylky od správného výsledku. Vítěz získá **250 KR**. Poslední 0 KR. Ostatní něco mezi tím. Něco bude úměrné dosažené odchylce.
- Pokud budete umět správný výsledek správně z paměti, váš zisk se zdvojnásobí
- Pokud úkol nechcete plnit, ztratíte **500 KR**. Život NEztrácíte.

Udělej : zapiš počet získaných/ztracených kreditů. Zapiš zda jste ztratili život. Zapiš výsledek.

Kam dál :

- běžte na další povinný bod PB, nebo volitelný úkol VÚL v pořadí a tam otevřete příslušnou obálku
- nebo můžete pokračovat na libovolný volitelný bod VB



PB 11 - Kurt Vonnegut: Groteska

Jestli se zdám dovolávat soucitu, pak vás musím začerstva upozornit, že po citové stránce jsme v té době byli asi tak stejně zranitelní, jako obří kamenné hlavy v New Hampshiru.

Jste na : kótě TEP (povinný bod PB 11 - Teodorův pramen) a právě jste otevřeli obálku PB 11. Právě jste našli druhou Cornucopii, druhý Roh hojnosti !!!

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky. Napište do průvodky text, který je uveden nad vyústěním pramene ("kohoutkem").

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **500 KR**



Úkol 1 : teď využijete druhou plechovku pití, kterou s sebou nesete. Nejprve ji JEDEN Z VÁS vypije. Kdo - to určí hlasování. Můžete se o tom jakkoli dlouho bavit. Pak napíšete každý tajně svůj hlas na kousek papíru. Poté zamícháte, rozbalíte a přečtete všechny hlasy. Pokud se jednomyslně shodnete, vítěz voleb úplně sám vypije úplně celou plechovku. V případě neshody hlasujete po libovolně dlouhé debatě znovu, znovu a znovu, dokud se jednoznačně neshodnete.

Hodnocení úkolu 1 :

- za splnění úkolu nezískáte žádné KR.
- Tento úkol musíte splnit podle pravidel. Pokud nesplníte, končíte Přežití, běžte domů.

Udělej : zapiš kdo vypil plechovku. Zapiš, zda jste splnili úkol.

Úkol 2 : naplňte prázdnou 1,5 litrovou PET láhev s úzkým hrdlem (víčko jako má Kofola) z kohoutu Teodorova pramene vodou do plna. Pak ji úplně do prázdna vylijte z nejbližšího mostu (hráz, nebo dřevěná lávka není most. Je to blbá fligna). Celkem musíte naplnit a vylít PET láhev 10 krát. Pokud máte více 1,5 litrových PETek, můžete používat více současně.

Hodnocení úkolu 2 :

- pokud neprovedete úkol podle zadání, nesplnili jste úkol. Ztrácíte **život**. Ztrácíte **200 KR**.
- pokud provedete úkol přesně dle zadání (naplníte a vylijete 10 krát), splnili jste úkol. Nezískáte **žádné KR** a NEztrácíte život.
- Za každé naplnění a vylití láhve podle pravidel nad základních 10 získáte bonus **50 KR**, maximální bonus za tento úkol je **500 KR**

Udělej : zapiš počet získaných/ztracených kreditů. Zapiš kolikrát jste naplnili a vylili PET láhev. Zapiš zda jste ztratili život.

Úkol 3 : běžte na kótu DURA - po asfaltové cestě vzhůru, směrem jihozápadním. Asi po půl kilometru narazíte na křižovatku s asfaltovou lesní cestou, která se připojí zprava - možná jste po ní přišli :-). Zahněte na tuto cestu a po pár desítkách metrů do mírného kopce narazíte na rouru pod cestou. Je označena třemi žlutými pruhy na cestě a také na stromě pod cestou. Vaším úkolem je jednou prolézt touto rourou pod cestou. Je dost úzká, cca půl metru. Klaustrofobici budou mít problém, tlustí lidé také - proto je úkol **NEPOVINNÝ**



Hodnocení úkolu 3 :

- Za každého člena týmu, který podleze pod cestou, máte **300 KR**. Maximálně 900 KR za tým.
- Pokud nikdo nepodleze, neztrácíte život ani kredity.

Udělej : zapiš počet získaných kreditů. Zapiš kdo podlezl. Vyfoťte každého podlézajícího v rouře.

Úkol 4 : běžte na kótu MORA - po asfaltové cestě vzhůru, směrem jihozápadním. Asi po 200 metrech za kótou DURA narazíte na most/zábradlí/násep (na fotce), na začátku a konci označený na cestě čtyřmi žlutými proužky. Vaším úkolem je přejít po celé délce kovového zábradlí tam a zase zpět. Můžete si vybrat zábradlí na libovolné straně cesty. Během přecházení vám mohou ostatní členové týmu jakkoli pomáhat. Během přecházení se nesmíte dotknout země - pokud se dotknete, začnete znovu od začátku.



Hodnocení úkolu 2 :

- Za každého člena týmu, který přejde zábradlí podle pravidel, máte **200 KR**. Maximálně 600 KR za tým.
- Pokud nikdo nepřejde, ztrácíte **život a 200 KR**.

Udělej : zapiš počet získaných/ztracených kreditů. Zapiš kdo přešel. Vyfoťte každého přecházejícího.

Kam dál :

- můžete jít na kótu SIRT (volitelný úkol VÚL 04 - chata "Skiareál Tesák" - horní stanice vleku na zelené turistické značce) a tam otevřít obálku VÚL 04
- nebo můžete pokračovat přímo kótu VAN (povinný bod PB 012 - dvě cedule na rohu lesa na zelené značce, kilometr východně od rozcestí Vičanov, pod chalupou pana Štefla) a tam otevřít obálku PB 12

Kecy jen tak : *úkolů je hodně, vás je v týmu taky hodně. Je to fěr.*

VÚL 04 Karel Poláček : Bylo nás pět

Když jsme šli od Kemlinků, tak jsme byli tři a Pajda šel s námi. Pajda je Kemlinků pes, on je velice dlouhý, ale nožičky má krátké, křivé. Ale umí utíkat, že ho nikdo nedohoní.

Jste na : kótě SIRT(chata "Skiareál Tesák" - horní stanice vleku na zelené turistické značce) a právě jste otevřeli obálku PB.

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky a vyfoť svůj tým u chaty.

Úkol : Běžte od horní stanice kratší lanovky (od nejvrchnějšího sloupu) k dolní stanici kratší lanovky (k nejspodnějšímu sloupu). Kratší lanovka vede po kraji lesa a je dlouhá 130 m. Ale - běžte jako trakař : jeden z vás je trakař (opírá se o zem pouze rukama), druzí dva jdou normálně po nohou a každý drží trakaři jednu nohu nad zemí. Současně nesete s sebou úplně všechny vaše věci (je jedno, jak si je mezi sebou rozdělíte). Trakař se může dotýkat země pouze rukama. Můžete dělat pauzy vždy u sloupu (oddechnout si, pustit trakař, posadit se). Cestu mezi sloupy si volte dle libosti, ideální je přímá spojnice, ale klidně můžete chodit obloučkama. Za překonání jednoho intervalu (vzdálenosti mezi dvěma sousedními sloupy) podle pravidel získáte kredity. Aby se interval počítal, musíte vyjít skutečně od sloupu (někdo z trakaře se libovolnou částí těla dotýká sloupu) a dojít ke sloupu (někdo z trakaře se libovolnou částí těla dotkne sloupu). Pokud se trakař dotkne na cestě mezi sloupy země čímkoli jiným jak rukama, tento interval se vám nepočítá. Sejděte k dalšímu sloupu a zkoušejte to dál. Když vám dojdou sloupy, můžete plnit úkol po cestě zpět nahoru.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **200 KR**

Hodnocení úkolu :

- Pokud neujdete podle pravidel ani jeden interval, nesplnili jste úkol, ztratíte **život** a ztratíte **200 KR**
- Za každý interval, který trakař projde podle pravidel, získáte **100 KR**. Maximální zisk je 800 KR.

Udělej : zapište počet získaných/ztracených kreditů, zapište zda jste ztratili život.

Kam dál :

- běžte na kótu VAN (povinný bod PB 012 - dvě cedule na rohu lesa na zelené značce, kilometr východně od rozcestí Vičanov, pod chalupou pana Štefla) a tam otevřete obálku PB 12

Keyc jen tak : *Barka seběhla k učitelovům. Jestli by prý pan učitel neodklidil prasátko, pan farář se dává poroučet, lhala, aby se zamezilo panice mezi chovateli. Do rána jim na faře jedno zgrejzlo a lidi jsou zlí a ještě by mohli říct, že na faře zatajili červinku nebo co. "Ale to víte, Barko, s radostí, pro vás všechno!" Učitel vzal pytel a trakař a šel pro prase, že už ho prý někde zakope.*



Levi Bajza Antonín Bajzal Čeněk Jursák ěda Kemlink Josef Těšvar

PB 12 - Betty Mc Donaldová: Vejce a já

Slepice kdákaly a hrabaly a popelili se, klovaly jedna druhou, poskakovaly na hřadech, cpaly se a tvářili se, že budou snášet vejce a také je snášely.

Jste na : kótě VAN (dvě cedule na rohu lesa na zelené značce, kilometr východně od rozcestí Vičanov, pod chalupou pana Štefla) a právě jste otevřeli obálku PB 12.



Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky. Na cedulích je uveden Troják a Rajnochovice. Zapiš do průvodky, další dva názvy, uvedené na těchto cedulích.

Úkol : přímo zde, nebo nejvýše v okruhu 500 kroků (odkrojujte) si odměřte trojúhelník o stranách 5 metrů. Rohy trojúhelníku označte kameny. Pak si přehazujte mezi sebou vejce, pěkně dokolečka, první druhému, druhý třetímu, a třetí zase prvnímu. To je jedno kolečko. Vajíčka můžete chytat pouze do holých rukou (nesmí se třeba chytat do čepic, svetrů, či rukama v rukavicích, a podobně). Vajíčko se musí házet holé, nesmíte je do ničeho balit, vařit na tvrdo, nebo podobně. Máte tolik pokusů, kolik jste si s sebou přinesli vajíček. Pokud se během kolečka vajíčko rozbije, kolečko se nepočítá a začínáte od znovu. Po skončení plnění úkolu můžete rozbitá i nerozbitá vajíčka sníst. Pozor na salmonelu.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **500 KR**

Hodnocení úkolu :

- Dokončíte-li méně než 1 kolečko = nesplnili jste úkol + ztrácíte **život** + penále **400 KR**. Pokud nechcete ztratit život, můžete si namísto jeho ztráty připočítat další penále 1500 KR.
- Pokud jste splnili úkol, máte za každé dokončené kolečko bonus **50 CR**.
- Maximální zisk za tento úkol je 500 CR.

Udělej : zapište počet získaných/ztracených kreditů, zapište zda jste ztratili život. Zapiš počet dokončených koleček. Vyfoť místo kde jste plnili úkol.

Kam dál :

- můžete jít na kótu VT (volitelný úkol VÚL 05 - dolní stanice vleku na Trojáku) a tam otevřít obálku VÚL 05
- případně doporučujeme k pozornosti kótu ROMA (volitelný bod VB 08 - meteorologická stanice Maruška severo-východně od Trojáku na zelené turistické značce) kde můžete otevřít obálku VB 08
- nebo běžte přímo na kótu PPS (povinný bod PB 13 - památníček partyzánů nad samotou U Čěšků) a tam otevřete obálku PB 13

Kecy jen tak : Už tu nemám místo na žádné kecy, takže bez keců. Možná jen jeden vtip. Vtip.

VB 08 - Jaromír Nohavica: Vlaštovko leť, přes čínskou zed'

Vlaštovko leť, přes Čínskou zed', přes písek pouště Gobi. Oblétni zem, vyleť až sem ...

Jste na : kótě ROMA (meteorologická stanice Maruška severo-východně od Trojáku na zelené turistické značce) a právě jste otevřeli obálku VB 08.



Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky. Zapiš do průvodky text, který je na ceduli mezi názvem firmy Precheza a jeho www adresou.

A co myš : *tentokrát si odpočine. Teoreticky jí můžete dát také papír, ať si zkusí vyrobit vlaštovku.*

Úkol : Vyrobtě si každý z jednoho papíru A4 vlaštovku. Vlaštovky poté vypouštějte z rozhledny Maruška. Každý má se svou vlaštovkou maximálně pět pokusů, počítá se nejdelší. Každý si svou vlaštovku staví sám !!! bez jakékoli cizí pomoci či rady (ani od členů svého teamu !!). Délku doletu změřte krejčovským metrem a zaokrouhlete na metry nahoru. Měří se délka od vlaštovky k nejbližší dřevěné části konstrukce rozhledny. Pro urychlení si můžete naměřit metry na prádelní šňůře a měřit šňůrou.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte 800 KR

Hodnocení úkolu :

- Doletí-li všechny vaše vlaštovky míň jak pět metrů, nesplnili jste úkol - penále **200 KR**. NEztrácíte život.
- Pokud uletí alespoň jedna vlaštovka více jak 5 metrů, splnili jste úkol. Za každý uletěný metr každé vlaštovky máte bonus **20 KR**, maximálně však 300 KR.

Udělej : zapište počet získaných/ztracených kreditů. Zapište nejlepší pokus každého hráče (v metrech). Vyfoťte myš s jednou vlaštovkou a jedním členem týmu u rozhledny.

Kam dál :

- běžte na další povinný bod PB, nebo volitelný úkol VÚL v pořadí a tam otevřít příslušnou obálku
- nebo můžete pokračovat na libovolný volitelný bod VB

Kečy jen tak : *Staří harcovníci si možná podobný úkol pamatují. Již se házelo z kopce Pardus, z vysílače Barák, z díry v lese, z ... no určitě ještě někde. Ale většinou šlo o volitelné úkoly, které nikdo nestihl plnit, nebo povinné úkoly těsně před cílem, kam se už žádný tým nedostal. Ale tento rok je Přezítí extrémně lehké - doufám, že vlaštovku konečně někdo hodí. Alespoň jeden. Jeden odvážný. Oslík.*

VÚL 05 - Alan Alexander Milne : Medvídek Pů

Iáček koukal smutně na PET láhev. “je to hloupé,” řekl si. “Fotbal je mnohem lepší. Ale ten budeme hrát až za chvíli. Škoda.” Iáček hrál fotbal rád. Čtyřma nohama můžete kopat dvakrát víc, než Pů. A dokonce dvakrát víc, jak Kryštůfek Robin. A čtyřikrát víc, jak Sova.

Jste na : kóte VT (dolní stanice vleků na Trojáku) a právě jste otevřeli obálku VÚL 05.

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky a vyfoť svůj odpočínutý tým u dolní stanice lanovky.

A co myš : *jejdáá, dejte už pokoj s myší. Je to prostě myš, umělohmotná, elektronická, neživá. Šmytec. Co mám pořád o myši vymýšlet. Dejte si ji na hlavu, do výstřihu, do Podolí, do lékárny, do p.....*

Úkol : vaším úkolem je dopravit co nejrychleji tenisák z dolní stanice lyžařského vleků ve Ski areálu Troják na horní stanici téhož vleků, 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 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. Máte jen jeden pokus. Ostatní pravidla zůstávají stejná, jako při plnění úkolu s tenisákem.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte 200 KR

Hodnocení úkolu :

- Pokud vůbec nedoházíte podle pravidel tenisák či PETKu od dolní do horní stanice vleků, nesplnili jste úkol. Ztrácíte život a ztrácíte 300 KR.
- plnění s tenisákem: získáte 500 - (čas v minutách * 10) KR. Pro čas větší jak 40 minut získáte 100 KR.
- plnění s PET lahví: získáte 1000 - (čas v minutách * 20) KR. Pro čas větší jak 40 minut získáte 200 KR

Udělej : zapište počet získaných/ztracených kreditů, zda jste ztratili život, dosažený čas, čím jste házeli. VVyfoťte se na horní stanici lanovky s myší na hlavě, nebo ve výstřihu.

Kam dál :

- běžte přímo na kótu PPS (povinný bod PB 13 - památník partyzánů nad samotou U Čěšků) a tam otevřete obálku PB 13
- nebo můžete samozřejmě jít na libovolný volitelný bod

Kecy jen tak : *Medvídka Pů zbožňuju. Taky tygry. A Tygra. A med. Tygři nemají rádi med, ani bodláky.*



PB 13 - Google: Příručka inzerenta

Pokud těmto službám porozumíte, budete se moci při jednání s partnerem – třetí stranou informovaněji rozhodnout. Partner – třetí strana dokáže vám i vaší firmě ušetřit spoustu času a energie.

Jste na : kóťě PPS (památníček partyzánů nad samotou U Čěšků) a právě jste otevřeli obálku PB 13.

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky a vyfoť svůj tým u pomníčku (bez fotografa).

Úkol : vezměte si papír, 6 barviček a vymyslete reklamní billboard na Přežití. Pak jej samozřejmě odevzdejte komisaři v cíli. Ohodnotí jej nezávislá porota. Hodnotí se poutavost poutače a celkové grafické zpracování. Můžete odevzdat maximálně 3 návrhy. Hodnotí se jen nejlepší. A aby to nebylo tak jednoduché - billboard maluje jeden či dva členové týmu, který (kteří) mají zavázané oči. Vidící nesmí sahat na slepé malovače, ani na malovací pomůcky (pastelky, fixy). Mohou pomáhat a navigovat pouze slovně.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **500 KR**

Hodnocení úkolu :

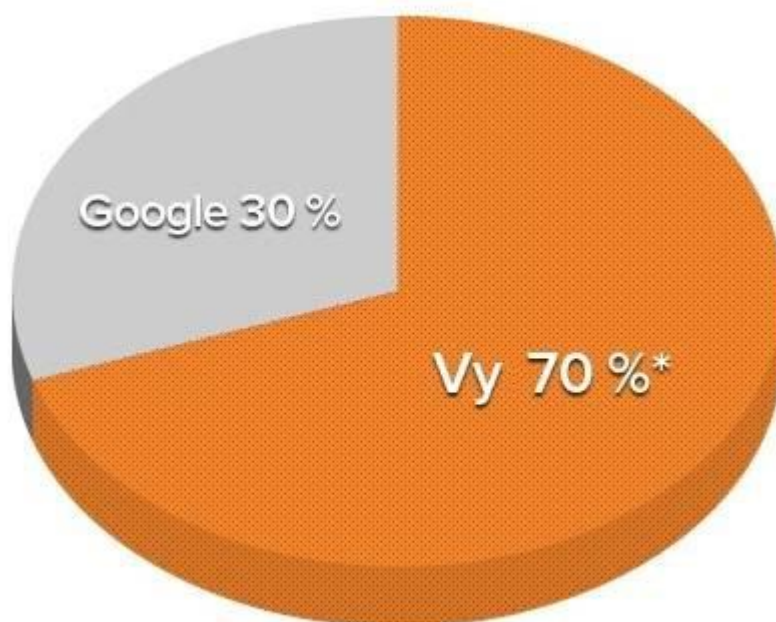
- Pokud neodevzdáte ani jeden návrh komisařům, ztrácíte **život** a máte penále **200 KR**
- Komisaři sestaví pořadí. Poslední získá **70 KR**, každý další o 70 KR více.

Udělej : zapište penále, zapište zda jste ztratili život. Vyfoťte svoje návrhy.

Kam dál :

- můžete jít na kótu HL (vrchol Horní Lázek 566 m.n.m) a tam otevřít obálku VÚL 06
- nebo pokračujte přímo na kótu CIL (povinný bod PB 14 - cíl Přežití - skautská chata na Držkové severně od rybníčku) a tam otevřete obálku PB 14

Keyc jen tak : *Pokud se vám povede dobrý nápad, může se příští rok objevit v logu Přežití. Proto přečtením tohoto textu potvrzujete, že veškeré návrhy věnujete organizátorům bez nároku na odměnu.*



* Minus příslušné srážky ve vaší zemi

VÚL 06 - Milan Daněk : Ti kteří utíkají pěšky

Quattakal byl Tarahumara. Být Tarahumara znamená být běžec. Ale ne obyčejný běžec. Tarahumara je běžec s obručí. V levé ruce drží krátkou tyč, kterou při běhu postrkuje malou proutěnou obruč. Je natřena žlutě. Jako Slunce. Tarahumara je také natřen žlutě. Ke slávě Quetzaquoa. A běh - cesta Denní hvězdy po obloze. Krásný a nekonečný.

Jste na : kótě HL (vrchol Horní Lázeč 566 m.n.m - ohniště u skály) a právě jste otevřeli obálku VÚL 06.

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky a vyfoť svůj tým u skály a ohniště na kótě HL.

Úkol : běžte celý tým od kóty HL na nejbližší zelenou značku a zpět na kótu HL. To je jedna HL cesta. Celou HL cestu musíte jednoho z vás jakýmkoli způsobem nést (nesmí se žádnou částí těla dotýkat země) . Borci mohou zvolit těžší variantu a nést jednoho člena týmu a současně s sebou nést všechny věci všech členů týmu. Pokud se nesený člověk či věci (v případě těžší varianty) během cesty dotknou země, byť jen na chvíli, zapište si penále 20 KR za každý dotyk se zemí. Pokud se nesený člověk či věci dotýkají země, nesmíte se nikdo pohybovat kupředu. Plníte ihned naostro = nemůže se v třetině cesty rozmyslet, prohlásit, že to byla jen zkouška a začít cestu znovu. Během plnění úkolu můžete splnit HL cesty v obou variantách = můžete splnit jednu cestu v lehčí variantě, a když zjistíte, že je to brnkačka, hodit další v těžší variantě (například).

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **500 KR**

Hodnocení úkolu :

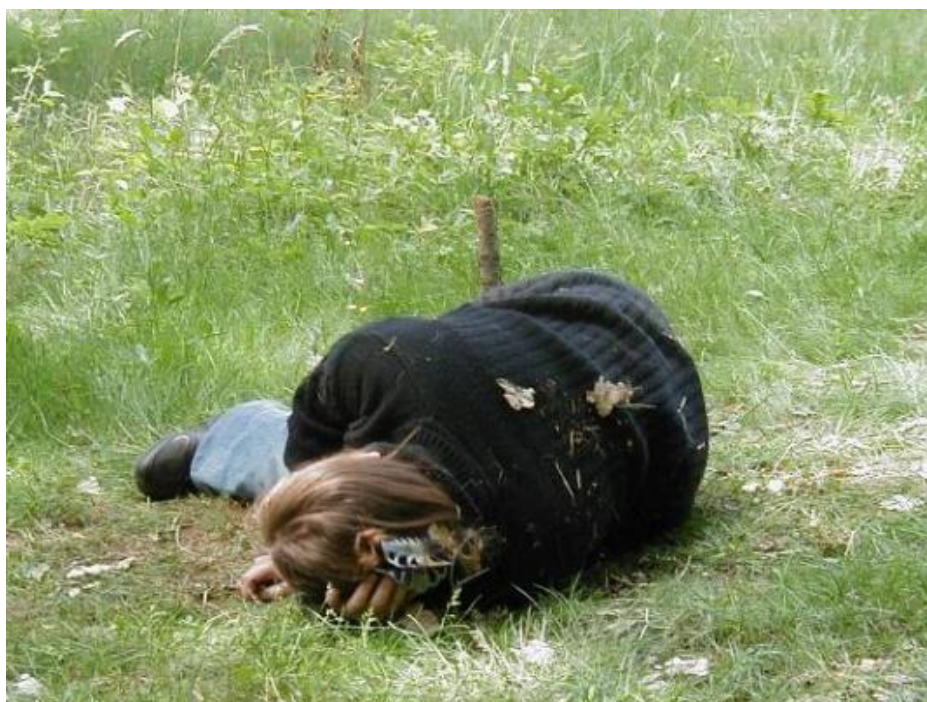
- pokud neprovede úspěšně ani jednu HL cestu, nesplnili jste úkol. Ztrácíte **život** a máte penále **200 KR**.
- Za každou úspěšnou HL cestu máte bonus **200 KR**, ve variantě pro borce bonus **300 KR**.
- Maximální zisk pro celý tým za tento úkol jen 600 KR.

Udělej : zapište počet získaných/ztracených kreditů, zapište zda jste ztratili život. Zapište kdo byl nesen, kolik HL cest jste provedli a v jaké variantě.

Kam dál :

- můžete samozřejmě jít na libovolný volitelný bod
- nebo pokračujte přímo na kótu CIL (povinný bod PB 14 - cíl Přežití - skautská chata na Držkové severně od rybníčku) a tam otevřete obálku PB 14

Keyc jen tak : *ti, kteří přežili Přežití, neutíkali, ale šli pěšky. Říkejme jim Tarahumové. Přeživší.*



PB 14 (Cíl) - sv. Benedikt : Řehole Benediktova

K bráně kláštera má být postaven moudrý stařec, který umí jednat s lidmi a jemuž zralost nedovolí toulat se. Fortnýř musí mít u brány i svou celu, aby příchozí vždycky našli někoho, kdo by s nimi jednal. Jakmile někdo zaklepe nebo zavolá chudý, ihned odpoví: "Bohu díky!" nebo "Požehnej mi" a v bázni Boží se vši laskavostí věc vyřídí, veden horlivou láskou

Jste na : kóťe CIL (cíl Přežití - skautská chata na Držkové severně od rybníčku) a právě jste otevřeli obálku PB 14.

Udělej : zapiš do průvodky čas otevření obálky a vyfoť svůj zničený tým u chaty - tentokrát celý tým.

Co na to myš : *myš pozná komisaře. Stačí, když při příchodu chatě budete viditelně nést myš a volat "Myš hledá komisaře Kurosaweho !". Komisař jistě přijde (od 14:00), nebo ne (do 14:00).*

Úkol : postavte tři branky z klacků (břevno), které uvážete vždy mezi stromy (tyče). Na uvázání můžete použít prádelní šňůry, které bude třeba rozřezat. Každý člen teamu 20-krát přepodleze tyhle branky (první podleze, druhou přeže, třetí podleze a zpět naopak – třetí přeže, druhou podleze a první přeže ---- to je jeden přepodlez). Můžete přepodlézat každý zvlášť nebo všichni současně, to je fuk.

Hodnocení za dosažení bodu : získáváte **500 KR**

Hodnocení úkolu :

- Pokud každý člen týmu přepodleze minimálně 20 krát, splnili jste úkol a získáváte **100 KR**
- Pokud jste splnili úkol, tak za každý přepodlez nad 20 získáte bonus **15 KR**
- Maximální celkový bodový zisk za tento úkol je 1000 KR za celý team
- Pro splnění úkolu musíte udělat alespoň 20 přepodlezů každý = pokud alespoň jeden člen týmu udělal méně jak 20 přepodlezů, nesplnili jste úkol a ztrácíte **život** + dostáváte penále **200 KR** za každého člena, který udělal méně jak 20 přepodlezů

Udělej : zapiš počet získaných/ztracených kreditů, zapište zda jste ztratili život. Zapiš, kolik udělal každý přepodlezů. Vyfoť každou branku kterak ji přepodlézá někdo z vašeho týmu.

Kam dál : teď již nemůžete plnit žádné další úkoly, šlapat na žádné body. Je konec - i když ne úplně. **Musíte přežít do 16:30** podle pravidel (jídlo, voda, pomoc, mobily, peníze, ... nic neporušit !!) Pomoc můžete získat pouze od komisaře. Třeba vám za nařezání dřeva, nebo pohrabání trávy dá něco na jídlo a na pití. Možná.



CÍLOVÁ OBÁLKA

Cíl je na kótě CIL - skautská chata na Držkové severně od rybníčku, 600 metrů východovýchodoseverně od hájenky Hutě.

V neděli od 14:00 – 17:00 by tu měl být přítomen komisař KUROSAWY. A pokud máte myš, tak máte velkou výhodu. Myš zná komisaře. Stačí, když při příchodu chatě budete viditelně nést myš a volat “Myš hledá komisaře Kurosawyho!”. Komisař jistě přijde (od 14:00), nebo ne (do 14:00).

S komisařem můžete libovolně komunikovat. Dříve prosím na kótu nechod'te, můžete přespat někde v lese (jde přece o Přežití). Otevřeli jste cílovou obálku – předpokládám tedy, že nemáte splněny všechny úkoly a neprošli jste všechna stanoviště. Možná už nemůžete, nestíháte, nebo jste ztratili 3 životy. Jste SURVIVALS (CATS), drsné kočky = 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, nářadí, vybavení, atd s několika výjimkami = v cíli můžete používat věci a zařízení, které vám komisaři výslovně povolí.

Pokud nestihnete do cíle dojít, dopravte se libovolně domů a **dejte na číslo 603110012 a číslo 602114425 zprávu SMS** o tom, že jste doma (uveďte název týmu, který je doma !!) a doručte Simbovi co nejdříve protokol a vše ostatní co jste měli přinést do cíle.

