

---

## **START VLČI - Sedlo Brdo mezi Bohuslavicemi a Doubravami - zastávka BUS**

**Zapište čas:** čas otevření obálky START

**Úkol** - v obálce máte na dvou papírech A4 namalovaných 32 čtverečků. Není to přímo šifra Mistra Leonarda, ale šifra to skutečně je. Vyluštěte ji.

**Nesplnění:** pokud nevyluštíte šifru ani za půl hodiny od otevření obálky PB START, **můžete** to vzdát a **ztratíte dva životy**. Pokud budete luštit neúspěšně hodinu od otevření obálky PB START, **musíte** to vzdát a **ztratíte jeden život**.

**Hodnocení:** za vyluštění šifry v čase menším jak jedna hodina získáte **500 Shatters**

**Důkaz přítomnosti:** bez důkazu

**Zapište:** jak dlouho vám trvalo vyluštění šifry, nebo čas, kdy jste vzdali luštění. Kolik jste ztratili životů. Kolik jste získali Shatters. Řešení šifry. Čas odchodu ze startu

### **Pokyny - zkontrolujte si, přečtěte, důležité info!!!**

Zkontrolujte si, zda s sebou máte veškerou povinnou výbavu = jedna šestistěnná kostka, tři syrová vejíčka, tři tenisáky, dva šátky na zavázání očí, nůž zavírací, metr měřící na centimetry o délce minimálně jeden metr, stopky (hloupý telefon bez SIM karty), 1,5 litrová PETka nejlépe s širším hrdlem prázdná (není na pití), pevný kelímek/hrníček o obsahu cca 0,2 litru - nejlépe plastový, hloupý telefon bez internetu a bez GPS, dvě psací potřeby nerozpítelné vodou, materiál pro cílový mastercheef.

Zda jste od komisařů nafasovali všechny věci = pytlík s rybičkama, jehla + nit, pytlíček se solí, 3 banány, pytlík piškotů, tyčinka DELI, plastové prkénko, obálky s povinnými body 1 -11, obálka CÍL, obálky s bonusovými úkoly 1 - 6, obálky s bonusovými body 1 - 27, obálka VLČI MAPY a v ní tři různé mapy, seznam bodů, pravidla.

Zda máte zapečetěný záchranný mobil, zapečetěný materiál pro cílový mastercheef, zvážené potraviny a zapsaný bonus za potraviny v průvodce.

**Důležité upozornění:** maximální **celkový zisk za jeden úkol nemůže být vyšší jak 2000 Shatters**. Pokud je u některého z úkolů uveden zisk menší, je to v pořádku. Pokud by se snad náhodou stalo, že by šlo získat podle popisu konkrétního úkolu více jak 2000 Shatters, je to chyba - maximální zisk nemůže být vyšší jak 2000 Shatters za jeden úkol pro celý tým.

**Vysvětlení pravidla jedné otevřené obálky:** bylo na to hodně dotazů, tak jen pro upřesnění.

Můžete mít otevřenou a plnit jen jednu obálku (BB, PB, BÚ - je to jedno). Až všechny úkoly z obálky splníte (PB, BÚ) a až dorazíte na bod v obálce popsany (PB, BB), nebo až je nesplníte a zapíšete si penále, můžete otevřít další obálku. K úkolům a bodům z hotové obálky se již nesmíte vracet.

Jedinou výjimku z pravidla jedné otevřené obálky představují průběžné úkoly. Ty jsou buď přímo označeny jako průběžné úkoly/PÚ, nebo z popisu úkolu jasně plyne, že na splnění máte více času (do konce Přežití, do půlnoci, až někde narazíte na otevřený kanál ...). Těchto průběžných úkolů můžete mít "rozděláno" libovolný počet, nepovažují se za otevřenou obálku.

PS: Papíry s bonusovými body jsou jen sešité koněm, ale také se počítají mezi obálky☺

### **Proved'te:**

zvolte si, kdo z vás je **BLBÁNEK**, kdo z vás je **KING-KONG** a kdo z vás je **LAMA**. Devět z deseti komisařů doporučuje, aby LAMA byl nejméně zdatný člen týmu, KING-KONG nejsilnější člen týmu a BLBÁNEK třetí člen, který prozatím zůstal bez titulu. Výsledek zapište do průvodky. Každý musí samozřejmě mít přesně jeden titul.

**Zapište:** kdo z vás je BLBÁNEK, LAMA a KING-KONG

### **Doporučení**

Tři ze dvou startovních komisařů doporučují nalézt nějakou pěknou žížalu, dlouhou minimálně 4 cm, nebo brouka, pavouka, červa, housenku, nebo jiné zvíře, velké minimálně 2 cm a uchovat je živé. Žížala je lepší, než pavouk, nebo brouk. Jo ... a bylo by fajn, kdyby zvířata nebyla jedovatá. Třeba kuňka žlutobřichá je mírně jedovatá při kontaktu se sliznicemi, třeba s jazykem, nebo rty. Žížala by byla super. Zvířátka budete časem potřebovat živá. Když budete mít pro každého člena jeden kus, ušetříte čas. Hodně času. ... BTW ... zkoušeli jste jíst pavouka, kterého již jednou někdo snědl? Já bych raději zkusil žížalu.

### **Nepovinný bod NB 01 (100 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na NB 01

*Je to kousek a je to za málo. Ale pokud se chcete rozehrát, nebo natrénovat hledání bodů, tak asi fajn kopeček. Vrcholek. Prostě bod. A kdyby vám něco nebylo jasné, tak na startu možná ještě najdete komisaře. Tento kopeček a les okolo je zajímavý tím, že na historicky prvním smečkovém táboře zde nikdo nebyl. Vlčata měla zakázáno chodit přes asfaltovou cestu, po které jezdí auta. A už tehdy byla cesta pokrytá asfaltem, i když aut po ní jezdilo mnohem, mnohem méně. Přibližně jedno za hodinu :-D*

**Ověření:** - Jak vysoká je cca 2 metr vysoká kovová tyč, která označuje vrchol. Měřte s přesností na centimetry od země po vrch tyče.

**Zapište:** ověřovací informaci, čas odchodu z BB 01

---

---

## **START VLČATA - Sedlo Brdo mezi Bohuslavicemi a Doubravami - zastávka BUS**

**Zapište čas:** čas otevření obálky START

**Úkol** - v obálce máte na dvou papírech A4 namalovaných 32 čtverečků. Není to přímo šifra Mistra Leonarda, ale šifra to skutečně je. Vyluštěte ji.

**Nesplnění:** pokud nevyluštíte šifru ani za půl hodiny od otevření obálky PB START, **můžete** to vzdát a **ztratíte dva životy**. Pokud budete luštit neúspěšně hodinu od otevření obálky PB START, **musíte** to vzdát a **ztratíte jeden život**.

**Hodnocení:** za vyluštění šifry v čase menším jak jedna hodina získáte **500 Shatters**

**Důkaz přítomnosti:** bez důkazu

**Zapište:** jak dlouho vám trvalo vyluštění šifry, nebo čas, kdy jste vzdali luštění. Kolik jste ztratili životů. Kolik jste získali Shatters. Řešení šifry. Čas odchodu ze startu

### **Pokyny - zkontrolujte si, přečtěte, důležité info!!!**

Zkontrolujte si, zda s sebou máte veškerou povinnou výbavu = jedna šestistěnná kostka, tři syrová vejčička, tři tenisáky, dva šátky na zavázání očí, nůž zavírací, metr měřící na centimetry o délce minimálně jeden metr, stopky (hloupý telefon bez SIM karty), 1,5 litrová PETka nejlépe s širším hrdlem prázdná (není na pití), pevný kelímek/hrníček o obsahu cca 0,2 litru - nejlépe plastový, hloupý telefon bez internetu a bez GPS, dvě psací potřeby nerozpitelné vodou.

a zda jste od komisařů nafasovali všechny věci = pytlík s rybičkama, jehla + nit, pytlíček se solí, 3 banány, pytlík piškotů, tyčinka DELI, plastové prkénko, obálky s povinnými body 1 - 5, obálka CÍL, obálky s bonusovými úkoly 1 - 10, obálky s bonusovými body 1 - 13, 20, 21, jedna mapa, seznam bodů, pravidla.

Zda máte zapečetěný záchranný mobil, zapečetěný materiál pro cílový mastercheef, zvážené potraviny a zapsaný bonus za potraviny v průvodce.

**Důležité upozornění:** maximální **celkový zisk za jeden úkol nemůže být vyšší jak 2000 Shatters**. Pokud je u některého z úkolů uveden zisk menší, je to v pořádku. Pokud by se snad náhodou stalo, že by šlo získat podle popisu konkrétního úkolu více jak 2000 Shatters, je to chyba - maximální zisk nemůže být vyšší jak 2000 Shatters za jeden úkol pro celý tým.

**Vysvětlení pravidla jedné otevřené obálky:** bylo na to hodně dotazů, tak jen pro upřesnění.

Můžete mít otevřenou a plnit jen jednu obálku (BB, PB, BÚ - je to jedno). Až všechny úkoly z obálky splníte (PB, BÚ) a až dorazíte na bod v obálce popsany (PB, BB), nebo až je nesplníte a zapíšete si penále, můžete otevřít další obálku. K úkolům a bodům z hotové obálky se již nesmíte vracet.

Jedinou výjimku z pravidla jedné otevřené obálky představují průběžné úkoly. Ty jsou buď přímo označeny jako průběžné úkoly/PÚ, nebo z popisu úkolu jasně plyne, že na splnění máte více času (do konce Přežití, do půlnoci, až někde narazíte na otevřený kanál ...). Těchto průběžných úkolů můžete mít "rozděláno" libovolný počet, nepovažují se za otevřenou obálku.

PS: Papíry s bonusovými body jsou jen sešité koněm, ale také se počítají mezi obálky©

### **Proved'te:**

zvolte si, kdo z vás je **BLBÁNEK**, kdo z vás je **KING-KONG** a kdo z vás je **LAMA**. Devět z deseti komisařů doporučuje, aby LAMA byl nejméně zdatný člen týmu, KING-KONG nejsilnější člen týmu a BLBÁNEK třetí člen, který prozatím zůstal bez titulu. Výsledek запиšte do průvodky. Každý musí samozřejmě mít přesně jeden titul.

**Zapište:** kdo z vás je BLBÁNEK, LAMA a KING-KONG

### **Doporučení**

Tři ze dvou startovních komisařů doporučují nalézt nějakou pěknou žížalu, dlouhou minimálně 4 cm, nebo brouka, pavouka, červa, housenku, nebo jiné zvíře, velké minimálně 2 cm a uchovat je živé. Žížala je lepší, než pavouk, nebo brouk. Jo ... a bylo by fajn, kdyby zvířata nebyla jedovatá. Třeba kuňka žlutobřichá je mírně jedovatá při kontaktu se sliznicemi, třeba s jazykem, nebo rty. Žížala by byla super. Zvířátka budete časem potřebovat živá. Když budete mít pro každého člena jeden kus, ušetříte čas. Hodně času. ... BTW ... zkoušeli jste jíst pavouka, kterého již jednou někdo snědl? Já bych raději zkusil žížalu.

### **Nepovinný bod NB 01 (100 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na NB 01

*Je to kousek a je to za málo. Ale pokud se chcete rozehrát, nebo natrénovat hledání bodů, tak asi fajn kopeček. Kopeček. Vrcholek. Prostě bod. A kdyby vám něco nebylo jasné, tak na startu možná ještě najdete komisaře. Tento kopeček a les okolo je zajímavý tím, že na historicky prvním smečkovém táboře zde nikdo nebyl. Vlčata měla zakázáno chodit přes asfaltovou cestu, po které jezdí auta. A už tehdy byla cesta pokrytá asfaltem, i když aut po ní jezdilo mnohem, mnohem méně. Přibližně jedno za hodinu :-D*

**Ověření:** - jakou barvou je natřená kovová tyč, která označuje vrchol, v místě, kde se tyč stýká se zemí.

**Zapište:** ověřovací informaci, čas odchodu z BB 01

-----

## Soupis bodů VLČATA

*(pokud jsou uvedeny rozdílné hodnoty bonusu za dosažení bonusového bodu v popisu bodu v obálce a v této soupisce, platí údaj z této soupisky)*

- PB 01 – Tábor Opeřeného hada**
- PB 02 – Brána do Země nezemě**
- PB 03 – Země čolků**
- PB 04 – Banánová hora**
- PB 05 – Ďáblova chata**

**CÍL – Na Zákrutě**

- BÚ 01 – Svůj širák odhazují ...**
- BÚ 02 – Casino 38**
- BÚ 03 – Pitomec**
- BÚ 04 – Beach**
- BÚ 05 – Mňamky mňam**
- BÚ 06 – Stavba tipi**
- BÚ 07 – Nechutná potvůrka podivná**
- BÚ 08 – Házíš, házím, házíme**
- BÚ 09 – Nechutnej úkol podruhé**
- BÚ 10 – Slepější jsou taky hadi?**

- |                                     |                       |                              |
|-------------------------------------|-----------------------|------------------------------|
| <b>BB 01 – Sirčena</b>              | <b>(300 Shatters)</b> |                              |
| <b>BB 02 – Doubravské strašidlo</b> | <b>(250 Shatters)</b> |                              |
| <b>BB 03 – Partyzáni</b>            | <b>(200 Shatters)</b> |                              |
| <b>BB 04 – U Kamence</b>            | <b>(170 Shatters)</b> |                              |
| <b>BB 05 – Komonec</b>              | <b>(500 Shatters)</b> |                              |
| <b>BB 06 – Maleniska</b>            | <b>(420 Shatters)</b> |                              |
| <b>BB 07 – Brda</b>                 | <b>(200 Shatters)</b> |                              |
| <b>BB 08 – Luděk Kocman</b>         | <b>(200 Shatters)</b> | <b>+ úkol (300 Shatters)</b> |
| <b>BB 09 – Partyzáni</b>            | <b>(350 Shatters)</b> |                              |
| <b>BB 10 – Osamělý strom</b>        | <b>(150 Shatters)</b> |                              |
| <b>BB 11 – Děkovný křížek</b>       | <b>(350 Shatters)</b> |                              |
| <b>BB 12 – u Provodova</b>          | <b>(180 Shatters)</b> |                              |
| <b>BB 13 – Studánka</b>             | <b>(150 Shatters)</b> | <b>+ úkol (150 Shatters)</b> |
| <b>BB 20 – hradiště Oberský</b>     | <b>(430 Shatters)</b> |                              |
| <b>BB 21 – Čertův kámen</b>         | <b>(350 Shatters)</b> |                              |

## Soupis bodů VLČI

*(pokud jsou uvedeny rozdílné hodnoty bonusu za dosažení bonusového bodu v popisu bodu v obálce a v této soupisce, platí údaj z této soupisky)*

- PB 01 – Tábor Opeřeného hada
- PB 02 – Brána do Země nezemě
- PB 03 – Země čolků
- PB 04 – Banánová hora
- PB 05 – Ďáblova chata
- PB 06 – Ecce homo
- PB 07 – Potvůrka podivná
- PB 08 – Švrčkovo
- PB 09 – Pavelkovo
- PB 10 – Vlachovka
- PB 11 – Skalice

**CÍL** – Mirošovský mastercheef

- BÚ 01 – Svůj širák odhazují ...
- BÚ 02 – Casino 38
- BÚ 03 – Pitomec
- BÚ 04 – Beach
- BÚ 05 – Mňamky mňam
- BÚ 06 – Stavba tipi

- |                                   |                |                          |
|-----------------------------------|----------------|--------------------------|
| BB 01 – Sirčena                   | (300 Shatters) |                          |
| BB 02 – Doubravské strašidlo      | (250 Shatters) |                          |
| BB 03 – Partyzáni                 | (200 Shatters) |                          |
| BB 04 – U Kamence                 | (170 Shatters) |                          |
| BB 05 – Komonec                   | (500 Shatters) |                          |
| BB 06 – Maleniska                 | (420 Shatters) |                          |
| BB 07 – Brda                      | (200 Shatters) |                          |
| BB 08 – Luděk Kocman              | (200 Shatters) | + úkol (300 Shatters)    |
| BB 09 – Partyzáni                 | (350 Shatters) |                          |
| BB 10 – Osamělý strom             | (150 Shatters) |                          |
| BB 11 – Děkovný křížek            | (350 Shatters) |                          |
| BB 12 – u Provodova               | (180 Shatters) |                          |
| BB 13 – Studánka                  | (150 Shatters) | + úkol (150 Shatters)    |
| BB 14 – Svůj širák odhazují 2 ... | (600 Shatters) |                          |
| BB 15 – Simbova Ruina             | (150 Shatters) |                          |
| BB 16 – Podelhotský mlýn          | (150 Shatters) |                          |
| BB 17 – vlek Újezd                | (300 Shatters) | + úkol (až 600 Shatters) |
| BB 18 – Křešov                    | (350 Shatters) |                          |
| BB 19 – Vlachovice                | (200 Shatters) | + úkol (až 400 Shatters) |
| BB 20 – hradiště Oberský          | (430 Shatters) |                          |
| BB 21 – Čertův kámen              | (350 Shatters) |                          |
| BB 22 – U Raků                    | (250 Shatters) |                          |
| BB 23 – Rybníky                   | (300 Shatters) | + bonus (250 Shatters)   |
| BB 24 – Hložecká kaple            | (550 Shatters) |                          |
| BB 25 – Jelenovská                | (550 Shatters) |                          |
| BB 26 – Zvonička Vrbětice         | (420 Shatters) |                          |
| BB 27 – Vrchy                     | (390 Shatters) |                          |
| BB 28 – Svatý Vendelín            | (350 Shatters) | + úkol (300 Shatters)    |

# PŘEŽITÍ 2020

## V sejonijské stopě



**! UPGRADE ! ...**

### Chuck Norris nabídl vládě USA, že nakazí koronavirus ... ... buďte jako Chuck !!

#### Pro koho je závod určen?

Pro kohokoliv, kdo má chuť čelit výzvam. Nezáleží na věku, kondici, znalostech. Nejmladší účastníci měli 6 let, nejstarší přes 60 a došli do cíle. Kdo se necítí na plný výkon, může zvolit lehčí kategorii. Jediným limitem je, že potřebujete **tříčlenný** team s alespoň **jedním plnoletým** členem.

#### O co v Přežití jde?

Jedná se o pěší závod, který probíhá většinou v širším okolí Zlína. Přesný bod startu Vám bude sdělen až dva dny před začátkem závodu. Na startu dostanete obálky k bodům (kontrolám) na trati, každý zabalený v samostatné zalepené obálce. Během závodu procházíte povinné body a plníte povinné úkoly - o jaké úkoly přibližně jde, můžete zjistit na [www stránkách Přežití](http://www.strankach.preziti.cz). Pokud máte síly navíc, můžete procházet a plnit i volitelné body a na některých z nich plnit jednoduché úkoly. Po celou dobu máte omezené množství jídla a na pití můžete používat pouze čistou vodu. Taktéž je zakázáno používání povzbuzujících látek, elektroniky a platí zákaz komunikace s lidmi mimo vlastní tým. Do konce závodu musí celý tým projít všechny povinné body a splnit na nich povinné úkoly a musíte stihnout dojít do cíle včas. Pokud splníte tyto podmínky, budete hodnoceni a můžete se stát nejdrsnějšími Přeživšími.

#### Jaké jsou kategorie?

Možnosti máte dvě:

- **VLK**: závod trvá 48 hodin (tato doba nelze zkrátit, budete dvě noci v přírodě), musíte projít povinnou část trati s povinnými úkoly a našlapete min. 35 km. Také poznáte nejkrásnější část sejonijské stezky, nejposvátnější místa smečkové historie. Pouze zde jde dosáhnout pravého vítězství v Přežití.
- **VLČE**: doba závodu je volitelná (lze ji stihnout za jeden den, nemusíte spát v přírodě), ale nejdelší možný čas na trati je 48 hodin. Musíte projít povinné body s povinnými úkoly pro vaši kategorii. Našlapete min. 10 km. Kategorie je vhodná pro důchodce a rodiče s velmi malými dětmi (pod 8 – 9 let, záleží na kondici). Výhodou je také větší svoboda ve volbě trati. V této kategorii potřebujete

jednoho z týmu, který je majitel auta a řidič a odveze tým na start, z cíle a také jednou převezme mezi dvěma oblastmi závodu.

### Kdy probíhá závod?

- **START: v pátek 22. 5. 2020** od 16:00 do 18:00 na dosud nespecifikovaném místě v okolí Zlína. Počítejte s tím, že zhruba 20 minut strávíte na startu přípravou, převažováním potravin a kontrolou výbavy. Vlčata mají start v pátek 20. 5. 2020 v 16:00 – 18:00, nebo v sobotu 8:00 – 9:00, na stejném místě.

- **CÍL: Vlci mají cíl v neděli 24. 5. 2020 v 16:30** na dosud nespecifikovaném místě v okolí Zlína. Nejpozději v tento čas musí být tým v cíli, pokud chce být hodnocen! Vlčata mají cíl v sobotu 19:00 – 20:00, nebo v neděli 15:30-16:30, na stejném místě.

### Pravidla pro účastníky obou kategorií

Porušení pravidel může vést k vyloučení ze závodu. Jedná se o skautský závod a veškeré plnění úkolů, hodnocení, měření ... spoléhá na vaši čest a smysl pro fair-play. Předpokládáme, že jste k sobě tvrdí a hodnotíte se přísně, ale spravedlivě. Tak, abyste se v případě vítězství mohli podívat poraženým do očí a nemuseli se stydět. Pravidla:

- dodržujte zákony ČR
- můžete používat jen to, co máte u sebe a to co najdete v přírodě a je přírodní. Pokud naleznete jízdní kolo, nebo kilo salámu, tak jej použít nemůžete
- pohybovat se můžete pouze pěšky. Nikdo vás nemůže svézt, přesunout, přenést, půjčit kolo. Výjimkou jsou VLČATA, která mají povolen jeden převoz vlastním autem během závodu. Auto může převážet pouze členy týmu a řídit musí člen týmu (projdete vlastně dvě kolečka 😊 mezi kterými se převezete)
- máme dobu koronavirovou a je třeba být při síle. Proto může mít na startu každý člen týmu max. 1000 g jídla. Týmy závodící jen v sobotu (bez přespání) mohou mít na startu max. 500g jídla.
- lidi, co potkáte, můžete pouze pozdravit, poprosit o vodu a informovat o tom že se účastníte závodu. Nesmí vám nijak jinak radit, ani vám pomáhat
- ostatní teamy co potkáte cestou, můžete pouze pozdravit.
- nesmíte používat žádnou elektroniku, vyjma fotoaparátu a baterky. Rozhodně nesmíte používat GPS, mobil, tablet, rádio, MP3 přehrávač, zařízení pro noční vidění a podobně. Nesmíte používat internet v žádné podobě.
- každý tým s sebou může nést jeden záchranný telefon, který bude na startu zapečetěn.
- Můžete používat „hloupý“ telefon bez SIMKY jako fotoaparát, nebo stopky.

### Jak probíhá závod

- rozdíl mezi kategoriemi je v počtu a umístění bodů a v čase startu a cíle. Úkoly mají obě kategorie stejné. Zvítězí tým, který získá co nejvíce \$ = Shatters (čti „šetrů“). Je to sejonijská oddílová nesměnitelná měna s aktuálním kurzem 1 \$ = 38,38 dolaru.
- na počátku závodu máte 4 životy. Pokud vám nezůstane žádný život, jste diskvalifikováni.
- na startu obdržíte hromadu obálek s kódy PBxx, nebo VBxx (Povinný Bod, Volitelný Bod), mapu závodu, seznam bodů a záchrannou obálku.
- záchranná obálka obsahuje telefon na řidiče, který vás může odvézt k vašemu autu, nebo domů, pokud budete v koncích. V případě vážných zdravotních problémů je lepší volat 155.
- seznam bodů obsahuje soupis všech bodů na mapě, odměnu za průchod (určitý počet \$), maximální odměnu za splnění úkolu (určitý počet \$) a informaci zda obálka s VB obsahuje úkol. Obálky s PB obsahují úkol vždy.
- musíte projít všechny PB. Pořadí je libovolné.



- také VB můžete plnit v pořadí dle libosti. Za neprojití volitelného bodu nemáte žádný postih.
- mapa zobrazuje přibližné umístění bodů. Přesný popis bodu je v obálce označené kódem bodu.
- pokud nějakou obálku otevřete, musíte v ní popsany bod dosáhnout a uvedený úkol, pokud jej obálka obsahuje, musíte plnit.
- pokud povinný bod z otevřené obálky nedosáhnete (= nemůžete otevřít další obálku), závod pro vás končí. Jediné místo, kam můžete zamířit, je cíl. Cestou již nesmíte otvírat žádné další obálky, plnit žádné nové úkoly, ani navštěvovat žádné body. I kdybyste přes ně šli ☺
- pokud volitelný bod z otevřené obálky nedosáhnete, ztrácíte ŽIVOT.
- pokud úkol z otevřené obálky nesplníte, ztrácíte ŽIVOT a ztrácíte určitý počet \$, uvedený v obálce.
- můžete mít otevřenou a plnit vždy jen JEDNU obálku – tedy pokud otevřete nějakou obálku, musíte dojít na bod, popsany v této obálce a splnit úkol. Teprve až dorazíte na tento PB, nebo VB (nebo si odečtete život za nedosažení volitelného bodu) a současně máte úkol splněn (nebo nesplněn a ztratíte život a \$), můžete otevřít další obálku.
- úkol (úkoly) nalezený v obálce musíte splnit nejpozději před otevřením libovolné další obálky, pokud není uvedeno jinak (např. ... „splňte ihned po přečtení“, „splňte do nedělního rána“ ...)
- to, že jste byli skutečně na správném bodě, je kontrolováno většinou nějakým popisem, kresbou, fotografií (např. jaké datum je na kapliče). Pokud máte tento údaj špatně či vůbec, počítá se jako byste na tento bod nedorazili! Nezáskáte žádné \$ za dosažení tohoto bodu. Ani za splněný úkol (úkoly), který byl v obálce zadán, nezáskáte žádné \$.
- do cíle musíte dorazit do neděle do 16:30! (kategorie Vlčata má více časových možností – viz výše). Pokud dorazíte do cíle dřív, nemá to žádný vliv... musíte zde vydržet a řídit se pravidly až do 16:30.
- pokud víte, že to do cíle asi nestihnete, můžete zamířit do cíle i dříve, než projdete všechny povinné body. Dorazíte-li do cíle včas a při respektování pravidel, budete hodnoceni. Za každý neprošlý PB obdržíte penalizaci 2000 \$.
- veškeré plnění úkolů, zisky \$, ztráty \$, ztráty životů, informace o dosažení bodů apod. píšete do průvodky, kterou obdržíte na startu. Tuto průvodku odevzdáte v cíli. Pokud byly během závodu potřeba fotit nějaké důkazy, pošlete je do jednoho týdne komisaři. Informace v průvodce musí být čitelné a rozpoznatelné.
- na každý bod (VB i PB) musí dorazit vždy celý tým najednou (musí se na daném bodě nacházet v jednu chvíli všichni členové týmu společně). Jinak se bod nepočítá jako dosažený.
- Zákaz používání všeho nepřírodního, co naleznete cestou, se týká i spánku. Nesmíte spát v opuštěných chatách, senících, na verandách, ... samozřejmě pokud si s sebou ponese stan, můžete jej použít.

### **Bonusy a penále za jídlo**

- na startu bude jídlo převažováno. Pokud bude v původním obalu s uvedenou vahou, bude počítána tato. Pokud ne, bude váženo jídlo tak, jak jej dodáte ... jestli jej na váhu vysypete, nebo položíte v kovové misce, záleží na vás.
- základní množství jídla na osobu je 1000g (vlci) / 500g (vlčata). Za každých ušetřených 100g jídla, získáte 500 \$. Spodní hranice bodování je omezena na 500g (vlci) / 200g (vlčata). Můžete samozřejmě nést méně, ale ušetřená hmotnost pod spodní hranicí již nebude hodnocena.
- Do váhy se nepočítá čistá voda. Pokud si ale vezmete na pití cokoli jiného, jak čistou vodu, považuje se to za jídlo! (0,5 l kofoly = 500 g jídla)
- máte-li nějaké alergie, speciální režim (diabetici), napište to do přihlášky a domluvíme se na dalším postupu, individuálním hodnocení, ...

### **Povinná výbava**

bude postupně upřesňována v dalších verzích tohoto dokumentu + bude zasláno na email přihlášeným týmům.

Povinná výbava verze 2.0 pro vlky i vlčata: jedna šestistěnná kostka, jedny nůžky, jedno krájecí prkýnko, tři syrová vajíčka, tři tenisáky, dva šátky na zavázání očí, nůž zavírací, metr měřící na centimetry o délce minimálně jeden metr, stopky, 1,5 litrová PETka nejlépe s širším hrdlem, dvě psací potřeby nerozpítelné vodou.

### **Jdu to toho, kam s přihláškou?!**

Přihlášku předejte Simbovi osobně, nebo poštou (Tomáš Křepelka, Skautská 2, 763 14 Zlín). Můžete i na email (tomkrepelka@seznam.cz), ale potom je třeba doručit písemnou přihlášku s originálními podpisy nejpozději na start. Nevratné startovné je 138,- Kč na osobu. Pokud budete startovné posílat na účet, uveďte prosím do poznámky vždy své jméno a nejlépe i název teamu.

Účet: 133 801 70 23 / 3030 .

**Poslední možnost přihlášení je 15. 5. 2020!**

### **Jak získat bonusové body:**

POKUD POŠLE CELÝ TEAM PŘIHLÁŠKY + STARTOVNÉ DO:

- konce března, získá bonus 600 \$.
- konce dubna, získá bonus 300 \$.

Pokud tým pošle správnou odpověď na otázku „Jaký je aktuální kurz Shatters vůči dolaru?“ na můj email, obdrží bonus 100 \$.

### **Dotazy:**

směřujte na: Tomáš Simba Křepelka, 602 11 44 25, tomkrepelka@seznam.cz

## POVINNÉ BOD VLCI A VLČATA

---

### PB 01 - TÁBOR OPEŘENÉHO HADA - louka

*Táborová louka je přibližně trojúhelníkovitého tvaru se špičkou u potoka, položená těsně nad cestou vedoucí údolím přírodní památky Uhliska, podél Černého potoka. Pod cestou je kadibudka, ve spodní části louky je zachovalá konstrukce kuchyně. Na sousední louce najdete stoleček, lavičky, stožár a ohniště.*

**Zapište:** čas příchodu na PB1

*První oddílový tábor proběhl v roce 1991 na této louce. Tábor Opeřeného hada Quetzacoatla, v Zemi černých ptáků. Vše, co zde stojí, patří již do novější doby – i když třeba konstrukce kuchyně je na stejném místě. I přehrádka je na místě naší původní hráze. Můžete se okoupat - a zkuste to po vlčím způsobu, šup do vody, otřepat, uschnout na sluníčku a pak natáhnout srst. Vlastně oblečení. Nemusíte se bát, nikdo tu nechodí :-)* Tedy většinou.

*První tábor. Všechno první je nejkrásnější. Poprvé jsme postavili stany, týpko. Poprvé jsme si ušili bederky z jutových pytlů a roztrhaných prostěradel, které nahradili veškeré oblečení i obutí. Poprvé jsme vztyčili smečkovou vlajku, rozdali slibové odznaky, zpívali smečkovou hymnu u táborového ohně. Poprvé jsem léčili bolení břicha, zraněné rány, bolavá srdce. Poprvé jsem musel rád chválit a nerad trestat, vznikla zde přátelství která přetrvala desetiletí – Kondor, Prófa, Charlie, bratři Žilinští, Měsíček, Fu-fu, ... tehdy sotva desetiletí prd'olové – vlastně bojovníci, dnes lékaři, soudci, podnikatelé, tátové ... a stále v duši kluci. Stále si spolu neseme v duši kouzlo Quetzacoatla.*

**Nepovinný úkol NÚ 01:** namalujte, jak by jste na louce umístili vlajkový stožár, dvanáct podsadových stanů, dva stany pro vůdce, umístěné samostatně, jídelnu a jedno tipi.

Kadibudku, dřevník a kuchyň již máte, druhá kadibudka byla kousek v lese nad horním okrajem louky vpravo, brána do tábora byla ve stále zachovalém průchodu přes houšti kousek nad kuchyní, kudy se dostanete na sousední louku s ohništěm. To ještě na našem táboře v roce 1991 nestálo. Plánek odevzdáte v cíli komisařům a podle toho, jak se trefíte, dostanete 0 až 380 Shatters. Úkol nelze nesplnit. I když nic neodevzdáte, nebudete nijak penalizováni.

**Úkol:** *populární hrou na Táboře Opeřeného hada "Quetzacoatl" byla přehazovaná. V podstatě jde o volejbal, kde odbíjení míče nahradí jeho přehazování. Vlčáci byli schopní hrát úmorné zápasy i několik hodin, v poledním žáru, za rosného soumraku, před snídaní, při svačině, s chlebem v ruce. Vy si zkuste trening přehazované na vyšším levelu. Taková sejonijská Master series.*

Máte mít tři tenisové míčky a tři **syrová** vajíčka. Vezměte si tři tenisové míčky a jedno ze tří syrových vajíček. Dva členové (POLAŘI) stojí špičkou více vpředu položené nohy na kótách, vzdálených přesně 4 metry od sebe. Kóty si označte plochým kamenem. Vzdálenost kót změřte metrem s přesností na centimetr. Měřte nejkratší vzdálenost mezi kameny. Polaři musí **stále stát** jednou sobě bližší nohou na kótě - kameni. Třetí člen teamu stojí oběma nohama přesně v polovině mezi nimi (změřte přesně metrem a označte třetím plochým kamenem). Má vodorovně upažené ruce a dělá SÍŤ.

Jeden POLAŘ si vezme tři tenisáky a vajíčko a postupně je přes SÍŤ (= nad upaženými rukama sítě) přeháže druhému polaři. Pak je druhý POLAŘ přeháže zpět prvnímu. Vždycky musí přeházet všechny tři tenisáky a jedno vajíčko co má - pak až může házet druhý POLAŘ zpět.

Za každé úspěšné přehození tří tenisáků a jednoho vajíčka tam a zpět si započítejte jeden megapřehoz. Úspěšné přehození je takové, při kterém jsou tenisáky a vajíčko chyceny přímo ze vzduchu a vajíčko se nerozbije.

Pokud polařům upadne vajíčko, nebo tenisák, mohou si je podat, pokud se nohou neustále dotýkají mety. Jinak jim musí upadlou věc podat SÍŤ. Přehoz se v tomto případě nepočítá jako úspěšný.

Když se vajíčko rozbije, prohodí se SÍŤ s jedním z POLAŘŮ, vezmete nové vajíčko a přehazujete dál. Cílem je udělat co nejvíce megapřehozů. Můžete skončit kdykoli, nejpozději v okamžiku, kdy rozbijete poslední třetí vejce. Maximální počet úspěšných přehozů je 50.

Vajíčko můžete chytat pouze do holé ruky. Vajíčko nesmíte nijak upravit (zabalit, uvařit, polepit, ...). S rozbitým vajíčkem (pokud vyteče byť jen část obsahu vejce) nesmíte házet.

**Nesplnění:** pokud nehodíte alespoň 10 přehozů, nesplnili jste úkol, **ztrácíte 1 život** a jako penále ztrácíte **1000 Shatterů**, nebo ztrácíte **3000 Shatterů** a neztratíte žádný život.

Rozhodnout se musíte ihned po nesplnění úkolu.

**Hodnocení:** pokud jste naházeli více jak 10 přehozů stanoveným způsobem, splnili jste úkol a získáváte bonus **200 Shatterů + počet přehozů x 40**. Vejce, které jste během přehazování nerozbili, můžete kdykoli sníst. Rozbité vejce nesmíte sníst, musíte je ihned zahrabat tak, aby nebyl ani kousek vidět.

**Důkaz přítomnosti:** na konstrukci kuchyně je s prken vyrobená něco jako nástěnka. Napište z kolika prken je vyrobená ...

**Zapište:** počet přehozů, počet rozbitých vajec, zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, ztracené životy, důkaz přítomnosti, čas odchodu z PB 01

### **POVINNÝ PRŮBĚŽNÝ ÚKOL PPU 01 - (vložen v PB1)**

*Jest poměrně zajímavým úkazem, že holky i kluci chodí na záchod ve skupinkách. Alespoň na táboře a výpravách. V případě kluků, kteří to mají jednodušší, často soutěží. Kdo nejdál, nejvýš, kdo přesně na pavoučka, kdo napíše do sněhu jméno (Cipísek je borec, to je jasné), ... a vlčata na táboře, stejně jako psi, nebo vlci, chodí ke stále stejným čůracím stromům a neúnavně překrývají pachovou stopu konkurence. Čůrání jest velmi kolektivní, až socializující činností. No a taky, když je půlnoc, tak přece nikdo nepůjde do tmy sám. Co kdyby tam bylo strašidlo.*

**Základní plnění úkolu:** musíte splnit před příchodem do cíle závodu. K plnění vám stačí 1,5 litrová PETka, kterou máte v povinné výbavě. Asi jste zjistili, že někdy to mají dobrodruzi obtížné s řešením hygienických otázek. Například s čůráním. Třeba kosmonauti. Potápěči. Cestovatelé balonem. Horolezci na Everestu v noci ve stanu za sněhové vánice. Řidiči autobusů. Psi bez patníku. A taky asi časem zjistíte, že spousta úkolů na Přežití je nepříjemných až nechutných. No ... naštěstí nemusíte, jako vaši předchůdci, moč pít. Alespoň prozatím. Bude stačit, když do příchodu do cíle naplníte svoji 1,5 litrovou PETKu vaší týmovou močí. Čím dřív plnit začnete, tím větší jistotu máte, že načůráte. Ovšem může se stát, že zbytečně potáhnete tu nechutnou smradlavou váhu s sebou. Ale to už záleží na vás. Napadají mě slova písničky Františka Nedvěda ... „Víš, holky těžší to maj’, víš, holky, těžší to maj’.“ (C G Ami C G)

**Nesplnění:** Pokud nepřinesete do cíle PETKu alespoň z poloviny plnou týmové moči, nesplnili jste úkol a jako penále ztratíte **2000 Shatters**.

**Hodnocení:** pokud přinesete do cíle PETku alespoň z poloviny plnou týmové moči, splnili jste úkol. Tým získá **1 Shatter** bonus. Pokud bude PETka úplně plná týmové moči, získáte **1000 Shatters** bonus.

**Bonusové plnění úkolu:** to se dozvíte v cíli

**Bonusové hodnocení:** pokud bonusově splníte tento úkol, získáte dalších **1000 Shatters**

**Zapište:** čas počátku plnění PETky, zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále

---

---

## PB 02 - BRÁNA DO ZEMĚ NEZEMĚ

Brána je most pod lesní asfaltovou komunikací na vysokém náspu, dlouhý cca 10 metrů, tvořený asi 120 cm širokými betonovými segmenty čtvercového průřezu, kterým protéká Černý potok.

**Zapište čas A:** čas příchodu na PB 02

Brána je legendární pojem v literatuře i v táborovém životě. Jednou z nejnádhernějších smečkových bran byla Brána Opeřeného hada na prvním sto procentně indiánském táboře v Zemi mustangů, na táboře Černého šípu. Přes přirozený suchý zářez v hlubokém smíšením lese se křížily dva částečně vyvrácené habry a zaplétaly zelenou bránu do fantazie. Bránou procházely také jednotlivé kmeny během celonoční cesty podle pradávnej mapy. Brána k pokladu. Ke klíčům v pavoučí síti. Ke svítící srnčí lebce. K Mostu Tisíce mil. Brána do prerie plné bizonů plemene Český červenostrakatý. Brána do pohádky. První pětmetrová látková týpka. Třicetidenní tábor. Měsíc práce, radosti, slzí, krve, hádek, hladu, hvězd, her, koupání, písniček do svítání, ...

**Úkol:** Postavte se na most (násep) na bod X (libovolně si jej zvolte a viditelně označte). Máte za úkol, celý team se všemi věcmi, slézt na jednu stranu mostní roury, prolézt na druhou stranu, a vylézt zpět druhou stranou nahoru na most na bod X. Počkáte, až budou zpět na bodu X všichni členové teamu a všechny věci. To je PODLEZ-A.

Pak se LAMA vzdálí k závoře a zbylí dva opět prolezou se všemi věcmi celého teamu mostní rouru. Počkají, až budou zpět na bodu X oba členové teamu a všechny věci celého týmu (mimo oblečení, ponožek a bot, které má na sobě LAMA). To je PODLEZ-B.

Pak odejde BLBÁNEK na místo, kde už čeká LAMA. KING-KONG opět proleze se všemi věcmi celého teamu (mimo oblečení, boty a ponožky, co mají na sobě BLBÁNEK A LAMA) mostní rouru. To je PODLEZ-C

Každý podle (A, B, C), musíte provést minimálně jednou. Podlezy musíte plnit postupně. Nejprve všechny A, poté všechny B, nakonec všechny C. Věci nemusíte pronášet najednou, ale můžete postupně (u PODLEZU-C by to asi ani jinak nešlo).

**Bonusové plnění:** celý úkol plníte oblečení pouze ve třech kusech oděvu. Párové kusy se počítají jako jeden kus (můžete si nechat například boty, ponožky, tričko - nebo ponožky, čepici, rukavice - já bych si asi nechal trenky, boty a triko). Křehké dámy mohou mít čtyři kusy oděvu. Všechno ostatní oblečení přenášíte spolu s ostatními věcmi.

**Nesplnění:** pokud neprovedete úkol předepsaným způsobem, nebo neprovedete alespoň jednou každý z podlezů, nesplnili jste úkol, **ztrácíte 1 život** a jako penále ztrácíte **1000 Shatterů**.

**Hodnocení:** pokud splníte úkol předepsaným způsobem, získáváte bonus (100 x počet podlezů A + 150 x počet podlezů B + 200 x počet podlezů C) Shatterů.

**Bonusové hodnocení:** pokud splníte úkol předepsaným způsobem, získáváte bonus (200 x počet podlezů A + 300 x počet podlezů B + 400 x počet podlezů C) Shatters.

**Důkaz přítomnosti:** kolik bílých vodorovných pruhů je na blízké závoře.

**Zapište:** zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, ztracené životy, důkaz přítomnosti, zda jste plnili bonusově, kolik podlezů A B C jste provedli, čas odchodu z PB 03

---

---

### **PB 03 - Země čolků - NA KAMENCI**

*Kamenec je vrchol s krásným výhledem uprostřed luk, osazený vrcholovou tyčkou (nebo tyčnou? Medvídek Pů by to určitě poznal) a křovím. Na jihu vidíte Březůvky, na východě Kapřín.*

**Zapište čas A:** čas příchodu na PB 03

*Proč země čolků? No ... překvapivě proto, že okolní lesy oplývaly čolky. A mloky. Mloků byly plné lesy a čolků plné kaluže. Každý návrat do Zlína z Doubrav byl prodloužen minimálně o hodinu chytáním čolků do lahví, rukou, kornoutů vyrobených z papírů ze skautského deníku. Vlčata se štychovali svými borci, velikostí, barvou ocásků, rychlostí ve vodě. A samozřejmě svými loveckými úspěchy. A vlčata, která neoplývala loveckou vášní, lovila stejně ráda, jako jejich bratři, aby si oddechla, odpočinula otláčeným ramenům, odřeným patám. Čolky nehledejte. kaluže vyschly. Mlok se občas ukáže v lese, nebo letos i na cestě na Přežití ☺*

**Úkol:** původně jste měli sníst živého čolka. Ale prý jsou chránění :- ( Sníte tedy hnusné sušené čolky, které jste nafasovali na startu. Z nepochopitelného důvodu se prodávají jako rybičky. Čím víc rybiček sníte, tím líp. Počítá se nejhorší člen týmu.

A protože je rozdíl, zda jste Lama, Blbánek, nebo King-Kong, získáváte bonusy podle svých zvolených jmen! Pokud jste při otevření této obálky neměli jména zapsána v průvodce, počítejte si úkol jako nesplněný! A jaké jsou ty výhody? King-Kongovi se počítají každé dvě sněžené rybičky jako jedna. Blbánkovi se každá sněžená rybička počítá jako dvě. Lama si od svého počtu snědených rybiček odpočítá tolik rybiček, kolik snědl Blbánek.

Každý člen týmu musí sníst alespoň jednu rybičku!! Rybička se počítá za sněženou, pokud ji celou spolknete a udržíte v sobě minimálně pět minut. Jako výsledek se počítá výkon nejhoršího hráče, po započítání bonusů.

**Příklad výpočtu:** King-Kong sní 8 rybiček, počítá se mu polovina, tedy 4 rybičky. Blbánek sní tři, počítá se mu dvojnásobek - tedy šest rybiček. Lama sní osm, započítá si výkon snížený o šest rybiček Blbánka, tedy dvě rybičky. Výkon týmu je výkonem nejhoršího hráče - v tomto případě je to výkon Lamy - 2 týmové rybičky.

**Nesplnění:** pokud neprovedete úkol předepsaným způsobem, nebo každý z týmu nesnědl alespoň jednu rybičku, nebo je výkon týmu horší jak jedna rybička, nesplnili jste úkol, **ztrácíte 1 život** a jako penále ztrácíte **1000 Shatterů**

**Hodnocení:** za každou sněženou týmovou rybičku získáte **300 Shatterů**

**Důkaz přítomnosti:** pár metrů od vrcholu, na louce, je černooranžová kovová tyč s bílým dvoumístným číslem na černém pozadí. Zapište číslo tyče.

**Zapište:** kolik kdo snědl rybiček, zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, ztracené životy, důkaz přítomnosti, čas odchodu z PB 03

## **POVINNÝ PRUBĚŽNÝ ÚKOL PU02 - (vložen v PB 03)**

*Trakař a válení sudů býval na táboře v Zeleném údolí blíbenou činností všech kluků. Jsou to činnosti velmi užitečné, neboť trakař výtečně posiluje ruce, záda i břicho a po válení sudů se výborně zvrací. Jen výjimečně ostřílení borci zvládli na jeden pokus sválet sudy přes celou táborovou louku až k bažině za cestou. Zvládl to i Kondor, který dosáhl nejlepšího času a naprosto si rozhodil vnitřní ucho a mozkový kmen a další tři dny trávil pravidelně každou hodinu někde v ústraní, daleko od hlučícího davu. Takže ne, sudy válet nebudeme. Trakař je mnohem lepší.*

**Základní plnění úkolu:** Můžete splnit kdykoli, nejpozději v sobotu. Naměřte metrem trasu 100 m (já vím, že je to blbárna). Viditelně vyznačte začátek a konec. Pak v teamu zvolte jednoho nosiče a dva trakaře. Nosič odnese nejdřív jednoho trakaře 100 metrovou trasou a potom opačným směrem druhého trakaře. Trakaře se nesmí dotknout země ničím jiným jak dlaněmi. Dlaně mohou být čímkoliv chráněné. Trakař jde bez zátěže - může být libovolně oblečený. Za každý dotek země čímkoliv jiným jak (chráněnou) dlaní získáte penále. Dotyk = jeden dotyk jedné částí těla se zemí beze změny polohy! Pokud povlečete někoho celou trasu po břiše, tak to není jeden dotek, ale vědomé obcházení pravidel a tento pokus se vám nepočítá. Máte libovolný počet pokusů, počítá se vám samozřejmě ten nejlepší. Každý směr plníte samostatně. Zpět na start své trasy se trakař vrací normálně pěšky.

**Hodnocení :** Každý trakař získá **(10 - počet dotyků se zemí) x 50 Shatterů**. Pokud získá celý tým 0 Shatters (= součet dotyků se zemí obou trakařů v jejich nejlepších pokusech je deset a víc) = nesplnili jste úkol.

**Bonusové plnění úkolu:** Bonusově musí plnit oba trakaře. Stejně jako základní plnění, ale navíc trakař veze úplně všechny svoje věci s sebou. Platí, že věci trakaře jsou všechny věci, které má v čase otevření obálky PB4 u sebe, nebo ve svém batohu. Vezené věci se nesmí dotýkat země. Trakař je tedy nesmí táhnout, šoupat, ... Trakař veze všechny své věci (včetně batohu, spacáku, ...). Nosič nesmí trakaři s převozem věcí nijak pomáhat. Věci může trakař převézt postupně během více cest - v tomto případě se mu všechny cesty, potřebné na převoz všech věcí počítají jako jedna cesta a dotyky se zemí ze všech těchto cest se sčítají. Opět platí, že trakař má neomezený počet pokusů a počítá se nejlepší.

**Bonusové hodnocení:** každý trakař získá **(10 - počet dotyků se zemí) x 100 Shatterů**.

**Super bonusové plnění úkolu:** Super bonusově musí plnit oba trakaře. Stejně jako bonusové plnění, ale každý trakař veze úplně všechny věci CELÉHO TÝMU s sebou. To znamená, že nosič a druhý odpočívající trakař si můžou každý nechat jen dva kusy svého oblečení (například tričko a trenky, nebo boty a tričko). Holky 3 kusy

**Super bonusové hodnocení:** každý trakař získá **(10 - počet dotyků se zemí) x 300 Shatterů**.

**Splnění:** Pokud dosáhnete při zachování pravidel zisk alespoň 1 Shatter, splnili jste úkol

**Nesplnění:** pokud dosáhnete 0 a méně Shatterů, nebo vůbec nebudete plnit úkol, získáte penále **1000 Shatterů**

**Zapište:** čas počátku (=příchod na místo plnění) a konce plnění úkolu, kde jste úkol plnili, jak jste úkol plnili (superbonusově, bonusově, normálně), kdo byli trakaři, kdo nosič, nejlepší výkony trakařů, zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, ztracené životy

---

---

#### **PB 04 - BANÁNOVÁ HORA – Klenčov**

*Banánová hora, neboli Klenčov, je travnatý vrchol jihovýchodně od Plnduly, pod kterým prochází žlutá turistická značka. Na vrcholu Klenčova, který byl významným triangulačním bodem, stávala dřevěná věž. Nyní zde najdete jen betonovou skruž a nádherný kruhový výhled. Banánová hora je součástí smečkové historie. Tudy putovala prvotní smečka sejonijská Cestou krásných srdců, přes Klády a Trojkámen, Cestou pohádek, kolem Leontýnky na Ďáblovu chatu. Zvykem tehdy bylo, že každý přinesl na výpravu „překvápko“ pro každého. Bonbón, oplatek, piškoty, kartičku do deníku, ... Právě na Banánovou horu, tehdy ještě Klenčov, dosupěl Daneček s óobrovským batohem, zpoceny až na patách, s povzdechem se složil do hebké trávy a vytáhl z báglu snad třicet banánů. „Mám tady pro vás něco dobrého a dál už to neodtáhnu!“, prohlásil a zkolaboval. Na památku jeho hrdinského činu pojmenovali jsme Klenčov Banánovou horou a pod cestou, v kořenech šípkového keře, zakopali ve skleničce od dětské výživy jahodové pamětní pergamen.*

**Zapište čas A:** čas příchodu na PB 04

**Úkol:** na startu jste každý nafasovali banány (tým dohromady 3 banány). Musíte sníst všechny tři banány dále uvedeným způsobem. Pokud je sní jeden člen teamu, násobí se bonus třemi. Pokud dva (jeden člen sní dva banány a druhý jeden banán), násobí se dvěma. Pokud sní banány všichni tři členové (každý jeden banán), získáte základní bonus. Na začátku plnění se rozhodnete pro počet členů týmu, kteří banány jí. Svě rozhodnutí poté nesmíte změnit. Úkol je na čas. Stopněte čas od zahájení jzení banánů do sněžení posledního kousku všech tří banánů a zaokrouhlete na minuty dolů.

Musíte sníst veškerou dužinu všech tří banánů (bez slupky) - ale! Členové týmu, kteří banány jí, musí mít po celou dobu plnění úkolu zavázané oči tak, aby vůbec nic neviděli. A současně se mohou svého banánu (banánů), který jí, dotknout pouze hlavou - doporučuji dotýkat se pusou ☺ Členové, kteří banány nejí, se vzdálí deset kroků (nesmí nijak fyzicky pomáhat, můžou měřit čas). Musíte sníst kompletně veškerou dužinu, která jde sníst. Pokud kousek spadne na zem do bláta, nebo něčeho horšího, musíte tento kousek sníst také. Před zahájením úkolu si banány nesmíte nijak upravit.

**Nesplnění:** Pokud nesníte veškerou dužinu všech tří banánů popsáním způsobem, nebo překročí čas plnění 60 minut, nesplnili jste úkol, **ztrácíte 1 život** a získáváte penále **1000** Shatters.

**Hodnocení:** Pokud sníte všechny tři banány výše uvedeným způsobem, splnili jste úkol, získáváte bonus (**100 - čas plnění v minutách**) x **10/20/30** (banány snědli všichni tři členové týmu/dva členové týmu/jeden člen týmu) Shatters.

**Důkaz přítomnosti:** změřte vnitřní průměr betonové roury na vrcholu Klenčova s přesností na centimetr

**Zapište:** důkaz přítomnosti, kdo jedl banány, zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, ztracené životy, důkaz přítomnosti, čas odchodu z PB 04

---



---

## PB 05 - ĎÁBLOVA CHATA

*Ďáblovu chatu postavil vlastníma rukama Simbův staříček. Vyrobil vše, včetně pece, dveří, hodin, cihel, jen kliky, hřebíky a sklo koupil. Po jeho smrti zde desítky let přebývala stařenka, pro vodu šlapala se dvěma kbelíky na váhách (dřevěná tyčka přes rameno s řetízky a háčky na zavěšení kbelíků), na topení sbírala po lese klestí do otýpek, a za dlouhých nocí si četla v kalendáři. To ještě bývaly kalendáře několikaset stránkové. Pak chalůpku podědil Simbův táta a v roce 1990 se u ohniště sešla zakládající výprava Sejonijské smečky. Prófa, Kondor, Bongo, Kulička, Šamšula, a další. Na mnoha výpravách jsme zde objevili Duťáka Huga, spálili špekáčky v peci, vymysleli něco jako Dračák a nazvali jsme to Dol, hráli jsme námořní bitvy na prastarém stole a hasstrošili se do padesát let starého oblečení po staříčkách. Také tu ke svému jménu přišel Kaštánek. A jak chatu poznáte? Má červenou střechu s šablon a někde z plechu, ze strany od lesa od cesty, tedy od jihozápadu, je na prkenné stěně natřené na hnědo vyskládané veliké srdce z bílých mušliček (kýč jak sviňa). Ze stejné strany je branka, nízká brána, a vlevo nad přístavkem (sušárnou) stojí na kovové konstrukci sud na vodu se sprchou. A za plotem kadibudka ☺*

**Zapište čas A:** čas příchodu na PB 05

**Úkol:** Ďáblova chata je tradiční místo, plné tradičních aktivit, rituálů, míst. Proto i úkol bude tradiční. Ďábelské prkýnkovo-tenisákové přepodlezy. Ne - to není cukroví. Ani nějaký podivný famfrpál. Jak to tedy funguje? Dva členové týmu (držiči) drží kuchyňské prkénko z protilehlých stran, každý jednou rukou a vytváří tak podivnou branku. V dlani druhé ruky drží každý držič tenisák. Třetí člen týmu (přepodlézač) drží v dlani jedné ruky také jeden tenisák. Druhou ruku má volnou. Úkolem přepodlézače je podlézt prkýnko a potom přelézt prkýnko zpět. Hráči držící prkýnko mu můžou pomáhat pouze pohybem prkýnka nahoru a dolů. V podstatě jde o to, zda se více unaví přepodlézač, nebo držiči.

Postupně se všichni členové týmu vystřídají, takže každý bude dvakrát držičem a jednou přepodlézačem = proběhnou tři kola plnění úkolu. Není možné prohodit si role vícekrát. Držiči ani přepodlézači nesmí během jednoho kola pustit tenisák z ruky. Pokud se tak stane, celé kolo se nuluje a začíná se znovu. Výkony z minulých kol platí.

Cílem je udělat co nejvíce přepodlezů. Maximálně 300 přepodlezů za celý tým.

**Nesplnění:** Pokud udělá některý z členů týmu méně jak třicet osm přepodlezů, nesplnili jste úkol, **ztrácíte život** a jako penále ztratíte **1000** Shatters.

**Hodnocení:** Pokud udělá každý z členů týmu minimálně 38 přepodlezů, splnili jste úkol, získáte **(počet přepodlezů x 10)** Shatters.

**Důkaz přítomnosti:** Z čeho má udělaný plot a jaké je barvy. A jak poznáte, že jste opravdu u Ďáblovy chaty?

**Zapište: kdo udělal kolik přepodlezů,** zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, ztracené životy, důkaz přítomnosti, čas odchodu z PB 05

---

## POVINNÉ BODY VLCI

### PB 06 - ECCE HOMO - Slavický kopec

**Zapište:** čas příchodu na PB 06

**Úkol:** Chození do kopce je docela oblíbená oddílová zábava, hlavně v Tatrách. Tady Tatry nejsou, ale kopec jo. Úkolem je sejít ze Slavického kopce k Záhradištní studánce, nebo vyjít od studánky zpět na Slavický kopec. Vyjít od studánky, nebo sejít ke studánce je jedna túra. Minimálně musí každý člen týmu ujít jednu túru - maximálně může ujít 5 túr. Své věci nemusíte nosit s sebou. A v čem je tedy zakopaný pes?

Aby se túra počítala jako platná, musí mít turista během celé túry zavázané oči. Takže buď si oči zaváže na Slavickém kopci a jde ke studánce se zavázanýma očima, nebo si u studánky zaváže oči a zpět na kopec jde se zavázanýma očima. Při chůzi může turistovi pomáhat jeden, nebo více členů týmu. Cesta se pomahačům samozřejmě nepočítá do počtu túr, protože nemají zavázané oči.

**Nesplnění:** Pokud neudělá každý člen týmu alespoň jednu túru popsáním způsobem, nesplnili jste úkol, **ztrácíte 1 život** a jako penále ztratíte **1000 Shatters**.

**Hodnocení:** Pokud udělá každý člen týmu alespoň jednu túru popsáním způsobem, splnili jste úkol, získáváte bonus **počet túr x 200 Shatters**. Samozřejmě stále platí, že maximální zisk je 2000 Shatters.

**Důkaz přítomnosti:** Na vrcholu Slavického kopce je trigonometrický bod označený kamenem. Jakou barvou je označen tento kámen? Důkaz nalezení studánky – vyfoťte studánku a změřte vnější průměr výtokové trubky ze studánky, zaokrouhlete na centimetry nahoru.

**Zapište:** zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, kolik kdo udělal túr, ztracené životy, důkazy přítomnosti, čas odchodu z PB 06

---

---

## **PB 07 - POTVÝRKA PODIVNÁ - horní stanice vleku Slopné**

**Zapište čas A:** čas příchodu na PB 07

**Úkol:** tradiční úkol :-) ... pokud ještě nemáte, tak si najděte nějakou pěknou žížalu, dlouhou minimálně 4 cm, nebo brouka, pavouka, červa, housenku, nebo jiné zvíře, velké minimálně 2 cm. Musí být živé. Máte za úkol odnést každý jedno zvíře v puse (nesmíte se ho dotýkat ničím jiným jak pusou = zuby, jazykem, tvářemi, dásněmi, mandlemi...) od horní stanice vleku k dolní stanici (od nejhornějšího sloupu vleku k nejdolnějšímu sloupu). Pokud vám tvor vypadne, nebo se jej dotknete něčím jiným než SVOJÍ pusou, musíte jít zpět k horní stanici vleku a začít znovu. Pokud najdete méně zvířat než je členů týmu, můžete si zvíře půjčovat. Zpět k začátku plnění úkolu nemusíte zvíře nést v puse.

**Bonusové plnění:** stejně, jako základní, ale tvorečka nesete v puse od dolní stanice lanovky k horní stanici a zpět. Pokud plníte bonusově, musí bonusově plnit celý tým.

**Nesplnění:** Pokud živočicha nepřepraví stanoveným způsobem žádný člen týmu, nesplnili jste úkol, ztrácíte **1 život** a získáte penále **1000 Shatters**

**Hodnocení:** Pokud jste splnili úkol, získáváte **330 Shatters** za každého člena, který přenesl svého tvora od jedné stanice vleku ke druhé. Při bonusovém plnění získáte za každého člena, který splní úkol **650 Shatters**.

**Důkaz přítomnosti:** Spočítejte kolik sloupů má vlek Slopné, mezi horní a dolní stanicí. Počítají se všechny sloupy, které podpírají lano vleku. Dolní a horní stanice se nepočítá.

**Zapište:** zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, ztracené životy, důkaz přítomnosti, čas odchodu z PB 07

---

---

## **PB 08 - ŠVRČKOVO - táborová základna**

**Zapište čas A:** čas příchodu na PB 08

*Budete procházet jedním z nejkrásnějších údolí, co znám. Legendárním smečkovým údolím.*

*Údolím, které jsme objevili s Kondorem a Prófou při jedné březnové výpravě a kde jsme nechali svá srdce. Údolím, kde desítky vlků a vlčat postavili ten nejkrásnější tábor, prožili nejintenzivnější zážitky, zahráli si na jednom táboře dvě celotáborové hry, našli po týdnu Fufuovo kuře pod Permoníčkovou postelí. Tábor, kde nám ogaři z Újezda ukradli poklad, tábor, kde si drsný Šmudla řekl o dvacet šest stehů na holeni – k chirurgovi ve Slavičíně jej dopravilo ARO (rumunský teréňák) právě ze základny Švrčkovo. Šmudla měl nohu ovázanou třemi bederkami a byl pečlivě strážěn třemi indiány bez bederek. Užijte si to.*

**Úkol:** Vaším úkolem je přejít Svíborgku (říčku, která teče z Loučky do Vlachovic) minimálně 10x z jednoho břehu na druhý. Je jedno, kde začnete. Další místa přechodu musí být od sebe navzájem vzdálena přesně 10 metrů - změřte metrem podél linie břehu. Vždy měříte od místa, kde jste se dostali na břeh, k místu, na kterém vstupujete do koryta potoka. Nesmíte se vracet na stejné místo = stále postupujete jedním směrem dopředu = po směru proudu. Přecházíte kolmo na koryto řeky. Přecházíte vždy ze suchého břehu na suchý břeh (= místo, kde si můžete pohodlně sednout beze strachu, že se namočíte. Pokud zrovna neprší ☺ ). Přecházíte všichni spolu, všichni na stejném místě.

**Nesplnění:** pokud přejdete Svíborgku méně jak 10x, nesplnili jste úkol, ztrácíte **život** a jako penále ztrácíte **1000 Shatters**.

**Hodnocení:** Pokud přejdete Svíborgku více jak 9x, splnili jste úkol. Získáváte (Počet přechodů - 10) x 100 Shatters. Samozřejmě, že maximálně můžete získat 2000 Shatters. Ale to už víte.

**Důkaz přítomnosti:** kolik má základna střešních vikýřů, při pohledu ze severozápadní strany?

**Zapište:** kolikrát jste přešli Svíborgku, zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, ztracené životy, důkaz přítomnosti

**Zapište čas B:** čas odchodu z PB3

---

---

## **PB 09 - ÚJEZD - tábořiště Pavelkovo**

**Zapište:** čas příchodu na PB 09

*Na místě nynějšího velkého ovocného sadu stával náš tábor. Stalo se zde několik dnes již legendárních historek. Jedna z nich ... to byl Charlie ještě malý velký bojovník. A nemohl nechat bez trestu krádež pokladu, ze které podezřívával pionýry ze Švrčkovské základny. Pokryli jsme tedy svá vypracovaná těla válečnými barvami, oblékli nejlepší ze dvou špinavých bederek a vyrazili na válečnou stezku. V táboře jsme směsí dakotštiny a lámané češtiny požadovali své zlato, nebo krev viníků. Když jsme odcházeli, přitočila se k nám skupinka dětí a nejkurážnější z nich se nesměle dotázalo – „Umíte česky, nebo jen indiánsky?“.*

**Úkol:** Od PB 09 na PB 10 musíte dopravit vaše tři tenisáky pouze házením. Úkol je na čas. Pravidla jsou jednoduchá. Všechny tři tenisáky smíte přesunovat pouze házením. Nesmíte s tenisákem udělat ani krok. Bez tenisáků můžete libovolně chodit. Pokud vám tenisák upadne, nedosáhnete na něj z místa (bez udělení kroku) a máte u sebe ještě další tenisák(y), musíte se jich zbavit dřív, než půjdete tenisák sebrat - nebo jej musí sebrat někdo, kdo u sebe nemá žádný tenisák a může tedy chodit. Nezapomeňte si stopovat čas od prvního hodů na PB 09 do posledního chytu na PB 10.

**Nesplnění:** Pokud nedopravíte všechny tři tenisáky z PB14 na PB15 podle pravidel, nesplnili jste úkol, ztrácíte **1 život a 1000 Shatters**.

**Hodnocení:** Pokud jste dopravili tenisáky z PB14 na PB15 podle pravidel, splnili jste úkol, získáváte **900 Shatters** a další bonus získáte podle dosaženého času. Nejlepší tým 1000 Shatters, každý další o 100 Shatters méně, ale ne méně jak 100 Shatters.

**Důkaz přítomnosti:** Těsně pod chalupou, na jihovýchodní straně, je malý ovocný sad. Na východ od chalupy najdete soukromý rybníček. Od chalupy směrem na západ, za seníkem, je další velký ovocný sad. Původně na této svažité louce stával náš tábor. Spočítejte, kolik je v tomto ovocném sadu stromů. Pokud není posečeno, nebo pokud se na louce suší seno, nesmíte při počítání vstoupit na louku! Pokud potkáte pana Pavelku, pozdravujte jej od 38. smečky vlícat a skautů ze Zlína.

**Zapište:** jak dlouho vám trvalo přeházení tenisáků z PB14 na PB15, zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, ztracené životy, důkaz přítomnosti

**Zapište čas B:** čas odchodu z PB 09

---

---

## **PB 10 - VLACHOVKA - tábořiště**

**Zapište:** čas příchodu na PB 10

*Tábořiště před mnoha lety objevila dámská výprava ve složení Marta Simbova, Shewe, Mrňa a Alice. Cesta to byla vskutku dobrodružná, dámy zapadly s autem do bahna, navštívili starého pana mlynáře a okouzlili jej svým luzným zjevem a tábořiště bylo naše. Také díky panu Ševčíkovi, koňákovi z Haluzic, který zde pásal svá stáda, paní Marušce Surovcové, starostce z Vlachovy Lhoty a jejímu manželovi, který nám svážel věci traktorem, panu Zvonkovi z Újezda, který tahal traktor pana Surovce do strmého kopce, který byl nad všechny osamocené koňské síly a díky panu Saňákovi, který nám, ač nerad, prodával potraviny ve svém obchůdku.*

**Úkol:** Aby to mělo nějaké grády, musí být občas trochu nechutný úkol. Vytáhněte si PETku s močí a zkuste s ní dohodit celý tým co nejdál. Jak? Postavte se do řádku. Pak BLBÁNEK hodí láhev KING-KONGOVI. KING-KONG ji chytí ze vzduchu (bez dotyku lahve se zemí) a z místa chytnutí hodí láhev LAMĚ. Ta ji chytí ze vzduchu (bez dotyku lahve se zemí). Máte neomezený počet pokusů. Počítá se největší vzdálenost z místa odhození BLBÁNKEM k místu chytnutí LAMOU. Změřte metrem a zaokrouhlete na celé metry dolů. Pokud máte PETku s močí prázdnou, nesplnili jste úkol!

**Nesplnění:** Nesplníte úkol podle pravidel, nebo hodíte méně jak 10 metrů = ztrácíte jeden **život** a **1000** Shatters. Pokud máte v okamžiku otevření obálky PB10 PETku s močí prázdnou, nesplnili jste úkol!

**Hodnocení:** Pokud podle pravidel hodíte více jak 10 metrů, ale méně jak 20 metrů, splnili jste úkol a získáváte 500 Shatters. Pokud jste hodili 20 a více metrů, ale méně jak 30 metrů, získáváte 1000 Shatters. Pokud jste hodili 30 a více metrů, ale méně jak 40 metrů, získáváte 1500 Shatters. Pokud jste hodili více jak 40 metrů, získáváte 2000 Shatters.

**Důkaz přítomnosti:** SSZ od tábořiště (JV rohu louky) najděte studánku a vyfoťte se u ní, nebo ji věrně namalujte.

**Zapište:** kolik jste hodili lahví, získané bonusy, penále, ztracené životy, čas odchodu z PB 10

---

---

**PB 11 - SKALICE - vrchol 444 m.n.m.**

**Zapište:** čas příchodu na PB 11

**Úkol:** Celou cestu ze Skalice až po dosažení potoka v údolí, tekoucího z Mirošova do Křekova (Vlachovic), musíte jít následujícím způsobem : KING-KONG a BLBÁNEK si zavážou oči aby opravdu ani trošku neviděli. LAMA je jakkoli vede – ale pozor! Může použít jen šest slov = BLB, MECH, GANDALF, HLAD, WC, FUJ. Nic jiného nesmí vidoucí vedoucí LAMA říci. Na významu těchto slov se můžete dohodnout předem. Máte libovolný počet pokusů. Při každém pokusu musíte začít znovu ze Skalice. Pokud LAMA řekne nepovolené slovo, musíte se vrátit zpět na Skalici a začít znovu.

**Nesplnění:** Pokud nesplníte úkol podle zadání, nesplnili jste úkol, dostanete penále **500** Shatters a ztrácíte **jeden** život.

**Hodnocení:** Pokud splníte zadání, získáte **1200** Shatters.

**Důkaz přítomnosti:** popište, nebo vyfotťte, co jste našli na vrcholu Skalice.

**Zapište:** zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, ztracené životy, důkaz přítomnosti

**Zapište:** čas odchodu z PB 11

---

---

## **CÍL - MIROŠOVSKÝ MASTERCHEEF - tábořiště**

**Zapište:** čas příchodu na PB19

**Úkol:** asi tu najdete nějaké komisaře, ale až v 16.30. Do té doby zde musíte přežít při dodržení všech pravidel o jídle, komunikaci, pomoci, ... a můžete se nechystat tak, aby jste mohli komisařům předložit nějakou dobrou mňamku, kterou jste uvařili pouze s použitím surovin ze svého mastercheefovského ešusu. Už víte, že můžete používat pouze své vybavení a základní neupravené suroviny, které najdete v ešusu.

**Nesplnění:** Pokud nic neuvaříte, nebo vaše jídlo odmítne komisař jíst, nebo neuvaříte úkol podle pravidel, nesplnili jste úkol, ztrácíte 1000 Shatters.

**Hodnocení:** Pokud splníte úkol podle pravidel, komisaři vám přidělí Shattery, minimálně 200, maximálně 2000 Shatters, pokud dojde ke zmiňovanému vystřelení z trenýrek.

**Důkaz přítomnosti:** najděte komisaře

**Zapište:** co jste vařili, zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále

---



## BONUSOVÉ ÚKOLY

---

### BU 01 - SVÚJ ŠIRÁK ODHAZUJI...

**Zapište:** čas otevření obálky BU 01, kde jste obálku otevřeli

*Házení čímkoliv na cokoliv patří mezi nejtradičnější zábavu kluků, skautů, vlčat, sejonijských vlků i některých holek :-). Že, Cirdo? Kdo to ještě neví, tak Cirda je jediná holka, která je již spoustu let plnoprávnou členkou sejonijské smečky. A určitě umí házet. Taky se umí výborně ohánět železným obouručním mečem, vařit, ošetřovat krvavé zranění, utěšovat uplakané vlčátka a čarovat.*

**Úkol:** opět přijde ke slovu prkýnko a tenisáky. Ve vzdálenosti 10 metrů vyznačte dvě kóty - změřte přesně metrem. Házečí kótu vyznačte uzlovačkou, cílovou kótu kamenem. Jeden z vás se postaví na kámen (alespoň jednou - zadní - nohou), drží prkýnko oběma rukama za zády - a **stojí zády k házeči!**. Druhý se postaví za uzlovačku a háže tenisáky a snaží se trefit prkýnko. Třetí může chytat a podávat tenisáky. Postupně se celý tým střídá, vždy po 40 hodech. Házeč jde podávat, podavač jde držet prkýnko a držič jde házet. Cílem je minimálně 20 zásahů prkýnka za celý tým. Maximum je 100 zásahů za celý tým.

**Bonusové plnění:** Házečí a cílová kóta jsou vzdáleny jen 5 metrů! Házeč háže poslepu (oči má zavázané šátkem). Házeče se nikdo nesmí dotýkat, ale může mu radit. Způsob plnění můžete kdykoliv změnit, ale při přechodu mezi způsoby plnění (z normálního na bonusový, nebo z bonusového na normální) se vám vždy všechny předchozí hody nulují. Ostatní pravidla jsou stejná jako pro základní plnění.

**Nesplnění:** pokud netrefíte alespoň 20x prkýnko popsáním způsobem, nesplnili jste úkol, jako penále ztratíte **500 Shatters** a **jeden život**.

**Hodnocení:** 300 Shatters + (počet zásahů x 7 Shatters)

**Bonusové hodnocení:** 600 Shatters + (počet zásahů x 20 Shatters)

**Zapište:** počet trefení prkýnka, zda jste plnili bonusově, nebo běžně, zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, ztracené životy, čas ukončení plnění úkolu, kde jste úkol plnili

---

---

## **BU 02 - CASINO 38**

**Zapište:** čas otevření obálky BU 02, kde jste obálku otevřeli

*Indiáni zbožňují hazard. Milovali jej ještě před příjezdem Kolumba a Cristóbal Colóna. Milují jej i nyní. Vlci hazard neznají. Sejonijské indiánské vlčata hazardu holdují jen občas. Hlavně na táboře, kdy si stříhají o umývání špinavých ešusů. Největší drsňáci dokáží jít s jedním špinavým ešusem, proti osmi špinavým ešusům, a to i ve dnech, kdy je k večeři porýč! Jste také drsňáci?*

**Úkol** - Vytáhněte si jednu svoji šestistěnnou kostku, jeden svůj um-hm kelímek a jedno krájecí prkénko pro celý tým. Házejte tak dlouho šestistěnnou kostkou na krájecím prkénku, dokud nehodí celý tým dohromady  $6 \times 6 + 2 = 38$  šestek. V házení se pravidelně střídá celý tým po jednom hodu, v pořadí BLBÁNEK - LAMA - KING-KONG. Hod, který spadne z krájecího prkénka, neplatí. Házená kostka se zatřese v kelímku a hodí se vysypáním z kelímku. Až nahážete 38 šestek, tak ten z vás, kdo hodil poslední třicátou osmou šestku, dostane tyčinku DELI pistáciovou, kterou jste dostali na startu a může ji kdykoli během Přežití sníst. Nesmí se s nikým rozdělit. Pokud tyčinku nesní do neděle 16:00, musí tyčinku vrátit pořadatelům

**Nesplnění:** pokud nenahážete 38 šestek předepsaným způsobem, nesplnili jste úkol, **ztrácíte život** a jako penále ztrácíte **1000** Shatterů. Pokud sní tyčinku DELI někdo jiný, než hráč, který hodil 38. šestku, jste diskvalifikováni. Pokud jste snědli tyčinku DELI dřív, než jste splnili úkol BU 02, jste diskvalifikováni.

**Hodnocení:** pokud jste naházeli 38 šestek stanoveným způsobem, splnili jste úkol a získáváte bonus **500** Shatterů

**Zapište:** který hráč má sníst tyčinku DELI, zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, ztracené životy, čas ukončení plnění úkolu, kde jste úkol plnili

---

---

## **BU 03 - PITOMEC**

**Zapište:** čas otevření obálky BU 03, kde jste obálku otevřeli

*Na zastávce Na Zákrutě jsme při čekání na tradičně opožděný autobus tradičně hrávali tradiční hru "Na pitomce". Není těžká. Jeden z hráčů si vymyslí věc (povolání, postavu, knihu, ...) a postupně ji popisuje po kouscích. Například si myslí "nůž" s popisuje: "Je to věc ... je to železné ... alespoň z části ... skauti to nosí ... u sebe ... někteří ... dá se tím ublížit ... i sobě ... když jsi levý ... ". Kdo si myslí, že ví, zařve řešení. "Lžička!" Když se netrefí, dostane jedno písmenko z pitomce ("p") a v tomto kole již nesmí hádat. Pokud má již nějaké písmenko z genia, tak si ubere. Když uhodne, dostane další písmenko z genia ("g") a myslí si další věc. Je to zamotané? Ok. Uhádnete. Dostanete G. Uhádnete podruhé. Dostanete E. Jste GE. Uhádnete potřetí. Dostanete N a jste GEN. Neuhádnete. Ubere se vám jedno písmenko a jste už zase GE. Neuhádnete ještě čtyřikrát a už jste PI. Ok? Kdo je první génius, vyhrál. Kdo je první pitomec, je pitomec. ... Ale takhle si dnes hrát nebudeme. Zato potrénujeme, jak se cítit co nejlépe jako pitomec.*

**Úkol:** Někde se posadíte a vytáhnete tenisák, dva šátky, zavírací nůž a jehlu a nit, co jste nafasovali na startu. Možná se bude hodit i prkénko, ať vám komponenty nepadají na zem. Nůžky nesmíte použít.

Cílem je navléct nit do jehly minimálně 5x. Aby to bylo blbější, tak jeden z vás je němý, má šátkem zavázanou pusku a drží nit (nesmí držet ani se dotýkat jehly, nože, ani se dotýkat ostatních členů týmu). Druhý je slepý, má šátkem zavázané oči a drží jehlu (nesmí držet ani se dotýkat nitě, nože, ani se dotýkat ostatních členů týmu). Třetí vidí, slyší, nemá zavázané nic, může mluvit a dotýkat se nože (ale nesmí se dotýkat jehly, nitě, ani žádného z ostatních dvou členů týmu, ani jeho věcí, oděvu, ... a to ani pomocí nástrojů či pomůcek. Jediné čeho se může dotýkat, je váš nůž.)

Navléci nit do jehly musíte minimálně 5x. Maximálně 20x.

A co s tím tenisákem? Ten máte, aby jste se cítili více jako pitomci. Po celou dobu plnění úkolu musí jeden (libovolný) člen týmu držet v prstech jedné ruky tenisák. V držení tenisáku se můžete libovolně střídát. Když tenisák spadne, musíte jej první sebrat a pak až pokračovat v plnění úkolu.

**Bonusové plnění:** Pro bonusové plnění se musíte rozhodnout hned na počátku plnění úkolu. Svě rozhodnutí již poté nesmíte změnit. Plní se stejně jako běžné, ale rozdělíte se podle svých jmen. BLBÁNEK je němý, KING-KONG slepý a LAMA je ten třetí co drží nůž.

**Nesplnění:** Pokud nenavlečete minimálně 5x nit popsáním způsobem, nesplnili jste úkol, a jako penále ztrácíte **1000 Shatters a 1 život, nebo ztrácíte 3000 Shatters** beze ztráty života. Rozhodnout se musíte teď na místě.

**Jen připomínám, že jst na počátku měli 4 životy. Pokud přijdete o všechny, jste diskvalifikováni.**

**Hodnocení:** Pokud navlečete nit výše uvedeným způsobem minimálně 5x, splnili jste úkol, získáváte bonus **počet navlečení x 50 Shatters**.

**Hodnocení bonusové:** Stejně jako běžné, ale počet bodů násobíte x 2

**Zapište:** zda jste splnili/nesplnili úkol, zda jste plnili běžně, nebo bonusově, kolikrát jste navlékli nit, kdo plnil jakou funkci, získaný bonus/penále, ztracené životy, důkaz přítomnosti, čas ukončení plnění úkolu, kde jste úkol plnili

---

---

## **BU 04 - BEACH**

**Zapište čas A:** čas otevření obálky BU 04, kde jste obálku otevřeli

*Napadlo vás někdy, jak se má trosečník, který se ocitne sám v člunu na širém moři? Horko, zima, déšť, úpal, nebo snad úžeh, rozpraskané rty, kůže se loupe jako šlupka z citrónu, ... děsná nuda, po tisíci si zpívá stále stejnou písničku, přemýšlí o stále stejných věcech, minutu za minutou, den za dnem, ... no a vy si to teď tak trošku, ... jenom malinko zkusíte. Písničku "Přehrada" jsme složili s naší šestkou (Simba, Kondor, Prófa, Patron, Svišť, Vítek) na táboře Mata-Ki-Te-Rangi v roce 1990.*

**Úkol:** na nějakém pěkném místě si sedněte. Můžete i stát, ale sezení je jednodušší. Místo nesmíte opustit, dokud nesplníte úkol. Ani čůrat nesmíte chodit bokem! Do svého kelímku 0,2 litru dejte nafasovanou sůl a doplňte vodou do plna. Zamíchejte - třeba prstem, nebo klacíkem - a počkejte, až se sůl rozpustí. Pak si na tomto místě přečtete báseň přiloženou v obálce - nahlas - každý minimálně dvakrát. Maximálně můžete přečíst báseň dvacetkrát dohromady za celý tým. Musíte číst opravdu zřetelně a nahlas. Při čtení básně popíjejte slanou vodu z kelímku. Na tomto místě nesmíte pít nic jiného, než slanou vodu. Vodu z kelímku musíte vypít všechnu.

### Báseň - smečková píseň Přehrada

Můžeme být hrdí na naši přehradu,  
nenašli jsme na ní žádnou závadu,  
přiběhli jsme poklusem  
stavěli ji s Bambusem,  
vykrvácel pod hrází  
a vůbec nám neschází

Honza do ní skočil, vydatně se smočil,  
přišel jako vodník, pokropil nám chodník

Přehrado, přehrado, přehraděnko milá,  
jaká jsi krásná, jaká jsi čirá.

Na Pstruhovém potoce, přehrada je v zátocce,  
ryby se tam mačkají a chytit se nedají.  
Přehrada je známá, stavitel si výská,  
návštěvy tu jezdí zdaleka i zblízka

Přehrado, přehrado, přehraděnko milá,  
jaká jsi krásná, jaká jsi čirá.

**Bonus:** báseň se naučíte všichni zpaměti. Komisaři vás v cíli vyzkouší. Za každého člena, který se nesplete, získáte bonus až 300 Shatters.

**Nesplnění:** Pokud nesplníte úkol výše uvedeným způsobem, nesplnili jste úkol, **ztrácíte 1 život** a jako penále ztratíte **1000 Shatters**

**Hodnocení:** Pokud splníte úkol výše uvedeným způsobem, získáváte bonus **počet přečtení x 50** Shatters. Za báseň naučenou z paměti můžete získat dalších až 900 Shatters (splnění ohodnotí komisaři v cíli).

**Zapište:** kolikrát kdo z vás přečetl báseň, zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, ztracené životy, kde jste úkol plnili, čas ukončení plnění úkolu

---

---

## **BU 05 - MŇAMKY, MŇAM**

**Zapište:** čas otevření obálky BU 05, kde jste obálku otevřeli

**Úkol:** Úkol je jednoduchý. Nafasovali jste piškotky. Vaším úkolem je piškotky sníst. Ale ne úplně jednoduše. Jeden z vás bude pokladač, další dva strážníci. Pokladač jde přibližně rovně (po cestě, louce, po lese) a každých svých 5 kroků položí piškotek na zem, nebo na něco, co se nachází přirozeně na zemi (list, jehličí, kaluž, psí bobek, pařez, záleží na pokladači, kam piškotek umístí). Strážníci jí na střídačku položené piškotky. Střídají se po jednom piškotku. Piškotů se strážníci nesmějí dotýkat ničím jiným, než svými ústy. Takže se musí sklonit k zemi (trávě, psímu bobku) a sebrat z něj ústy piškotek, který následně sní - stále bez dotyku rukama, nebo čímkoli jiným (nesmíte používat ani příbor, čínské hůlky, cizí ruce, ...).

Vyjímka: pokud nechcete jíst piškotky se země, může vám je pokladač pokládat na vaše prkénko. Pokladač položí prkénko na zem (trávu, do kaluže, na psí bobek), na prkénko položí piškotek, pak strážník piškotek sežobne ústy a pokladač vezme prkénko, odhopká 5 kroků a postup se opakuje s druhým strážníkem. Nechtěl bych být pokladač.

Během plnění úkolu musíte s sebou nést všechny věci celého týmu. Na jejich rozdělení mezi vámi nezáleží. Počítejte, kolik jste snědli piškotů celkem. Pokud máte piškoty polámané, počítá se jako piškot kousek, který je velký minimálně jako polovina piškotu. Menší kousky a piškotkový prach nesmíte sníst - vysypejte je někam mravenečkům. Mravenečkům dejte i velké piškoty, které nesníte výše popsáním způsobem.

**Bonusové plnění:** KING-KONG je strážník, BLBÁNEK pokladač, LAMA nic nedělá (=strážníci se nestřídají)

**Nesplnění:** Pokud nesníte stanoveným způsobem alespoň 20 piškotů ze sáčku, nesplnili jste úkol. Zapište si penále 1000 Shatters.

**Hodnocení:** Pokud jste snědli alespoň 20 piškotů, získáte za každý sněžený piškot 10 Shatters

**Bonusové hodnocení:** Pokud jste snědli alespoň 20 piškotů, získáte za každý sněžený piškot 20 Shatters

**Zapište:** zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, kolik jste snědli piškotů, kdo byl pokladač

**Zapište čas B:** čas ukončení plnění úkolu, kde jste úkol plnili

---

---

## **BU 06 - STAVBA TIPI**

**Zapište čas A:** čas otevření obálky BU 06, kde jste obálku otevřeli

*Indiáni a sejonijští vlci staví tipi. Indiáni škaredší - podle dobových fotografií. Nebo hezčí - podle současných hollywoodských a bollywoodských filmů. Něco jako tipi staví i sámové. Jen místo ohniště mají dnes kamna. Dříve se jim říkalo laponci. Sámům, nikoli kamnům. Laponci se říkat nesmí, protože je to hanlivé. Je to podobné, jako když romovi řeknete cigán. I když většině romů je to šumafuk. Většině laponců pravděpodobně taky. V minulosti se sámům docela ukřivdilo, zejména v Norsku a v Rusko na počátku 19 století. Teď se jim snaží skandinávské státy pomoci, za polárním kruhem najdete i akvapark a sem tam i sámské týpko a v obchodech krásné ovčí kůže z Austrálie :-)*

**Úkol:** Indiáni a sejonijští vlci staví tipi. Také si postavíte tipi. Na své batohy umístíte krájecí prkýnko. Na prkýnku postavíte ze dřeva co nejvyšší konstrukci. Můžete stavět pouze ze dřeva. Nesmíte použít žádné nářadí, jen dřevo a své ruce. Konstrukce se může dotýkat (opírat se, být upevněna) pouze krájecího prkýnka. Dosáhněte co nejvyšší výšky, měřeno od prkýnka. Změřte přesně metrem. Minimální výška je 38 cm.

**Nesplnění:** pokud se vám podle pravidel nepodaří postavit konstrukci vysokou minimálně 38 cm, nesplnili jste úkol, ztratíte **život** a jako penále ztratíte **1000 Shatters**.

**Hodnocení:** Pokud jste podle pravidel postavili konstrukci vyšší jak 38 cm, splnili jste úkol a získáte bonus **100 Shatters**. Pokud jste postavili konstrukci vyšší jak 138 cm, získáte automaticky bonus **500 Shatters**. Další bonus získáte v cíli po porovnání výsledků všech týmů. První tým získá 1000 Shatters, každý další o 100 míň, nejméně však 100 Shatters.

**Zapište:** jak vysokou jste postavili věž, zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, ztracené životy, důkaz přítomnosti, vyfoťte hotovou konstrukci s přiloženým natažným metrem, ať lze odhadnout výška.

**Zapište čas B:** čas ukončení plnění úkolu, kde jste úkol plnili

---

## **BÚ 07 – NECHUTNÁ POTVÚRKA PODIVNÁ**

**Zapište:** čas otevření BÚ 07

**Úkol:** tradiční úkol :-) ... pokud ještě nemáte, tak si najděte nějakou pěknou žížalu, dlouhou minimálně 4 cm, nebo brouka, pavouka, červa, housenku, nebo jiné zvíře, velké minimálně 2 cm. Musí být živé. Máte za úkol udělat každý 50 poctivých dřepů s jedním zvířetem v puse (nesmíte se ho dotýkat ničím jiným jak pusou = zuby, jazykem, tvářemi, dásněmi, mandlemi...) Pokud vám tvor vypadne, nebo se jej dotknete něčím jiným než SVOJÍ pusou, musíte začít znovu. Zvírátko musí plnění úkolu přežít (po splnění se musí viditelně hýbat. Alespoň trochu.)

**Nesplnění:** Pokud dřepy neudělá stanoveným způsobem žádný člen týmu, nesplnili jste úkol, ztrácíte **500 Shatters**

**Hodnocení:** Pokud jste splnili úkol, získáváte **500 Shatters** za každého člena, který udělal dřepy stanoveným způsobem.

**Zapište:** zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, kde jste plnili úkol, kdy jste ukončili plnění úkolu

---



---

## **BÚ 08 – HÁZÍŠ, HÁZÍM, HÁZÍME ... Průběžný úkol**

**Zapište:** čas otevření BÚ 08

**Úkol:** Od jednoho libovolného bodu (PB, nebo BB) k jinému libovolnému bodu (PB, nebo BB) musíte dopravit jeden váš tenisák házením. Pouze házením. Úkol můžete splnit kdykoli během závodu. Pravidla jsou jednoduchá. Všechny tři tenisáky smíte přesunovat pouze házením. Nesmíte s tenisákem udělat ani krok. Bez tenisáků můžete libovolně chodit.

Jde o průběžný úkol = můžete otevřít další obálku, i když ještě nemáte splněn průběžný úkol. Současně můžete mít otevřeno i více průběžných úkolů.

**Nesplnění:** Pokud nedopravíte tenisáky z jednoho bodu na druhý podle pravidel, nesplnili jste úkol, ztrácíte **1 život a 500 Shatters**.

**Hodnocení:** Pokud jste dopravil tenisák z bodu na bod podle pravidel, splnili jste úkol, získáváte **900 Shatters**.

**Zapište:** mezi kterými body jste tenisák přehazovali, zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále, ztracené životy, kdy jste ukončili plnění úkolu.

---

---

## **BÚ 09 – NECHUTNEJ ÚKOL PODRUHĚ**

**Zapište:** čas otevření PB 09

**Úkol:** Aby to mělo nějaké grády, musí být občas trochu nechutný úkol. Vytáhněte si PETku s močí a zkuste s ní dohodit celý tým co nejdál. Jak? Postavte se do řádku. Pak BLBÁNEK hodí láhev KING-KONGOVI. KING-KONG ji chytí ze vzduchu (bez dotyku lahve se zemí) a z místa chytnutí hodí láhev LAMĚ. Ta ji chytí ze vzduchu (bez dotyku lahve se zemí). Máte neomezený počet pokusů. Počítá se největší vzdálenost z místa odhození BLBÁNKEM k místu chytnutí LAMOU. Změřte metrem a zaokrouhlete na celé metry dolů. Pokud máte PETku s močí úplně prázdnou, nesplnili jste úkol! Rychle zkuste načůrat alespoň kapku! A pozor ať PETka nepraskne, musíte ji odevzdat v cíli!

**Nesplnění:** Nesplníte úkol podle pravidel, nebo hodíte méně jak 5 metrů = ztrácíte jeden **život** a **500** Shatters. Pokud máte PETku s močí prázdnou, nesplnili jste úkol! A ono se i s plnou lahví lépe háže :-D

**Hodnocení:** Pokud podle pravidel hodíte 5 až 10 metrů, splnili jste úkol a získáváte **500** Shatters. Pokud jste hodili 11 až 15 metrů, získáváte **1000** Shatters. Pokud jste hodili 16 až 20 metrů, získáváte **1500** Shatters. A pokud jste hodili více jak 20 metrů, získáváte **2000** Shatters.

**Zapište:** čas splnění úkolu, kolik jste hodili lahví, získané bonusy, penále, ztracené životy

---

---

## **BÚ 10 – SLEPEJŠI JSOU TAKY HADI? ... Průběžný úkol**

**Zapište:** čas otevření BÚ 10

**Úkol:** Celou cestu z jednoho libovolného bodu (PB, nebo BB) na jiný libovolný bod (PB, nebo BB) musíte jít následujícím způsobem : KING-KONG a BLBÁNEK si zavážou oči aby opravdu ani trošku neviděli. LAMA je jakkoli vede – ale pozor! Může použít jen šest slov = BLB, MECH, GANDALF, HLAD, WC, FUJ. Nic jiného nesmí vidoucí vedoucí LAMA říci. Na významu těchto slov se můžete dohodnout předem. Máte libovolný počet pokusů. Při každém pokusu musíte začít znovu. Pokud LAMA řekne nepovolené slovo, pokus se nepočítá, musíte začít znovu. Jde o průběžný úkol = můžete otevřít další obálku, i když ještě nemáte splněn průběžný úkol. Současně můžete mít otevřeno i více průběžných úkolů.

**Nesplnění:** Pokud nesplníte úkol podle zadání, nesplnili jste úkol, dostanete penále **500** Shatters.

**Hodnocení:** Pokud splníte zadání, získáte **940** Shatters.

**Zapište:** mezi kterými body jste úkol plnili, zda jste splnili/nesplnili úkol, získaný bonus/penále

---

## BONUSOVÉ BODY

---

### **BB 01 - Studánka Sirčena (300 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 01

*Studánka Sirčena je mýtická smečková studánka. Často jsme ji hledali, tajemnou studánku ukrytou v hloubi smrkového lesa, střeženou vílami, Rumcajsem a Cipískem, opředenou kapradím, kde nejhlubší je les, oplývající lahodnou vodou s vůní záprdků a chutí kvasnic. Nikdy jsme ji nenašli.*

**Ověření:** - zjistěte, kolik kamenů tvoří při pohledu zepředu čelní oblouk klenby studánky ve tvaru obráceného písmenka U. Počítáte všechny šutry, ve svislé i zaoblené části. Pro jistotu můžete studánku i vyfotit, nebo pěkně namalovat.

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 01

---

---

## **BB 02 - Doubravské strašidlo (250 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 02

*Častokrát se hlídky na táboře Mata-ki-te-rangi bály. Padajících větví, pochodujících ježků, prdicích skautíků na latríně, mlhy u potoka, ... a nejvíce ze všeho se bály Doubravského strašidla. A to nevěděli, že ve skutečnosti se jmenuje úplně jinak.*

**Ověření:** někde poblíž polní cesty z Doubrav do Březůvek, vedoucí souběžně s nedalekou asfaltovou cestou, kolem samoty Bečáky, se na buku u polní cesty nachází velký světle hnědý směrnik s temně hnědým až černým nápisem, určující směr k určitému strašidlu. Zjistěte jméno strašidla a shatters jsou vaše.

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 02

---

---

### **BB 03 - Pomník partyzánů Březnice (200 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 03

*Tento pomník, pojmenovaný "MOHYLA" je historicky pro smečku Sejonijskou významný tým, že jsme kolem něj nikdy nešli :-). Nebo se na to alespoň nikdo z pamětníků nepamatuje. Jako malí kluci jsme si hrávali na partyzány, kteří bojují proti Němcům. Nikdo nechtěl být Němec, zato chtěl být každý kluk Janek a každá holka Marusja Ogoňok, jezdit na tanku a vlastnit německého ovčáka Šaryka :-). Možná, kdybychom znali příběhy padlých z MOHYLY, chtěli bychom být Franta Slezák, nebo Lad'a Duraj.*

**Ověření:** zjistěte, ve kterém roce se narodil jeden z nejmladších zmíněných hrdinů, Antonín Novák. (tak je to Aki 1916 - letos jsem jel kolem na kole :-)

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 03

---

---

### **BB 04 - Seník u Kamence (170 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 04

*Když jsme tudy před třiceti lety chodívali, stál tu starý rozpadlý seníček uprostřed hustého smíšeného lesa. Les byl nepřátelský, tmavý, mohli jsme bez velkých příprav točit horor. Nu ... časy se mění. Nedaleko jsme spali i tu legendární noc, kdy Permoníček shodil ze zad svůj mega-batoh, vytáhl dva obří kusy sekané, krabici od bot plnou štrůdlu, pytel pomerančů, plechovou krabici plnou domácích klobás a povídá - "Hele kluci, mám to nějaký těžký, nechcete mi trochu pomoci ze svačinou?"*

**Ověření:** poblíž bodu na mapě a poblíž lesní asfaltové cesty najdete velký dřevěný seník s červenou střechou s pálené krytiny a namalujte symbol namalovaný bílou barvou na prkenné stěně na rohu krmelce u cesty (na jižní stěně)

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 04

---

---

**BB 05 - Piknikové místo Komonec (500 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 05

*Místo, které v posledních letech výrazně zasáhla lidová tvořivost. Najdete tu ohniště, většinou i dřevo, konvici na čaj, lavičky, pruty na špekáčky a ... ptáka :-)*

**Ověření:** Jaký dřevěný pták je na piknikovém místě Komonec –

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 05

---



---

## **BB 06 - Poutní místo Maleniska (420 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 06

*Místo, kterým prošla pěkná řádka Přežití. Procházeli tu trojice špinavých, zpocených, hladových přežívajících po jedné noze, s botou v puse, pojídající piškoty ze země, žížaly zabalené v česnáčku, nebo jen tak, cestou odněkud někam. Můžete se napít vody ze zázračného pramene, která uzdraví všechny vaše neduhy a možná někde uvidíte i obraz Panny Marie Provodovské, kojící Ježíška. A máte-li chvíli čas, můžete vzpomenout na mou stařenku Marušákovou, která tu poblíž žila desítky let samotná, na chaloupce, kterou staříček Marušák vlastníma rukama postavil, od kamenných základů, přes vlastnoručně vyrobená okna, kamna, podlahy a dveře pro rakev, až po krov. Desítky let na chaloupce bez vody, televize a rádia, chaloupce, ze které by většina z nás prchla po týdnu samoty.*

**Ověření:** zastavení šesté na křížové cestě se jmenuje “Ježíši podává Veronika roušku”. Nejspíš víte, že Veronika je latinskou podobou starořeckého jména Berenika. Ale pravděpodobně nevíte, komu je šesté zastavení věnováno. Stačí zapsat do průvodky první dva řádky textu.

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 06

---

---

**BB 07 - Vysílač Bohuslavice - Brda (200 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 07

*Opět "profláklé" místo Přežití. Nádherné místo s nádhernými výhledy, na jaře obklopené loukami plnými květů. Snad je stejně krásné i letošní jaro :-)*

**Ověření:** na vysílači je výrazná bílá nálepka s uvedením vlastníka vysílače a jeho IČO. Opište IČO do průvodky - to je váš důkaz přítomnosti

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 07

---

---

## **BB 08 - Pomníček Luděk Kocman (200 Shatters) + ÚKOL (300 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 08.

*Když jsme tudy chodívali, žádný pomníček tu nestál. A když došlo k nešťastné události, už jsme chodívali jinudy :-). Ale místočko má přesto svoji legendu, svoji historii, své jméno. Vždy cestou z Doubrav na Pindulu jsme při "stoupání" do posledního kopce, kdy docházela voda a dech, zpívali oblíbenou oddílovou písničku "Farmář John"*

**Ověření:** U lesní asfaltové cesty poblíž kóty na mapě najdete památníček automobilového závodníka Luděka Kocmana, který zde zahynul při nárazu do stromu, a zjistěte, ve kterém roce se tato nehoda stala

**Úkol:** naučte se zpaměti písničku Farmář John, dříve než opustíte bod BB 08 - a to zejména BLBÁNEK a LAMA. Po opuštění BB 08 se již nikdo nesmíte dívat na papír s textem (ale můžete si samozřejmě písničku zpívat, nebo recitovat). Po příchodu na další bod ji BLBÁNEK A LAMA odrecitují zpaměti a KING-KONG zkontroluje podle papíru, zda to mají správně. Pokusů máte libovolný počet. KING-KONG může říct, který verš máte špatně, ale nic víc. Nesmí napovídat správný text.

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Hodnocení:** Pokud BLBÁNEK a LAMA odrecitují text písničky správně, získáte 300 Shatters. Pokud ne, získáte 0 Shatters.

**Zapište:** čas odchodu z BB08, zda jste ztratili život, kolik jste získali Shatters, rok kdy zemřel Luděk Kocman.

Farmář John:

Šel z práce starý farmář John, když vlahý vítr vál,  
on posadil se pod javor a do zpěvu se dal.

Jak zpíval krávy příběhly, svůj opustivše chlív,  
neb nikdy starý farmář John jim nezaspíval dřív.

A kráva ze všech nejstarší hned chtěla zpívat s ním,  
však nápěv trefit nemohla svým hlasem bučivým

A být též zpíval ba spíš řval, až ztratil z toho hlas,  
farmář kopl do hlavy on polámal si vaz

Tak poučení z písničky vem víc krávám nezpívej,  
vem dolar jdi do saloonu a tam si zahrát dej.

---

---

### **BB 09 - Pomník partyzánů Bohuslavice (350 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 09

*Je s podivem, kolik je v okolí Zlína pomníčků padlých z 1.SV a 2.SV, padlých partyzánů, místních občanů, zahraničních vojáků, neznámých vojínů. Jako by celá zem prosákla krví téměř zapomenutých hrdinů, hrdinů odvážných i zbabělých, bojujících pro víru, lásku, z bezvýchodnosti, nebo z donucení. Hrdinové jsou záporní i kladní, soudruzi komunisté jsou dobří i špatní, pánové demokraté jsou také dobří i špatní. A je dobře, že pomníčky zůstávají a nutí nás přemýšlet, připomínat si příběhy a hledat.*

**Ověření:** Kdy byli partyzáni v bunkru obklíčeni?

**Penále:** kud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 09

---

---

---

### **BB 10 - Osamělý strom (150 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 10

*Kdysi dávno jsme pod tímhle "stromkem" spali pod širákem. S Kondorem, Prófou, možná Docentem, Permoníčkem ... a koukali se, jak se všude kolem nás rozsvěcují světélka. Letos by těch světélek bylo mnohem, mnohem víc, stejně jako je víc cest v lese, smetí kolem cest, lidí na cestách, informací v datových nosičích. Jen strom je stále jeden, hvězd na nebi stále stejně a děti si pořád chtějí hrát.*

**Ověření:** U polní cesty poblíž kóty najdete památný strom ve dřevěné ohradce. Zjistěte, kolik má ohradka svislých dřevěných sloupků. (14 - ověřeno podle fotky z loňska)

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 10

---

---

### **BB 11 - Děkovný křížek (350 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 11

*Někdo jako poděkování přinese bomboniéru, dort, čokoládu, flašku, nebo mrzký groš :-) ... a někdo prostě postaví křížek. Je dobře, že křížků, božích muk, svatých obrázků a zastavení je stále víc, než pomníčků z války.*

**Ověření:** těsně u výrazné polní/lesní cesty z Březůvek směrem na Kamennou se nachází zašlý bílý křížek postavený na památku ... zjistěte na památku koho.

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 11

---

---

## **BB 12 - KŘÍŽEK u Provodova (180 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 12

*Křížek byl důležité znamení :-)* Když jsme jej spatřili za okýnkem, Prófa vytahoval sáček, serpentiny v Zeleném údolí se blížily a všechna vlčata se vsázela, zda Prófa sáček naplní, nebo ne. Většinou ano :-)

*Zejména, když jsme před cestou domů likvidovali veškeré nevyužité zásoby potravin a ukládali je neprozřetelně do našich žaludků, v přepestrých kombinacích.*

**Ověření:** U cesty z Provodova do Zeleného údolí se nachází světlý kamenný křížek s kyticí žlutých květů postavený z vděčnosti za ...zjistěte, z vděčnosti za co byl křížek postaven.

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 12

---

---

## **BB 13 - STUDÁNKA (150 Shatters) + ÚKOL (150 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 13

*Tahle studánka nás zásobovala na Táboře v Údolí černých ptáků pitnou vodou. Cesta tam a zpět znamenala přibližně kilometr a půl s rozvrzaným vozíčkem narvaným kanystry, tlačným trojicí vlčat ve věku 8 - 11 let. Ke studánce to bylo docela v pohodě. Od studánky se cesta změnila v boj o život. Vozík s nosností 40 kg vezl 80 kg vody, úzká kolečka se bořila do hebké trávy, nejelo to ani s kopce. Přesto byl dovoz vody velmi oblíbený, zejména proto, že čas určený k této aktivitě byl stanoven na půl dne čistého času a soumaři měli nárok na tatrunku s sebou.*

**Ověření:** Kousek po proudu od studánky, poblíž mostku (přejezd cesty přes potok vyztužený skruží) je na kovové tyči asi metr nad zemí malá zelená cedulka ... zjistěte, co je na ní napsáno a barvu tyče a písma.

**Úkol:** LAMA podleze 30-krát mezi rozkročenýma nohama BLBÁNKA. Poté BLBÁNEK podleze 30-krát mezi rozkročenýma nohama KING-KONGA. Nakonec KING-KONG podleze 30-krát mezi rozkročenýma nohama LAMY.

**Hodnocení:** Pokud splníte úkol podle zadání, získali jste **150 Shatters**. Pokud se cítíte navíc, můžete úkol splnit ještě jednou (tedy celkem podlézt každý 60x) a získáte dalších 150 Shatters, tedy celkem **300 Shatters**. Pokud úkol nesplníte přesně podle zadání, nezískáte žádné Shatters a **ztratíte 1 život**.

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 13, zda jste ztratili život, kolik jste získali Shatters.

---



---

### **BB 14 - SVŮJ ŠIRÁK ODHAZUJI... - Vysílač pod kopcem Homole (600 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 14

*Nad Horní Lhotou je uprostřed krásné opuštěné přírody místo s nádhernou vyhlídkou a decentně schovaným vysílačem. Jde o další z oblíbených bodů na trase Přežití. Dobře se tu přespává, spousta kytiček, zejména na jaře. Do půl kilometru najdete dvě studánky a potok, který občas teče. Užijte si všechno :-)*

**Ověření:** Zjistěte barvu konstrukce vysílače, a z čeho je vyrobený plot kolem vysílače

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 11,

---

---

## **BB 15 - chalupa Simbova RUINA zvaná**

**Zapište:** čas příchodu na BB 15

*Chalupa kousek od tábora, na které sejonijská smečka trávila spoustu letních víkendů, a na kterou se utíkala z tábora v časech velkých bouří a jiných kritických situací. Vlčátka páčila tuny starého sena, prosekávala džungli kolem potoka, sázela les, uklízela svinčik na půdě a ve chlévě, ... nakonec Ruina zůstala Ruinou a změnila majitele. Asi v pravý čas - na místě Ruiny, Vodního hoganu, Lesního hoganu, Údolí Bizonů, Podelhotského mlýna, Chaty osamělého muže a všech dalších míst, která nám byla na táboře tak drahá, vznikne přehrada.*

**Ověření:** Ruina má tvar U, otevřeného směrem k potoku. Založená bez základů, prkenné podlahy jen podsypané, zdivo z kotovic. Dispozičně původně chlév a kurník, černá kuchyně, kuchyně, světnice, ložnice, stodola. Stojí těsně u potoka, střecha červená taška, omítka obytné části bílá, na severní straně stodola prkenná a kotovicové sloupky. Na jih od Ruiny stojí další chalupa ukrytá v keřích a o kus výš ještě jedna. A ještě výš a dál se pasou daňci a lamy v oboře. Zjistěte, z čeho je postavený mostek mezi Ruinou a samotou ve svahu na protějším břehu potoka, vzdálenou přibližně 100 metrů. Tato protilehlá samota je slavný Vodní hogan.

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 15

---

---

## **BB 16 - Podelhotský mlýn**

**Zapište:** čas příchodu na BB 16

*Když jsme chystali první tábor na Vlachově Lhotě, pan mlynář Fojtů, poslední z rodu Podelhotských mlynářů, kteří zde mleli od první poloviny 18. století, a jeho pes ještě žili. V kůlně u mlýna jsme měli schované věci a kolem zápraží jsme chodili na nákupy. Na jaře příštího roku starý pán zemřel a za dva týdny jej následoval i jeho věrný pes. A Mlýn ovládli duchové. Za letních nocí jsme stále slyšeli z mlýna štěkat psa, na nádvoří nesvítilo slunce. Cesta z tábora do vesnice, která vedla po hrázi tábora přes mlýn, bezkonkurenčně nejkratší a nejpohodlnější cesta, zarostla a všichni jsme jej obcházeli obloukem i v poledne. A v noci se nikdo neodvážil přiblížit ani na sto metrů ke mlýnu.*

**Ověření:** Kolik oken a okýnek je v severovýchodní zděné stěně hlavní mlýnské budovy - ze směru od příjezdové cesty z Vlachova Lhoty

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 16

---

---

## **BB 17 - dolní stanice vleků Újezd (300 Shatters) + Úkol (až 600 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 17

*Na horní stanici vleků jsem parkoval auto, když jsme měli v devadesátých letech tábor na Pavelkově louce u Újezda. Nic zajímavého se tu nestalo, snad jen to, že mi ukradli přes noc mlhovky. Na dolní stanici jsme nikdy nebyli. Je to moc dolů, moc velká dřina. Tak šupky dupky, ať už jste tam... BTW víte, že vlek má nově instalovány chlazené nádrže na vodu, které umožňují zasnežovat i při teplotách nad nulou?*

**Ověření:** Spočítejte kolik sloupů má vlek Újezd, mezi horní a dolní stanicí. Počítají se všechny sloupy, které podpírají lano vleků. Dolní a horní stanice se nepočítá.

**Úkol:** Vyděte celý tým společně od dolní stanice lanovky k horní stanici lanovky. Během celého výstupu se musíte pořád celý tým držet za ruce a to takto: LAMA se drží KING-KONGA a KING-KONG se drží BLBÁNKA. To je jeden výstup. Musíte provést minimálně jeden výstup. Pokud se při výstupu některá z dvojic pustí, zastavte se všichni a napočítejte pomalu do sta. Pak můžete pokračovat.

**Hodnocení:** za každý výstup získáte 100 Shatters. Maximum je 600 Shatters.

**Bonusové plnění:** stejně jako základní plnění, ale navíc při výstupu nesete všechny věci celého týmu s sebou. Bonusové a základní výstupy můžete libovolně kombinovat.

**Bonusové hodnocení:** za každý výstup získáte 200 Shatters. Maximum je 600 Shatters.

**Penále:** Pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu. Pokud jste neprovedli ani jeden výstup, napište si penále 500 Shatters.

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, nebo ztratili Shatters, čas odchodu z BB 17

---

---

### **BB 18 - nádrž Křešov (350 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 18

*Další z populárních přežívacích míst. Kdysi se tu dalo i koupat. V posledních letech se nedostatek vody projevil i zde a po většinu měsíců voda smrdí a je na pohled odporná. Mimo to se zde začal objevovat cedule "Zákaz koupání", "Zákaz vstupu, soukromý pozemek" a podobně. Smečková vlčata se v dobách historických koupala v čistých potocích, kde býval dostatek vody - Svíborka, Vlára, Benčice, ... v meandrujícím korytě se daly objevit místa, kde ani vedoucí nedosáhl na dno :-). Bývalo obtížné vlčata z vody dostat, jak viděli tůňku, nic je neudrželo na břehu. V posledních letech začalo ubývat vody, a stejnou měrou přibývat odpadků a možná i nároků a studu. A vlčata je problém dostat do vody. Pan Horníček dělí malé lidi mužského pohlaví na hochy, chlapce a kluky. Před třiceti lety byl oddíl plný kluků. Teď ovládli sejonijské vlky chlapi. Tak jen doufám, že se za dalších třicet let nedočkám hochů.*

**Ověření:** Zjistěte jakou barvu má zábradlí, které vede od hráze k výpusti nádrže.

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 18

---

---

### **BB 19 - kostel Vlachovice (200 Shatters) + úkol (až 400 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 19

*Vlachovice, místo nákupů táborů "Na Vlachovce". Každý druhý den vyrážela nákupní kolona z tábora na šestikilometrovou štreku do samošky a zpět. Dva starší skauti, dva mladší, jeden rover, každý z tábora odnášeli prázdný batoh a plnou láhev vody, aby změnily v samoobsluze stav na plný batoh a prázdnou láhev, kterou naplnili kofolou na zpáteční cestu. Dnes vypadá neuvěřitelně, že kluci byli schopni dopravit do tábora veškeré potraviny v podobě téměř nezměněné. Až na placaté rohlíky :-)*

**Ověření:** Zjistěte, co je napsáno na slunečních hodinách na kostele, a komu (kterému světcí) je kostel zasvěcený. Za každou informaci získáte 200 Shatters, dohromady tedy 400 Shatters. Za účelem získání této informace můžete na území obce Vlachovice hovořit s místními občany (ale stále nesmíte komunikovat s ostatními týmy)

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 19

---

---

**BB 20 - hradiště Oberský (430 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 20

*Na Oberském prý bydleli Keltové. Pokud je to pravda, tak nezbývá než přiznat, že měli dobrý vkus a tolerantní odbor územního plánování.*

**Ověření:** na vrcholu Oberský se nachází kamenná mohyla. Změřte její výšku od země po nejvyšší bod s přesností na 10 cm. Pro jistotu mohylu i vyfotťe.

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 20

---

---

### **BB 21 - Čertův kámen - památník (350 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 21

*Památník jsme náhodou objevili na jedné z mnoha podširákových výprav. Ještě mnoho roků vlčátka žadonila, aby také mohla na nějakém kopci zbudovat památník. Pokud nevíte, proč je zde vztyčený takový podivný sloup, tak ten má připomínat dělovou hlaveň. Původně prý bylo cílem zabudovat zde skutečnou dělovou hlaveň, ale nikdo ji nebyl schopen dostat nahoru. Pytle s cementem se tahají na zádech snáz.*

**Ověření:** Zjistěte, kdo zbudoval tento památník - respektive, kdo jej věnuje památce padlých spoluobčanů.

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 21

---



---

**BB 22 - Rozcestí U Raků (250 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 22

*Pan Rak choval včely, dal nám vynikající med, jezdil na Javě Pérák, vypadal jako pašerák ze šumavských blat a měl podle vlčat asi sto roků :-)*

**Ověření:** Koukněte se, co je napsáno na horním řádku nejvýše položené tabulky rozcestníku

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 22

---

---

### **BB 23 - Rybníky (300 + 250 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 23

*Moc krásné místo po celý rok. Menší horní rybník je na jaře obalený krásně kvetoucími ovocnými stromy. Na větší dolní se pěkně kouká. Prý tu bydlí vodník, který chytá zlobivé děti a cpe je do hrnečků schovaných v rákosí. Alespoň to tvrdí místní dědečci svým nezdárným vnukům.*

**Ověření:** Vyfoťte se tak, abyste byli vidět alespoň dva z týmu a rybník

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Bonus:** pokud půjdete po otevření obálky BB 23 k rybníkům přes Vincůch, získáte extra bonus 250 Shatters

**Ověření:** Zjistěte, jaký symbol je vytesán na horní straně kamene označujícího vrchol Vincůchu. PS: kovovou tyčku tu nehledejte, žádná tu není.

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, zda jste šli přes Vincůch, čas odchodu z BB

---

---

**BB 24 - Hložecká kaple (550 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 24

*Ke Hložecké kapli vedlo mnoho cest za pokladem. Je to zajímavé místo s fajnovou geokeškou a krásným výhledem do kraje. Kaple připomíná tatarský vpád v roce 1663 a kurucké války v letech 1704 - 1711. Kapli postavili v roce 1953 vlachovští zedníci Kousek od kaple je chovná stanice československého vlčáka.*

**Ověření:** Spočítejte, kolik malých čtvercových okýnek postavených na špičku je na čelní stěně kaple.

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 26

---

---

## **BB 25 - Tábor Jelenovská (550 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 25

*Na Jelenovské, bývalém závodním rekreačním středisku Závodů přesného strojírenství v Gottwaldově, jsem strávil spoustu času v létě i zimě. Byl to ráj pro kluky a možná i pro chlapce. Hochy bych tu nehledal. Ping-pong, ruské kuželky, biliár, starý rezavý skokanský můstek, ruský MIG, kterému se ještě hejbalí výškovky a směrovka a sklep kabiny šlo šoupat tam a zpět, hluboké lesy, chatičky roztroušené po lese, vynikající kuchařky a o kousek níž parkoviště, na kterém úřadoval proslulý vrah stopařek, docela pěkně zfilmovaný Jindřichem Polákem ve snímku Smrt stopařek. A taky pionýrský tábor. Tam jsem nikdy na táboře nebyl. A asi už nikdy nebudu.*

**Ověření:** Spočítejte, kolik okenních otvorů je ve východní žluté stěně nejvyšší budovy rekreačního střediska - hotelu Jelenovská

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 25

---

---

**BB 26 - Zvonička Vrbětice (420 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 26

*Původní Zvonička byla postavena roku 1835 tesařem Jurou Vrátníkem, za mzdu jednoho rýnského na den.*

**Ověření:** Zjistěte, jaké je číslo informační tabule na okruhu šesti dědin, u Zvoničky na vrbětické návsi

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 26

---

---

**BB 27 - Rozcestník Vlachova Lhota Vrchy (390 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 27

**Ověření:** S kolika cedulek (šipek s turistickými cíly) se sestává turistický rozcestník poblíž přístřešku.

**Penále:** pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters, čas odchodu z BB 27

---

---

## **BB 28 - Svatý Vendelín (350 Shatters) + úkol (300 Shatters)**

**Zapište:** čas příchodu na BB 28

*Sv. Vendelín je patronem pastýřů a poutníků, ochráncem dobytka a polí. Podle legendy byl skotským královským synem a byl vychováván biskupem. Ve věku 20 let se rozhodl podniknout pouť do Říma, kde dostal požehnání od papeže. Pak se vrátil do Trevíru, v jehož okolí se usadil jako poustevník, a aby měl nějakou obživu, sloužil jako pastýř u jednoho šlechtice. Tento šlechtic, když poznal, že jde o muže svatého, vystavěl mu poustevnu. Odtud ho povolali benediktinští mniši z blízkého kláštera Tholey, protože si ho zvolili za opata. V tomto klášteře v roce 617 (nebo snad 614) také zemřel.*

**Úkol:** Na vyhlídce kousek od sv. Vendelína je na hřebeni hraniční kámen s nápisem HH a letopočtem. Zapište letopočet.

**Hodnocení:** Pokud kámen naleznete a uvedete správný letopočet, získáte bonus 300 Shatters.

**Penále:** Pokud hraniční kámen nenaleznete, nevádí - nemáte žádné penále, jen jste nesplnili úkol a nezískali bonus. Pokud jste obálku otevřeli a bonusový bod (kapličku) nenalezli, zapište si penále ve stejné výši, jako by byl zisk při nalezení bodu

**Ověření:** opište text z kapličky sv. Vendelína.

**Zapište:** ověření, kolik jste získali Shatters za úkol a za dosažení bodu, zda jste našli hranečník, čas odchodu z BB 28

---

## CÍLOVÁ OBÁLKA VLČATA

---

### CÍL – Provodov – zastávka „Na zákrutě“

**Zapište:** čas příchodu do CÍLE

*asi tu najdete nějaké komisaře, ale až v době, kdy tu má být, to je v sobotu 19:00 – 20:00, nebo v neděli 15:30-16:30. Do té doby zde musíte přežít při dodržení všech pravidel o jídle, komunikaci, pomoci, ... . Nemusíte přežívat zde, můžete se klidně vzdalit někam do lesa, na louku, hodit veget a přemýšlet, co si dáte dobrého, až Přežití skončí.*

*Pokud chcete, můžete ještě plnit bonusové úkolu, chodit na bonusové body, samozřejmě vše v souladu s pravidly. Pěkný bonusový bod je Komonec, kousek odtud, a pěkný je i kopec Baba, přímo nad vámi, za který sice nezískáte žádné body, ani Shatters, ale výhled je z Baby nádherný.*

*BTW na zastávce Na Zákrutě jsme při čekání na tradičně opožděný autobus tradičně hrávali tradiční hru "Na pitomce". Ale to už asi víte, pokud jste plnili všechny bonusové body.*

**Úkol:** Přichystejte si tři věci. Jedna musí vážit přesně 38 g, jedna 338 g a jedna 3338 g. Musí to být vždy jedna věc. Například kamínek s váhou 338 gramů – nikoli tři kamínky o celkové váze 338 gramů. Všechny tři věci převáží po příchodu komisař.

**Nesplnění:** Pokud nebudete mít připraveny tři předměty na převážení, nebo pokud váš celkový součet odchylek bude větší než 3838 gramů, nesplnili jste úkol a obdržíte penále **1000** Shatters

**Hodnocení:** Tým, který se odchýlí nejméně od požadované váhy věcí, dostane **2000** Shatters, každý další vždy o 400 Shatters méně.

**Důkaz přítomnosti:** najděte komisaře

**Zapište:** kolik vám navážil komisař gramů, získaný bonus/penále, zda jste splnili, nesplnili úkol.

---



# PŘEŽITÍ 2020

## V sejonijské stopě

### O co v Přežití jde?

**Start proběhne v sedle Brdo** mezi Bohuslavicemi a Doubravami - zastávka BUS. Dá se tu rozumně parkovat. Na startu dostanete informace k bodům (kontrolám) a úkolům na trati, každý samostatně zalepený. Během závodu musíte projít všechny povinné body (**PB**) a plníte povinné úkoly, které jsou jejich součástí. Pokud máte síly navíc, můžete procházet bonusové body (**BB**) – součástí některých z nich jsou i jednoduché úkoly. Mimo to dostanete několik bonusových úkolů (**BÚ**), které můžete plnit po dosažení libovolného bonusového bodu, kterého součástí není úkol.

Do konce závodu musí celý tým projít všechny povinné body a splnit na nich povinné úkoly a musíte stihnout dojít do cíle včas. Pokud splníte tyto podmínky, budete hodnoceni a můžete se stát nejdrsnějšími Přeživšími. Zvítězí tým, který získá nejvíce bodů, kterým říkáme Šetry (Shatters)

### Jaké jsou kategorie?

- **VLK**: závod trvá 48 hodin (tato doba nelze zkrátit, budete dvě noci v přírodě), musíte projít povinnou část trati s povinnými úkoly a našlapete minimálně 35 km
- **VLČE**: doba závodu je volitelná (lze ji stihnout za jeden den, nemusíte spát v přírodě) - nejdelší možný čas na trati je 48 hodin. Musíte projít povinné body s povinnými úkoly pro vaši kategorii. Našlapete min. 10 km. Výhodou je také větší svoboda ve volbě trati.

### Doprava do startu a cíle:

Doporučuji si zajistit dovoz na start a odvoz z cíle autem. VLČATA mají možnost nechat si auto na startu. Z cíle potom k autu celý tým (nebo v případě velkého zájmu alespoň řidiče) doveze cílový komisař.

**START: v pátek 22. 5. 2020** od 16:00 do 18:00 na sedle Brdo. Zhruba 20 minut strávíte na startu přípravou, převažováním potravin a kontrolou výbavy. Vlčata mají start **v pátek 20. 5. 2020** v 16:00 – 18:00, nebo **v sobotu 8:00 – 9:00**, na stejném místě.

**CÍL:** Vlci mají cíl **v neděli 24. 5. 2020 v 16:30** na dosud nespecifikovaném místě v okolí Zlína. Nejpozději v tento čas musí být tým v cíli, pokud chce být hodnocen! Vlčata mají cíl **v sobotu 19:00 – 20:00**, nebo **v neděli 15:30-16:30**, na svém cílovém prozatím tajném cílovém místě.

### Pravidla pro účastníky obou kategorií

Porušení pravidel může vést k vyloučení ze závodu.

Veškeré plnění úkolů, hodnocení, měření, procházení bodů ... spoléhá na vaši čest a smysl pro fair-play. Předpokládáme, že jste k sobě tvrdí a hodnotíte se přísně, ale spravedlivě. Tak, abyste se v případě vítězství mohli podívat poraženým do očí a nemuseli se stydět.

Pravidla:

- musíte dodržovat zákony ČR

- můžete používat jen to, co máte u sebe a to co najdete v přírodě a je přírodní. (Pokud naleznete jízdní kolo, nebo kilo salámu, tak jej použít nemůžete. )
- věci, nafasované na startu od komisařů, můžete použít pouze v případě, že je to výslovně uvedeno v popisu úkolu, respektive v některé z obálek.
- pohybovat se můžete pouze pěšky. Nikdo vás nemůže svézt, přesunout, přenést, půjčit kolo.
- lidi, co potkáte, můžete pouze pozdravit, poprosit o vodu a informovat o tom že se účastníte závodu. Nesmí vám nijak jinak radit, ani vám pomáhat, pokud není v popisu úkolu uvedeno jinak.
- ostatní teamy co potkáte cestou, můžete pouze pozdravit.
- nesmíte používat žádnou elektroniku, vyjma hloupého fotoaparátu, stopek a baterky. Rozhodně nesmíte používat GPS, mobil, tablet, rádio, MP3 přehrávač, zařízení pro noční vidění a podobně. Nesmíte používat internet v žádné podobě.
- Zákaz používání všeho nepřirodního, co naleznete cestou, se týká i spánku. Nesmíte spát v opuštěných chatách, senících, na verandách, ... samozřejmě pokud si s sebou poneseš stan, můžete jej použít.
- každý tým s sebou může nést jeden záchranný telefon, který bude na startu zapečetěn. Jeho rozbalení znamená diskvalifikaci.
- Pokud máte problém, můžete použít záchranný telefon (diskvalifikace!) k přivolání záchraného vozidla na čísle 775 332 254, které vás může odvézt k vašemu autu, nebo domů. V případě vážných zdravotních problémů je lepší volat 155.
- Pokud vzdáte závod a dostanete se domů vlastními silami, napište na číslo 775 332 254 SMS s informací který tým skončil, proč, kdy a kde. Ať vás pak nehledáme s policií po lese.

### Jak probíhá závod

- Zvítězí tým, který získá co nejvíce \$ = Shatters (čti „šetřů“).
- na počátku závodu máte **4 životy**. Pokud vám nezůstane žádný život, jste diskvalifikováni.
- na startu obdržíte hromadu obálek s kódy PBxx, BBxx, nebo BÚxx (Povinný Bod, Bonusový Bod, Bonusový úkol), jednoduchou mapku závodu, seznam bodů.
- mapa zobrazuje přibližné umístění bodů. Přesný popis bodu je v obálce označené kódem bodu.
- seznam bodů obsahuje soupis všech bodů na mapě, odměnu za průchod (určitý počet \$), případně maximální odměnu za splnění úkolu a informaci zda obálka s BB obsahuje úkol. Obálky s PB obsahují úkol vždy.
- celkový zisk za jeden úkol nemůže být **nikdy vyšší jak 2000 Shatters**, bez ohledu na to, co je psáno v obálkách s popisem jednotlivých úkolů. Pravidlo „max. 2000“ má vždycky přednost.
- musíte projít **všechny PB** a splnit úkoly u nich uvedené. Pořadí je libovolné.
- pokud víte, že to do cíle asi nestihnete, můžete zamířit do cíle i dříve, než projdete všechny povinné body. Dorazíte-li do cíle včas a při respektování pravidel, budete hodnoceni. Za každý neprošlý PB obdržíte penalizaci **3.838 \$ a všechny týmy, které prošly všechny PB, budou v hodnocení před vámi**, bez ohledu na počet získaných Shatters.
- pokud **povinný bod** z otevřené obálky nedosáhnete (= nemůžete otevřít další obálku), závod pro vás končí. Jediné místo, kam můžete zamířit, je cíl. Cestou již nesmíte otvírat žádné další obálky, plnit žádné nové úkoly, ani navštěvovat žádné body. I kdybyste přes ně šli ☺
- pokud dosáhnete PB, ale nesplníte úkol v něm uvedený, zapíšete si penalizaci a většinou i ztrátu života. Pak můžete otevřít další obálku.
- na každý bod (BB i PB) musí dorazit vždy celý tým najednou (musí se na daném bodě nacházet v jednu chvíli všichni členové týmu společně). Jinak se bod nepočítá jako dosažený.

- můžete mít otevřenou a plnit vždy jen JEDNU obálku – tedy pokud otevřete nějakou obálku, musíte dojít na bod, popsany v této obálce a/nebo splnit úkol v ní uvedený. Mezi otevřené obálky se nezapočítávají průběžné úkoly = úkoly označené jako průběžně, nebo ty úkoly, které mají výslovně uvedeno dlouhodobé plnění úkolu (splňte až najdete přehradu, splňte do sobotní půlnoci, ... )

- BB můžete procházet v libovolném pořadí. Za neprojití BB, které jste neotevřeli, nemáte žádný postih. Ale pokud obálku otevřete, projít jej musíte.

- pokud BB (bonusový bod) z otevřené obálky nedosáhnete, ztrácíte tolik Shatters, kolik byl bonus za dosažení bodu. Zapišete si penalizaci a pak můžete otevřít další obálku.

- BÚ můžete plnit v pořadí dle libosti. BÚ nemusíte plnit. Ale pokud obálku s BÚ otevřete, plnit jej musíte.

- pokud BÚ (bonusový úkol) z otevřené obálky nesplníte, ztrácíte někdy život, ztrácíte určitý počet \$, uvedený v obálce. Zapišete si penalizaci. Pak můžete otevřít další obálku.

- úkol (úkoly) nalezený v obálce musíte splnit nejpozději před otevřením libovolné další obálky, pokud není uvedeno jinak (např. ... „splňte ihned po přečtení“, „splňte do nedělního rána“ ...)

- to, že jste byli skutečně na správném bodě, je kontrolováno většinou nějakým popisem, kresbou, fotografií (např. jaké datum je na kapliče). Pokud máte tento údaj špatně či vůbec, počítá se jako byste na tento bod nedorazili! Nezákáte žádné \$ za dosažení tohoto bodu. Ani za splněný úkol (úkoly), který byl v obálce zadán, nezákáte žádné \$.

- Doporučuji fotit si přítomnost na všech bodech a způsob plnění všech úkolů pro případ řešení nesrovnalostí, sporů a reklamací.

- do cíle musíte dorazit do neděle do 16:30 (kategorie Vlčata má více časových možností – viz výše). Pokud dorazíte do cíle dřív, nemá to žádný vliv... musíte zde vydržet a řídit se pravidly až do 16:30.

- veškeré plnění úkolů, zisky \$, ztráty \$, ztráty životů, informace o dosažení bodů apod. píšete do průvodky, kterou obdržíte na startu. Tuto průvodku odevzdáte v cíli. Pokud byly během závodu potřeba fotit nějaké důkazy, pošlete je do jednoho týdne komisaři. Informace v průvodce musí být čitelné a rozpoznatelné. V případě, že komisař nedokáže na základě uvedených údajů zjistit informace o správném plnění úkolu, nebo dosažení bodu, může posoudit úkol jako nesplněný, respektive bod jako nedosažený.

### **Příklad průběhu závodu:**

Kouknu na startu na mapu a rozhodnu se jít na povinný bod PB 02. Je to kousek. Otevřu tedy obálku PB 02, přečtu si, kam mám přesně jít a jaký úkol mám plnit. Navíc vytáhnu z obálky průběžný úkol PÚ 01, který, jak je v popisu uvedeno, můžu plnit kdykoli během závodu. Ok, to je fajn. Průběžný úkol nemusím plnit hned, nepočítá se jako otevřená obálka. Pro splnění úkolu PB 02 je třeba louka. Jdu na bod PB02 a cestou žádná louka není. Dosáhnou PB 02, zapišu do průvodky vše potřebné a hledám louku. Cestou těsně mímím vrchol, kde je podle mapy bonusový bod BB 12, ale nevím kam přesně jít, a stejně bych BB 12 nemohl splnit, protože nemůžu otevřít další obálku - nemám stále splněný úkol z obálky PB 02. Konečně najdu louku a pokusím se splnit úkol. Nepodaří se mi to. Napíšu si do průvodky penále, ztrátu života a konečně mám obálku PB 02 z krku. Nesplněný průběžný úkol PÚ 01 mi nevádí, na ten mám čas celý závod. Teď tedy otevřu obálku BB 12 a vrátím se na místo popsané v BB 12. BB 12 jsem dosáhl, obálku mám tedy splněnou a protože součástí BB 12 nebyl žádný úkol, a tak si na BB 12 otevřu bonusový úkol. Třeba BÚ 04. Nastuduju plnění a moc se mi do něj nechce, raději bych se vydal k PB 05, který je poblíž. Ale obálku PB 05 nemůžu ještě otevřít = bod PB 05 si nemůžu započíst jako splněný, protože jsem nesplnil BÚ 04. Splním tedy z úkol BÚ 04. Tím mám obálku BÚ 04 z krku a

můžu pokračovat dál, otevřít obálku PB 05 a vrhnout se na dosažení povinného bodu a splnění úkolu z obálky PB 05. Ale to si nechám na sobotu, už je pozdě, jdeme spát. Doufám, že je to jasné ☺

### **Bonusy a penále za jídlo**

- na startu bude jídlo převažováno. Pokud bude v původním obalu s uvedenou vahou, bude počítána tato. Pokud ne, bude váženo jídlo tak, jak jej dodáte ... jestli jej na váhu vysypete, nebo položíte v kovové misce, záleží na vás.
- základní množství jídla na osobu je 1000g (vlci a přespávající vlčata) / 500g (jednodenní vlčata). Za každých ušetřených 100g jídla, získáte 500 Š. Spodní hranice bodování je omezena na 500g (vlci) / 200g (vlčata). Můžete samozřejmě nést méně, ale ušetřená hmotnost pod spodní hranicí již nebude hodnocena.
- Do váhy se nepočítá čistá voda. Pokud si ale vezmete na pití cokoli jiného, jak čistou vodu, považuje se to za jídlo! (0,5 l kofoly = 500 g jídla)
- máte-li nějaké alergie, speciální režim (diabetici), napište to do přihlášky a domluvíme se na dalším postupu, individuálním hodnocení, ...

### **Povinná výbava**

Povinná výbava verze 2.2 pro vlky i vlčata: turistická mapa prostoru mezi Zlínem, Luhačovicemi a Valašskými Klobouky, jedna šestistěnná kostka, tři syrová vejčička, tři tenisáky, dva šátky na zavázání očí, nůž zavírací, metr měřící na centimetry o délce minimálně jeden metr, hloupý foťák (bez internetu a GPS), stopky (hloupý telefon bez SIM karty), 1,5 litrová PETka nejlépe s širším hrdlem (není na pití), pevný hrníček o obsahu cca 200 ml – nejlépe plastový, dvě psací potřeby nerozpíselné vodou  
Pouze VLCI - Matroš pro cílový mastercheef.

### **Co je cílový mastercheef?**

Každý tým startující v kategorii VLCI si s sebou vezme velký ešus s víčkem, který může naplnit libovolnými základními potravinami, ze kterých potom v cíli udělá na svém ohni/vařiči mňamku, která cílového komisaře vystřelí z trenýrek. Ešus musí jít zavřít víčkem. Na startu bude zapečetěn, aby vás obsah nelákal. Ešus může obsahovat pouze základní suroviny ve výchozím surovém stavu (sůl, rýže, jahody, ...), žádné polotovary (vegeta, čínská polévka, uvařené maso, předvařená rýže, nakrájené jahody, ...). Přípravu musíte stihnout do neděle 16.30. Počítejte s tím, že suroviny budou uzavřeny 48 hodin v ešusu v relativním teple. Pokud neuvaříte nic, nebo uvaříte něco, co komisař odmítne sníst, ztratíte 1000 Shatters. Vítěz získá 2000 Shatters. Ostatní týmy úměrně výkonu.

Teoreticky nemusíte nést suroviny v ešusu, mohou být zapečetěny třeba v silonové tašce, nebo dřevěné bedně, ale musíte na startu komisařům prokázat, že se do ešusu vejdu a tento půjde zavřít víčkem.

### **Dotazy:**

směřujte na: Tomáš Simba Křepelka, 602 11 44 25, tomkrepelka@seznam.cz