

## Stanoviště: 6. — *Aktivity*

Není-li jasně stanoveno jinak, smíte si vzít 2 kopie zadání a luštit mimo dohled (aspoň 100m) od stanoviště.



Propojením správných bodů získáte obrázek. Pokud sdělíte hlavnímu orgovi, co je na obrázku (nebo mu ukážete všechny čáry), bude vám sděleno umístění dalšího stanoviště kategorie Výzva nebo Pohoda.

Kategorie Výzva má o 3 stanoviště více a pak se napojuje na trasu kategorie Pohoda. Obě kategorie jsou hodnoceny zvlášť. Po té, co vám org sdělí umístění dalšího stanoviště, nemůžete svoji volbu změnit.

Na jednotlivých aktivitách získáte spojení bodů, za jednu aktivitu vždy jedno spojení 2 bodů (1 úsečku). Úkoly není třeba řešit ve stanoveném pořadí. Není podmínkou absolvovat všechny stanoviště. Některé úkoly hlídají orgové, kteří kontrolují jejich splnění. Jeden org může mít na starosti i více úkolů.

Toto stanoviště má časový limit. Po 2 hodinách automaticky dostáváte umístění dalšího stanoviště kategorie Pohoda. Po 3 hodinách dostanete umístění dalšího stanoviště kategorie Výzva.

Řešení libovolného úkolu lze získat bez splnění úkolu výměnou za 30 trestných minut. Pokud stanoviště nevyluštíte do časového limitu 2 nebo 3 hodin, trestné minuty se nepočítají.

Stanoviště se uzavírá nejpozději ve 2:00. V tu dobu všechny zbylé týmy dostanou umístění stanoviště Pohoda. Stanoviště je vždy počítané jako vyřešené.

### **Ariadnina nit**

Jeden člen týmu si na oči nasadí šátek. Do ruky uchopí nit a projde trasu. Nit nesmí pustit. Cestou získá potřebné spojení.

### **Váha**

Tým si u organizátora vyzvedne igelitový pytlík. Pytlík naplní 1000 gramy libovolného materiálu. Org provede kontrolní měření. Povolená odchylka je 100 gramů. Při splnění úkolu vám org vydá spojení. Další pokus je možné opakovat po 5 minutách.

### **Kostičky**

Z připravených kostiček postavte věž vyšší než je natažený provázek. Pak vám org vydá spojení.

### **Balónek**

Spojení si najděte v jednom z balónku.

### **Lana**

Pokud jeden člen týmu zdolá lanovou překážku, dostane od orga spojení.

### **Večeře**

Pokud tým donese dostatek dřeva na oheň, dostane od orga špíz.

### **Jehla v kupce sena**

Písmenka, dávající potřebné spojení, si najděte v propiskách.

