

START

Překontrolujte si, že máte veškeré povinné vybavení:

Obálky (PB1, PB2, CÍLOVÁ OBÁLKA), volitelné úkoly (typů A, B, C), tenisák, dva provázky délky 3 m, něco na psaní, průvodky, dva šátky, baterku, foťák, hodinky co stopují na vteřiny, šestistěnnou kostku, dvě 0,5 l lahve, noviny, lepidlo, metr, nůž, 10 kroužků, obálku pexeso, cibuli, zálivku do salátu, lahvičku koření, hřebík, lentilky

Dále si nechte zvážít jídlo, jako team musíte mít nejméně 9 kg jídla. Pokud nemáte dostatečnou váhu, budou vám poskytnuty lahve se slazenou vodou. V cíli bude jídlo opět zváženo a za každý gram získáte 1 kredit, maximálně 9000 kreditů.

Podíváte-li se do přiložené mapy, uvidíte že další povinný bod je „PB1“, zřícenina hradu Sehrad. Jak bylo psáno v pravidlech, tímto bodem musíte projít. Jakmile na něj dorazíte, otevřete obálku PB1. Zde se dozvíte, jaký je váš další povinný bod. Po cestě se můžete stavět v libovolném pořadí na libovolné množství volitelných bodů. Jsou na mapě označeny čísla a jejich seznam je na přiloženém papíře. U každého bodu je napsáno jak máte dokázat svou přítomnost na daném bodě (kromě systému závodu fair play) a kolik kreditů získáte když na něj přijдете. Zároveň je na papíře napsáno, jaký volitelný úkol můžete na takovém volitelném bodě otevřít (A, B nebo C). Vždy můžete otevřít pouze jeden úkol uvedeného typu. Nemusíte ovšem otevřít žádný volitelný úkol a spokojit se jen s body za projití. Pokud se rozhodnete žádnou obálku s úkolem na volitelném bodu neotevřít, nemůžete ji otevřít později (zpětně). Pokud vám dojdou úkoly nějakého typu, nemůžete je nahradit žádným jiným typem, zkrátka dostanete kredity pouze za průchod volitelného bodu. Veškeré dosažené body, zisky a ztráty kreditů zapisujte do průvodky.

Pokud byste zjistili, že asi nestíháte dojít do cíle (a nevěděli kde je jeho lokace), můžete otevřít obálku „cílová obálka“, kde se ihned dozvíte místo cíle. V takovém případě už nesmíte plnit žádné další úkoly, navštěvovat žádné další body a musíte vyrazit rovnou do cíle. Pokud do něj dorazíte do neděle do 16:00, budete normálně hodnoceni (s penálem -3000).

Pokud byste narazili na jakýkoliv problém a chtěli ukončit závod, můžete si odpečetit telefon, zavolat odvoz a odstoupit. V takovém případě nebudete hodnoceni. Pokud byste potřebovali naléhavý odvoz, můžete zavolat na číslo:

XXX (smíšek)

Pokud byste narazili na organizační problém (nedal jsem vám do obálky mapy, chybí obálka PB1 nebo něco takové), můžete odpečetit telefon a zavolat na XXX.

STARTOVNÍ ÚKOL



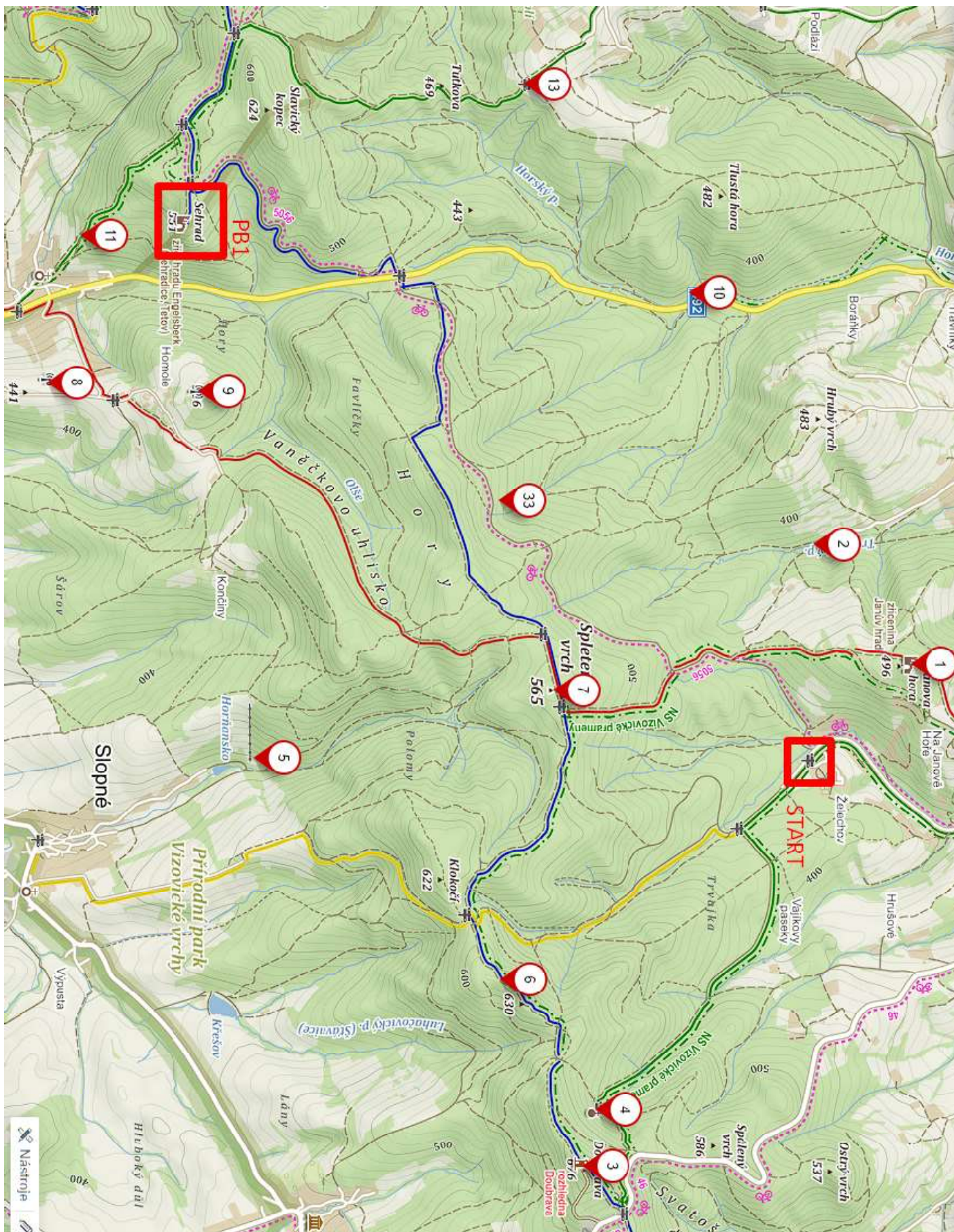
VYZÝVANÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Soutěžíme jako plameňáci,
boj o vítězství nám záleží,
teamová práce a odvaha,
nás k cíli rychle posunou stále více a více.

Tento úkol začíná 16:30 a končí v neděli 15:30. během této doby můžete **jednou za hodinu** vyzvat cizí team, který potkáte, na **souboj plameňáků**. Vy, jako vyzývatele, určíte dvojice (vždy jeden z vašeho teamu a jeden ze soupeřů). Všechny dvojice si nechají veškeré své věci u sebe (i batohy) a připraví se na souboj. To znamená, že si stoupnou na jednu nohu a druhou si chytanou oběma rukama kdekoli pod kolenem. Až budou všichni připraveni, někdo z vyzývatelů odstartuje souboj. V každé dvojici prohrává ten, který se první dotkne zvedlou nohou země, nebo ji přestane držet pod kolenem oběma rukama. Za každé vítězství získáte 50 kreditů. (Maximálně tedy za jeden souboj 150 kreditů – soupeří 3 dvojice). Kdy proběhly souboje a s kým pište do průvodky, stejně tak i kreditové zisky. Pokud vás někdo vyzve, nepočítá se vám to do limitu jednou za hodinu – je to jejich vyzvání.

Tento úkol trvá až do neděle, maximálně za nej můžete získat 1500 kreditů.



MAPA 1

SEZNAM VOLITELNÝCH BODŮ PRO MAPU 1

OZNAČENÍ BODU	POPIS BODU	ZISK KREDITŮ ZA DOSAŽENÍ	DŮKAZ PŘÍTOMNOSTI	MOŽNOST SPLNIT JEDEN VOLITELNÝ ÚKOL TYPU:
1	zřícenina Janův hrad	300	Foto na houpačce u hradu.	C
2	sírná studánka Bič	400	Co je napsáno na dřevěné cedulce u studánky?	B
3	rozhledna Doubrava	700	Jakou barvu mají hodiny na zelené budce s občerstvením?	žádný
4	Chladná studna	400	Co je napsáno na kamenném oblouku na čele kapličky?	B
5	občerstvení u vleku Slopné (dolní stanice)	800	Foto u dolní stanice vleku.	C
6	kaple sv. Vendelína	500	Jakou barvou je na kapličce napsáno „Vendelín“?	C
7	Spletený vrch (rozcestník)	100	Jaký rok je na turistické ceduli (rozcestníku) s názvem Spletený vrch?	A
8	vysílač Horní Lhota	300	Foto u vysílače.	žádný
9	vysílač Horní Lhota II	400	Foto u vysílače.	C
10	Jurčákův pramen	700	Jakou barvu má trubička vedoucí ze studánky?	B
11	svatý obrázek	300	Co drží postava na obrázku v ruce?	C
13	rozcestník pod Drdolem	500	Jaký je součet všech „km“ zapsaných na rozcestníku?	A
33	studánka pod horami	200	Foto u kamenné studánky s dřevěnými dvířky.	C

DALŠÍ POVINNÝ BOD JE **PB1 „SEHRAD“**

PB1 - SEHRAD

Další povinný bod je „PB2“, zřícenina hradu Rýsov.

PEXESOVANÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Karty obracíme v týmu,

pexeso je hra plná radosti,

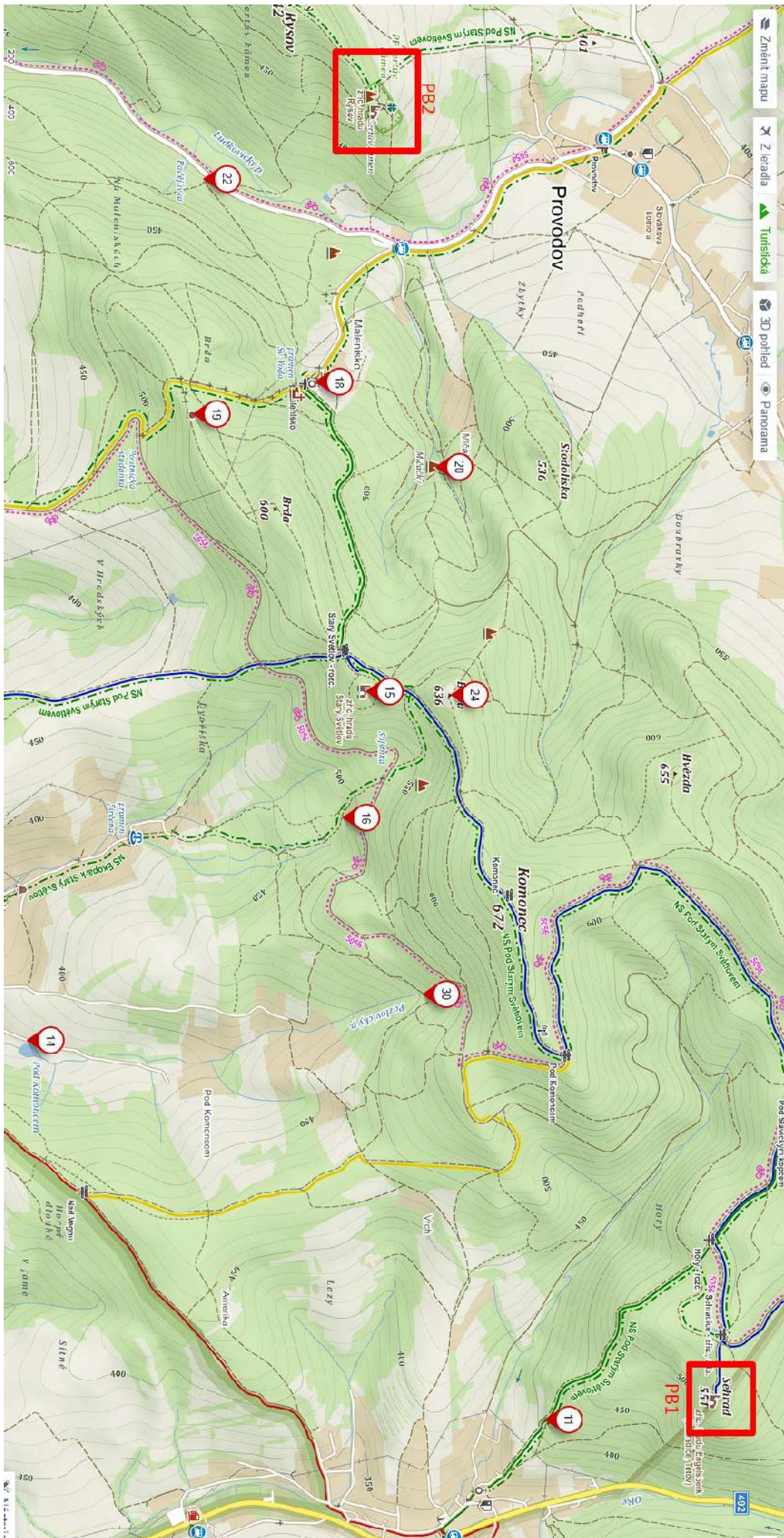
při chybě říkanka zazní,

úsměv na rtech nikdy nezmizí v prostosti.

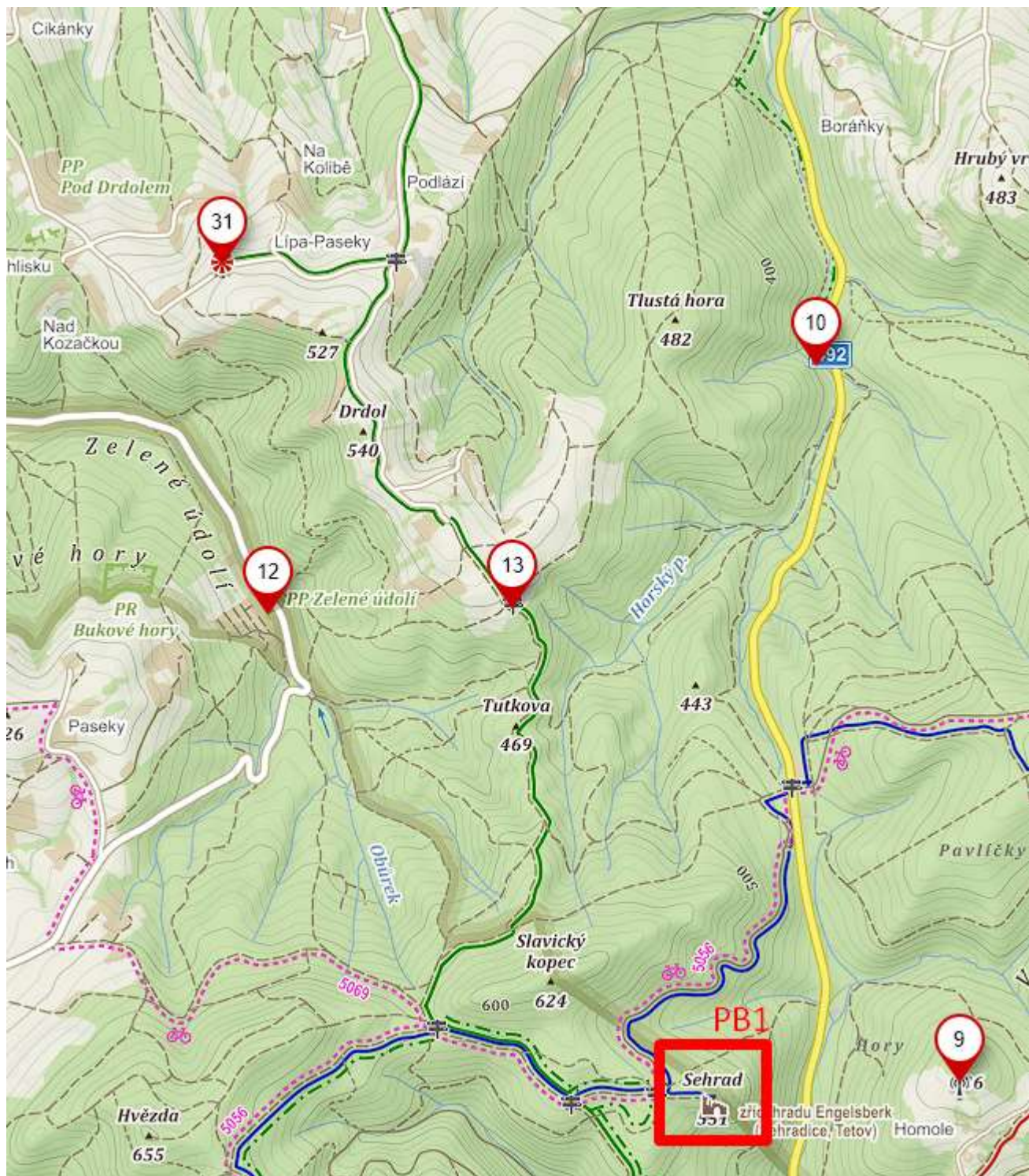
Máte sebou pexeso, ve kterém je 16 trojiček. Pořádně jej promíchejte a poskládejte do rastru 8 x 6, obrázky dolů (ideálně na povrch co není vlhký). Vaším cílem je odhalit všech 16 trojiček. Každý tah otočí každý člen jednu kartičku (pořadí si určete před započítím úkolu a během plnění jej neměňte). Pokud budou všechny otočené kartičky stejné, můžete je oddělat z rastru a někam zahodit. Pokud nebudou všechny stejné, otočte je opět obrázky dolů a celý team musí souběžně pronést:

„Jsme to ale popletové že si pleteme polohu před námi položených pexes.“

Za splnění úkolu získáváte 500 kreditů. Pokud úkol nesplníte, ztrácíte 500 kreditů.



MAPA 2



MAPA 3

SEZNAM VOLITELNÝCH BODŮ PRO MAPU 2 A 3

(ALE STÁLE MŮŽETE I NA VOLITELNÉ BODY Z MAPY 1)

OZNAČENÍ BODU	POPIS BODU	ZISK KREDITŮ ZA DOSAŽENÍ	DŮKAZ PŘÍTOMNOSTI	MOŽNOST SPLNIT JEDEN VOLITELNÝ ÚKOL TYPU:
12	Zelené údolí	400	Jaké autobusové linky jedou ze zastávky Zelené údolí?	žádný
14	Přístřešek u rybníku	800	Foto, jak odpočíváte v přístřešku.	C
15	Zřícenina starý Světlov	100	Na ceduli "hrad starý Světlov" s dřevěným rámem se vpravo dole nachází znak obce Podradí, název čeho se nachází nalevo od tohoto znaku?	A
16	Studánka u žáby	300	Foto s žábou.	B
18	Kostel panny Marie Sněžné	100	Kolik postav se nachází na kamenné soše před kostelem (kříž)?	C
19	Kaple nad Provodovem	200	Kolik laviček se nachází v okolí kapličky?	A
20	Mlčačky	300	U skalního útvaru se nachází cedule v dřevěném rámu (Mlčačka), jaké letopočty jsou napsány na ceduli číslu? (např. 2012)	A
22	Sv. František Saleský	200	Kdo byl na tomto místě zastřelen?	C
24	Bába	100	Foto na lavičce na vrcholu.	žádný
30	Studánka	300	Foto u studánky.	B
31	Vyhlička nad Lípou	900	Foto s výhledem.	C

DALŠÍ POVINNÝ BOD JE PB2 „RÝSOV“ (ZŘÍCENINA)

PB2 - RÝSOV

Další povinný bod je „CÍL“, přístřešek na Pindule.

ŽRAVÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Karty obracíme v týmu,

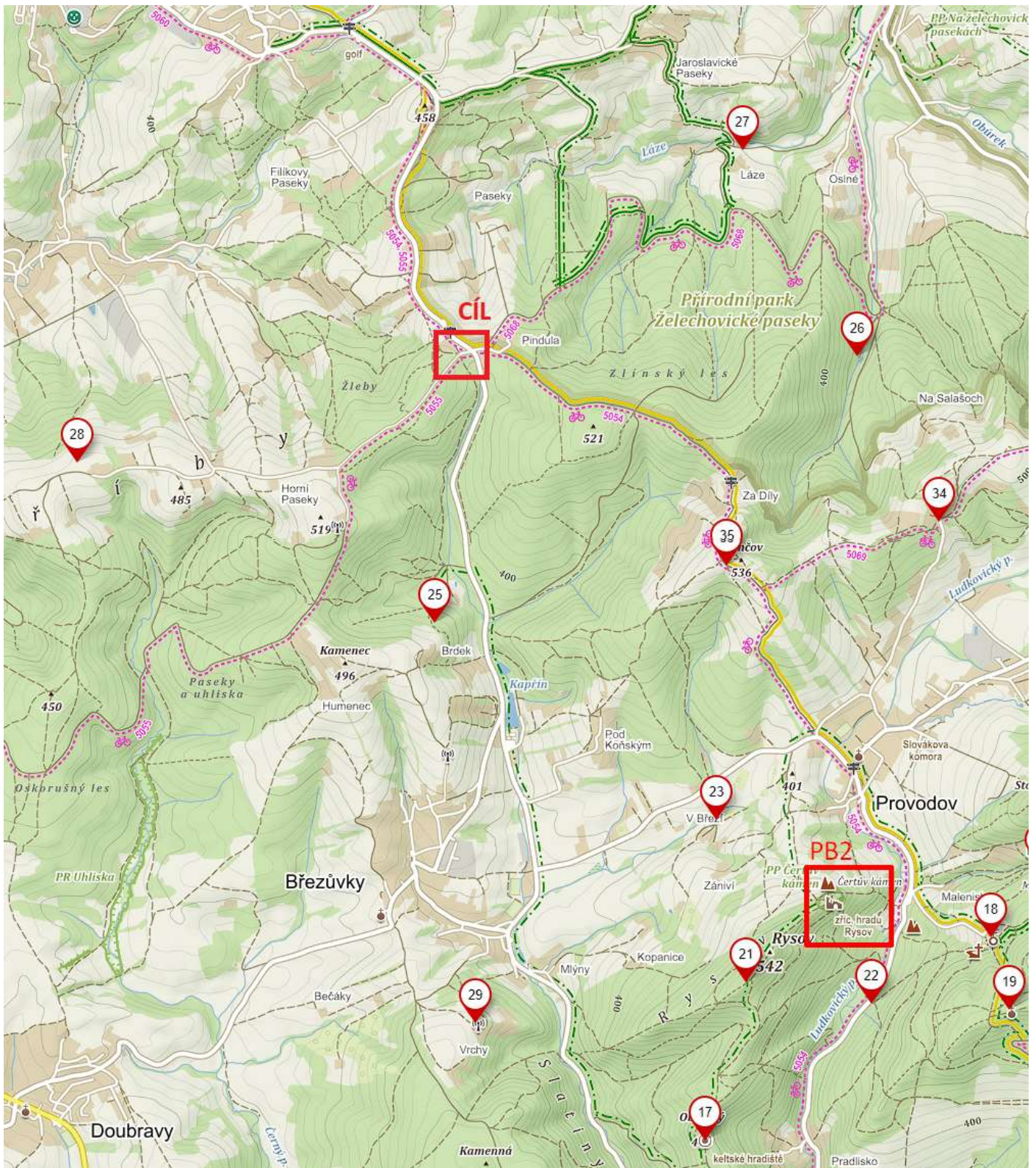
pexeso je hra plná radosti,

při chybě říkanka zazní,

úsměv na rtech nikdy nezmizí v prostosti.

Co by to bylo za přežití aby se něco nežralo že? Máte mít sebou 0,5 litrovou petku, cibuli, koření a zálivku do salátu. Je potřeba se trochu posilnit a udělat si salát. Ujistěte se že nic z toho c používáte není jedovaté... do petky (můžete ji jakkoliv seříznout) natrhejte alespoň 3 různé květy a vhoďte 3 různé živočichy (nemusí být živí). Cibuli nakrájejte na kousky do 1 cm (můžete ji oloupat) a nasypejte do kelímku. Pokud se nevhleze celá, tak zbytek můžete jakkoliv spotřebovat či zlikvidovat. Do salátu v kelímku přidejte zálivku připravenou dle návodu. Celý pokrm promíchejte a spapejte. Jak se v teamu podělíte záleží na vás, každý si musí dát alespoň jednu lžičku na ochutnání. Pokud chcete plnit úkol bonusově přidejte ještě pytlík s kořením a znovu promíchejte.

Za splnění úkolu běžným způsobem získáváte 100 kreditů. Pokud úkol nesplníte, ztrácíte 500 kreditů. Pokud úkol plníte bonusově, získáte navíc 500 kreditů. Celkem tedy můžete získat max 600 kreditů.



MAPA 4

SEZNAM VOLITELNÝCH BODŮ PRO MAPU 4

(ALE STÁLE MŮŽETE I NA VOLITELNÉ BODY Z MAPY 1, 2, 3)

OZNAČENÍ BODU	POPIS BODU	ZISK KREDITŮ ZA DOSAŽENÍ	DŮKAZ PŘÍTOMNOSTI	MOŽNOST SPLNIT JEDEN VOLITELNÝ ÚKOL TYPU:
17	Oberský vrch	400	Na vrcholu se nachází kamenná mohyla, vyfotťte se u ní.	A
21	Pomník boje proti fašismu	200	Vyfotťte se u pomníku.	A
23	kříž	300	Jaký je nápis na obrázku na kříži?	C
25	Sirčena	300	Kolik fotografií se nachází na informační ceduli u studánky?	žádný
26	Hlavničkova studánka	500	Co je vytesáno do kamene nad pramenem studánky?	B
27	Kříž (originální...)	800	Jakou barvu má plot okolo kříže?	C
28	Pomník obětem 2. sv. v.	800	Foto u pomníku.	C
29	Vysílač Vrchy	800	Foto u vysílače.	žádný
34	U kříže	300	Jakou barvu má dřevěná "vytrína" na kříži?	C
35	Klenčov	100	Foto u studánky.	B

DALŠÍ POVINNÝ BOD JE CÍL „PINDULA“ (ALTÁNEK)

ÚKOL TYPU C

PODLEZOVANÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Podlézání, to bude úkol,
jen pro ty, co jsou velmi zkušení,
mezi nohama se prokousat,
a na konci triumf slavit všichni spolu.

Gratuluji, vyhráli jste nejoblíbenější úkol přežití! Letos budou trochu „oldschool“.

Dva členové teamu si stoupnou do řady a rozkročí se. Třetí si stoupne za ně, oba podleze a postaví se před ně. Ten, který se nyní ocitl na konci zase oba členy před sebou podleze a postaví se dopředu. Na závěr proleze i třetí člen teamu. Celý tento úkon, kdy se vystřídají všichni členové teamu, se počítá jako jeden podlez.

Základní plnění je 30 podlezů. Za základní plnění získáte 300 kreditů. Za každý další podlez získáte 10 kreditů, maximálně ovšem 600 kreditů za celý úkol. Pokud nesplníte úkol ani na základní úrovni, ztrácíte 300 kreditů.

ÚKOL TYPU C

PŘEZDÍVKOVANÁ

BÁSEŇ KTEROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Vymýšlíme přezdívky,
spojíme se jimi v teamu,
s novými jmény v kapse,
budeme plnit úkoly v týmu.

Každý člen teamu si zvolí nějakou přezdívku. Nesmí si zvolit přezdívku kterou ovšem byl někdy osloven, stejně tak to nesmí být jeho jméno, ani přezdívka jiného člena teamu. Do okamžiku, než otevřete další úkol se musíte oslovovat těmito přezdívkami. Pokud se oslovíte jinou přezdívkou či jménem, ztrácíte 50 kreditů. V pořádku je oslovování obecnými termíny (hej, kluci, holky, bráško, hej fela, pane inženýre, mí spoluzávodníci atd...) a nebo žádné oslovování. Plnění úkolu hlídají všichni členové teamu.

Jakmile otevřete další obálku, запиšte bodový zisk. Základní plnění je 500 kreditů, za každé chybné oslovení ztrácíte 50 kreditů. Maximálně můžete za tento úkol mít -500 kreditů (tj. že bodový zisk by byl -500 = 20 x chybné oslovení).

ÚKOL TYPU A

KOSTKOVANÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Kostkou házíme v týmu,
padne číslo a je hotovo,
splníme úkol s vervou,
a sláva nám patří všem kdo.

Měli byste s sebou mít šestistěnnou kostku a provázek. Provázek uvažte mezi dva stromy tak, aby byl naplý a aby byl po celé délce ve stejné výšce nad terénem. Jak vysoko bude záleží na vás. Vyberte si dvě různá čísla (1 až 6). Jedno bude číslo A, druhé bude číslo B. Budete se pravidelně v teamu střídat po jednom hodu. Vaším cílem je celkem 60 x hodit číslo A. Pokud někomu padne číslo B, musí hráč **co házel před ním** provázek přelézt a poté podlézt. Až poté může pokračovat v házení.

Za základní plnění, tedy 60 x hozené číslo A je 300 kreditů. Za každé další číslo A co hodíte získáte 10 kreditů (pokračujete stejným způsobem). Maximálně ovšem můžete získat 600 kreditů za celý úkol. Pokud nesplníte úkol ani na základní úrovni, ztrácíte 300 kreditů.

ÚKOL TYPU C

NOVINOVANÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Noviny natrháme na písmena,
slova z nich skládáme v týmu,
tvoříme text s kreativitou,
a úspěch nám přeje všechno přírodní blaho.

Měli byste s sebou mít noviny (leták) a lepidlo. Vaším úkolem je z novin vytrhat slova nebo písmena a přilepit je na čistou A4 (např. druhou stranu tohoto úkolu) tak, aby vznikl následující text:

Hlavonožci jsou vývojově nejpokročilejší třída měkkýšů. Všichni jsou aktivní mořští dravci. Patří k nim starobylé loděnky, inteligentní chobotnice, sépie, olihně, obří krakalice a vyhynulí amoniti, belemniti a další. Recentní hlavonožci se dělí na podtřídy čtyřžábřích a dvoužábřích.

Pro bonusové plnění pokračujete i následujícím textem:

Hlavonožci měří od jednoho centimetru do mnoha metrů. Mají dvoustraně souměrné tělo a chapadla. Chapadel je u starobylých druhů, jako je loděnka, okolo 30 až 90 a jsou krátká. Vyspělé druhy jich mají méně, zato jsou delší a mají přísavky.

Za základní plnění je 300 kreditů. Za bonusové plnění získáte dalších 300 kreditů. Maximálně můžete získat 600 kreditů za celý úkol. Pokud nesplníte úkol ani na základní úrovni, ztrácíte 300 kreditů.

ÚKOL TYPU C

PŘESKAKOVANÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Skok přes provaz, to je úkol dnes,
sílu těla i ducha prokážem v týmu spolu,
a když se přeskochí poslední metr,
všechny radostí a úspěchem naplníme úplně volně.

Měli byste s sebou dva třímetrové provázky. Svažte oba provázky dohromady tak, aby vám vznikl jeden šestimetrový. Na každý konec provazu si stoupne jeden člen a třetí si stoupne doprostřed. Dva na kraji provaz roztočí a ten uprostřed jej přeskakuje (klasické přeskoky). Celkem jako team musíte udělat 300 přeskoků. Je jedno jak si tento počet rozdělíte, můžete se kdykoliv střídat. **Do celkového počtu se ovšem počítají pouze ty série, kdy skočíte alespoň 10 přeskoků po sobě.** Bonusově můžete udělat dalších 300 přeskoků.

Za základní plnění, tedy 300 přeskoků je 300 kreditů. Za každý další přeskok je 1 kredit (stále ale musí být série alespoň po 10). Maximálně můžete získat 600 kreditů za celý úkol. Pokud nesplníte úkol ani na základní úrovni, ztrácíte 300 kreditů.

ÚKOL TYPU A

KAMENOVANÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Kameny klademe pečlivě,
věž buduje se k nebi vysoko,
a když bude hotová v plné kráse,
kameny na vzdálenost uneseme statečně spolu.

Už jste po sobě chtěli házet kamení co? Néé, najděte šest jakýchkoliv kamenů. Postavte z nich co největší věž tak, aby sama o osobě, bez jakéhokoliv podpírání, vydržela stát alespoň 1 minutu. Změřte její výšku a vyfoťte ji s metrem. Každý člen si vybere dva z kamenů a ty ponese, dokud neotevřete **dvě další obálky**. Ohodnocení budete po ukončení přežití dle výšky věže.

Po vyhodnocení výšek věží všech teamů dostane nejhorší team 300 kreditů, nejlepší 600 a ostatní poměrově dle jejich výšky věže. Pokud otevřete obálku, ale nedodáte údaje o vámi postavené věži, nebo nedonesete kamení až po druhou otevřenou obálku, ztrácíte 300 kreditů.

ÚKOL TYPU B

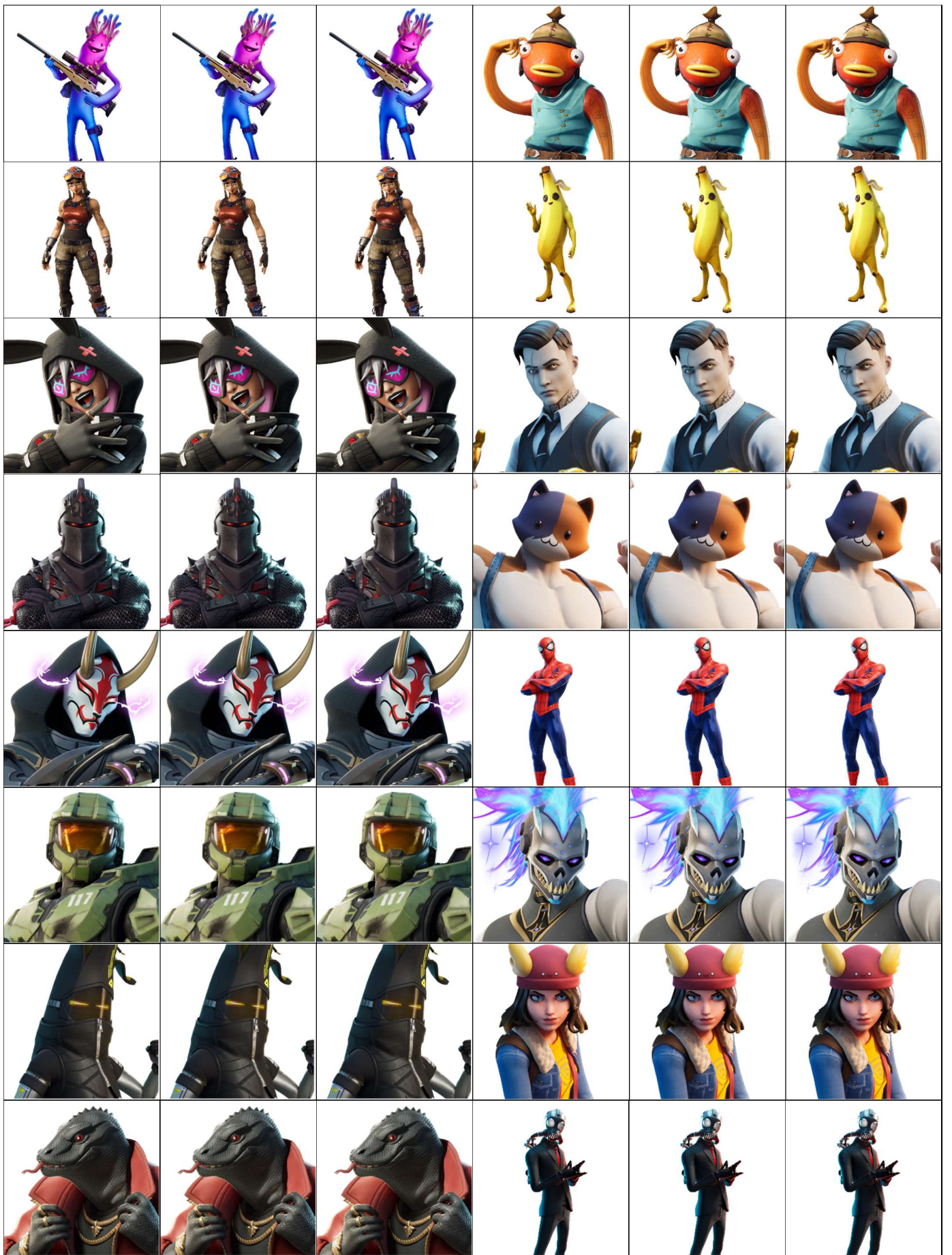
SAŇOVANÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Psi táhnou saně vpřed,
team dává všechno dohromady,
celý závod je to kvapem,
vítězství je cílem a slávou odměnou krásnou.

Měli byste stále mít dva provázky o délce 3 m. Dva budou tažní psi a jeden jejich vůdce. Každý pes si uváže kolem pasu provázek (tak aby za ním zůstal co nejdelší konec – minimalizujte velikost uzlíku). Do poloviny provázku, který za ním visí uvažte za hrdlo 0,5 litrovou lahev plnou vody. Vůdce si vezme do každé ruky jeden z volných konců provázků (má tedy v každé ruce provázek od jedno psa a na něm přivázanou 0,5 l lahev s vodou). Takto musíte dojít k jakémukoliv dalšímu bodu. Lahev se při tom nesmí dotknout země. Za každý dotyk lahve se zemí ztrácíte 50 kreditů. Tento bod nesmíte opustit, dokud nezačnete plnit úkol.

Na začátku úkolu získáváte 600 kreditů. Za každý dotyk lahve se zemí ztrácíte 50 kreditů. Můžete se dostat až na -300 kreditů. Do průvody zapište počet dotyků a získané body.



ÚKOL TYPU C

PINKANÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Tenisák v ruce, koncentrace v mysli,
team soupeří o každý bod s vervou,
úspěch záleží na přesnosti a síle,
vítězství slavíme všichni touhou.

Měli byste stále mít dva provázky o délce 3 m a tenisák. Umístěte je rovnoběžně, aby od sebe byly vzdáleny 4 m. Jeden z vás bude nadhazovač, jeden pan pálka a jeden chytač. Nadhazovač a chytač stojí za jedním provázkem, pan pálka za druhým. Nikdo z nich nesmí vstoupit do prostoru mezi nimi (pás 4 m široký). Jeden odpal spočívá v tom, že nadhazovač hodí tenisák na pana pálku, ten tenisák odpálí na chytače a ten míček chytí. Pan pálka smí na odpalování používat pouze svou ruku a míček během odpalování nesmí chytit. Pokud někdo překročí svůj provázek, nebo pokud se míček dotkne země, musíte odpal opakovat. Cílem je udělat 20 úspěšných odpalů. Po desíti úspěšných odpalech si můžete vyměnit role. Pokud chcete úkol plnit bonusově, budou od sebe provázky vzdáleny 8 m.

Za základní plnění získáváte 300 kreditů. Za bonusové plnění dalších 300 kreditů. Za celý úkol tedy můžete získat maximálně 600 kreditů. Pokud úkol nesplníte ani v základní formě ztrácíte 300 kreditů.

ÚKOL TYPU A



RYBIČKOVANÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Klacky se ohýbají v rukou,
plastová kolečka nás čekají v hlubinách,
team rybaří s odhodláním a chutí,
úspěch nás potěší všichni náramně nad vodními hladinami.

Měli byste stále mít provázek o délce 3 m a hřebík. Hřebík si jakkoliv ohněte a přivažte jej na konec provázku. Najděte si nějaký prut či klacek, dlouhý alespoň 3 m. Na konec tohoto prutu uvažte provázek se hřebíkem tak, aby z něj visel hřebík na alespoň 1 m dlouhém kusu provázku. Zbylý provázek jakkoliv omotejte okolo prutu. Na startu jste měli nafasovat 10 kroužků. Tyto kroužky rozmístěte na zem tak, aby od sebe byly vždy vzdáleny alespoň 0,5 m. Jak je umístíte záleží na vás, musí se ovšem dotýkat země (hlíny či listí na zemi, trávy...).

Nyní si rozdělte role, jeden bude navigátor, jeden podpora a jeden operátor. Navigátor se nesmí nijak dotýkat prutu, smí pouze radit. Podpora smí držet oběma rukama prut, minimálně ovšem 1 m od jeho okraje s provázkem. Podpora má po celou dobu rybaření zavázané oči. Operátor smí držet prut oběma rukama, pouze ale na jeho okraji vzdálenějším od uvázaného provázku (max 0,5 m od konce vzdálenějšího od provázku). Jakmile si rozdělíte role, dokončíte prut a nachystáte kroužky na rybaření, začnete rybařit. Vaším cílem je prutem zachytit alespoň 9 kroužků. Jakmile nějaký zachytíte na hřebík a zvednete 0,5 m nad terén, můžete jej sundat a považovat za ulovený. Pokud chcete úkol plnit bonusově, tak si na další kolo vyměňte role a ulovte dalších 9 kroužků (stejným prutem).

Za základní plnění získáváte 300 kreditů. Za bonusové plnění dalších 300 kreditů. Za celý úkol tedy můžete získat maximálně 600 kreditů. Pokud úkol nesplníte ani v základní formě ztrácíte 300 kreditů.

ÚKOL TYPU A

STAVĚNÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Kmeny stromů, větve a kameny,
stavíme konstrukci s pečlivostí a pílí,
team dává dohromady síly a znalosti,
úspěch se stane, když pevnost nám drží.

Z přírodních materiálů postavte jakoukoliv konstrukci, která udrží dva členy i s jejich věcmi alespoň 0,7 m nad zemí. Použít můžete jakýkoliv přírodní materiál (kameny, dřevo...), který ovšem sami unesete (dokážete odnést alespoň 5 m – tím se vylučují např. stromy či skály). Jakmile budete mít konstrukci hotovou, dva členové si na ni vylezou i se svými věcmi tak, aby žádná jejich část nebyla níže než 0,7 m nad zemí (kontroluje třetí člen). Za věci každého člena jsou považovány ty, které přinesl na tento bod. Třetí člen stopne 1 minutu, během té nesmí konstrukce spadnout a členové nesmí sestoupit níže než 0,7 m nad zem. Konstrukci s členy vyfoťte. Pokud plníte úkol bonusově, tak musí minutu na konstrukci se všemi svými věcmi vydržet 2 různé dvojice z vašeho teamu. (ne zároveň :D).

Za základní plnění získáváte 200 kreditů. Za bonusové plnění dalších 400 kreditů. Za celý úkol tedy můžete získat maximálně 600 kreditů. Pokud úkol nesplníte ani v základní formě ztrácíte 300 kreditů.

ÚKOL TYPU B

POSTIŽENÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Jen několik končetin, pro dráhu omezení,
team projde s úsilím a odhodláním,
každý krok pochodem pečlivým,
úspěch nás září jako nejkrásnější dárek, bez váhání.

Vyměřte si dráhu dlouhou 20 m. Cílem je projít ji tam a zpět (bez přestávky) takovým způsobem, že země se mohou dotýkat pouze dvě ruce z teamu a dvě nohy z teamu. Každý noha ovšem musí být jiného člena. Pokud plníte úkol bonusově, musíte sebou navíc nést veškeré své věci. Po každém projití dráhy (tam a zpět, tedy 40 m) si můžete dát přestávku a vystřídat role.

Pokud plníte úkol základní variantou (bez věcí), získáte za každé projití dráhy (40 m) 50 kreditů. Maximálně ovšem 300 kreditů. Pokud plníte úkol bonusově, získáte za každé projití dráhy (40 m) 150 kreditů, maximálně ovšem 600 kreditů. Bonusové a základní plnění nelze kombinovat. Buď si запиšte kredity za projití základní variantou, nebo za projití bonusovou variantou. Pokud neprojdete dráhu ani jednou, ztrácíte 300 kreditů.

ÚKOL TYPU A

VISENÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Na stromě vysoko v korunách

Visí team, tluče srdce, buší krev

Kdo vydrží nejdéle na větvích

Bude vítězem, sláva jeho jménu a čest.

Najděte si jakoukoliv větev, na které se vám bude dobře viset. Vaším úkolem je dohromady, jako team, viset alespoň 100 sekund. Visí vždy jeden člen, větve se může držet pouze dlaněma, ničím jiným se nesmí dotýkat ani stromu, ani země, ani ničeho jiného. Zbývá dva mu stopují s přesností na sekundy jako dlouho visí. Jakmile se visící člen dotkne země (nebo stromu něčím jiným jak dlaněma), tak se mu zastaví čas. Tento čas, pokud je delší jak 10 sekund, se připočte do celkového času visení teamu. Pokud váš člen visel méně jak 10 sekund, tak se pokus nepočítá. V součtu musíte viset alespoň 100 sekund. Úkol můžete plnit na jednom místě jak dlouho chcete, jakmile opustíte místo kde jej plníte, nemůžete se k němu již vrátit.

Horní limit celkového času (součtu všech vašich visení delších jak 10 s) není stanoven. Úkol bude vyhodnocen až v cíli, podle celkových časů ostatních teamů.

Po ukončení přežití bude vyhodnocen úkol, nejhorší team obdrží 200 kreditů, nejlepší team 600 kreditů. Ostatní teamy poměrově podle jejich výkonu. Pokud nedokážete v součtu viset alespoň 100 sekund, ztrácíte 300 kreditů.

ÚKOL TYPU B

LENTILKOVANÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Lentilky jsou na stole,
členové týmu připraveni jsou,
zelené, žluté, hnědé i červené,
splní úkol s chutí, to znovu povíme.

Máte s sebou balíček lentilek. Vysypejte všechny lentilky na hromádku. Zvolte si pořadí v teamu. První člen si vezme jakoukoliv lentilku z hromádky a splní k ní příslušný miniúkol. Poté si vezme další člen jednu lentilku a splní k ní příslušící miniúkol, poté třetí člen a poté zase první, dokud nerozeberete všechny lentilky....

Miniúkoly:

Žlutá – udělej 10 dřepů

Červená – následující hráč vynechá svůj tah

Modrá – dej svou lentilku následujícímu hráči

Zelená – podez zbylým dvěma hráčům mezi nohama

Fialová – obejdi bosky dokola alespoň 3 různé stromy

Růžová – napuť pet lahev 0,5 l vodou bez použití roukou a opět ji vylij

Oranžová – zahod' lentilku co nejdál a vykřikni „chemická srajda“, nikdo ji nesmí sníst

Za úkol získáte 300 kreditů. Pokud úkol nesplníte ztrácíte 300 kreditů. **Pokud chcete získat dalších 600 kreditů, můžete kdykoliv do konce závodu najít vodní objekt dostatečně hluboký a každý se do něj ponořit po krk na 10 s.**

ÚKOL TYPU B

POMĚŘOVANÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Délka, délka, co s ní?

Takovou či onakou ji třídít jsi schopen být.

Sbal si svůj batoh, ať se vejde tam,

a s ostatními se o délky pěkně postarat.

Tak jdem na to... Zvolte si jakýchkoliv 50 **různých** předmětů co máte s sebou a seřadte je podle jejich délky (nejdelšího rozměru). Vyskládané a seřazené předměty vyfoťte a všech 50 napište z druhé strany tohoto papíru v jejich seřazeném pořadí. Pokud si myslíte že už další předměty nemáte, můžete ty komplikovanější rozebrat na menší díly... batoh má oddělitelné popruhy, boty tkaničky, flašky víčka....

Za 50 seřazených předmětů získáváte 300 kreditů. Za každý další předmět získáváte 8 kreditů. Maximálně můžete ovšem za úkol získat 600 kreditů. Pokud neseřadíte alespoň 50 předmětů, ztrácíte 200 kreditů.

ÚKOL TYPU B

VÍČKOVANÁ

BÁSEŇ KTREROU K TOMUTO ÚKOLU SLOŽILA UI:

Členové teamu plní úkol nový,
pet lahve vodou mají plnit svou.
Víčkem jen, žádnou trhlinou,
a s poznámkami dřepovat doufám v pokojné tóny.

Další tradiční otravný úkol... Najděte nějaký zdroj vody. Od tohoto zdroje odměřte 10 m a na toto místo položte petku 0,5 l. Cílem je naplnit petku tak, aby začala přetékat. K nošení vody můžete použít pouze víčka od pet lahví. Jeden člen se plnění nebude účastnit. Místo toho bude sedět u lahve a stopovat čas. Každou minutu zavolá „makejte kůže líné“ a ostatní členové si dají ihned každý 5 dřepů. Při bonusovém plnění budou sedět dva členové a nosit vodu jen jeden.

Za běžné plnění získáváte 300 kreditů. Za bonusové plnění dalších 300 kreditů, maximálně tedy 600 kreditů za celý úkol. Pokud nesplníte úkol ani na základní úrovni, ztrácíte 300 kreditů.

CÍLOVÁ OBÁLKA

Pokud jste otevřeli tuto obálku, zřejmě nestíháte dojít do cíle. Ten se nachází v altánku na Pindule – viz mapa.

Za otevření této obálky ztrácíte 3000 kreditů, pokud ovšem stihnete dojít do cíle do neděle do 16:00, budete hodnoceni.

Od této chvíle již nesmíte plnit žádné úkoly, ani navštěvovat žádné body. Jediným vaším cílem je dorazit do cíle. Otevření obálky запиšte do průvodky.

