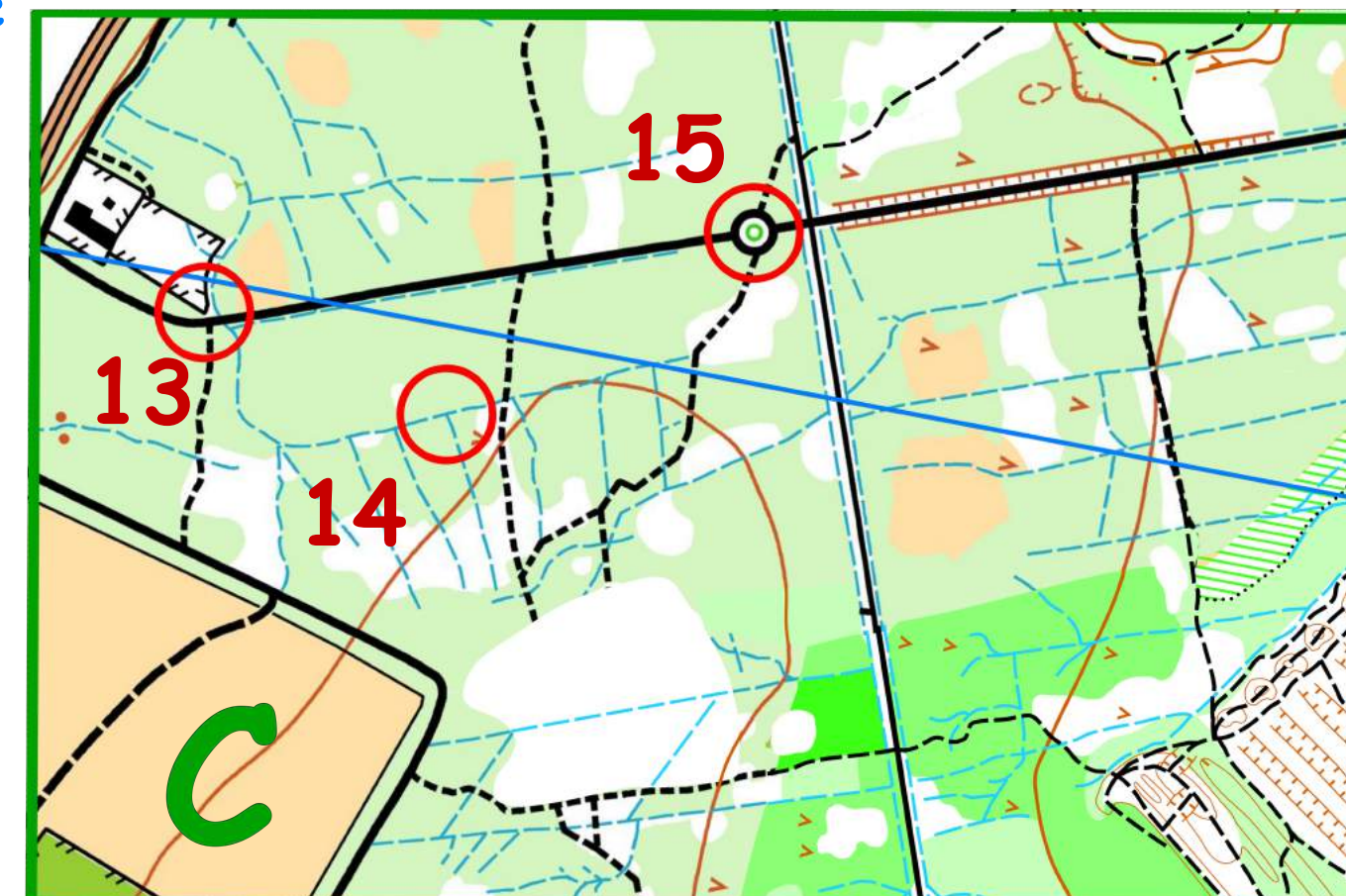
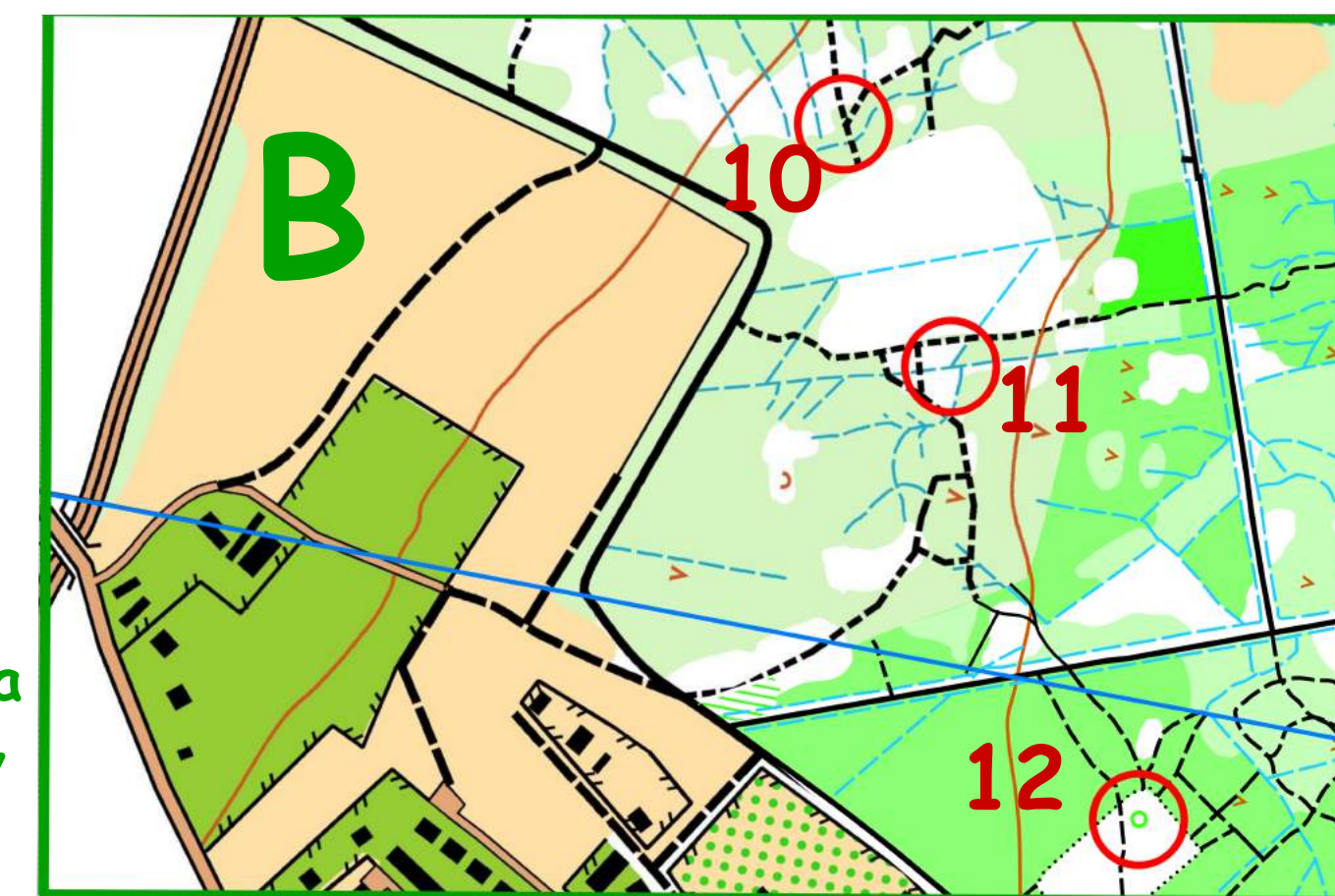


MAKAO 4 km

TM



Zasady gry:

W wachlarzu wszystkie karty są na swoim miejscu. Do obróconej karty trzeba dokładnie dopasować część mapy (jedną z zielonych kart) i nie szukać punktów na pozostałych.

punktów kontrolnych i kredką przy

Trzeba dotrzeć do zaznaczonych chorągiewce przepisać w pierwszą wolną kratkę karty startowej kod z chorągiewki i numer punktu z mapy (w dowolnej kolejności). Do potwierdzenia 9 takich miejsc. Dodatkowo na mapie znajduje się LOP - linia obowiązkowego przejścia - trzeba przejść zaznaczoną tak ścieżką i przepisać z niej 3 kody (do każdego dopisując lop) - podobnie jak zwykłe punkty kontrolne. Przy punkcie 6 czeka na Was zadanie - jaki jest tytuł tablicy, stojącej najbliżej tego punktu? Odpowiedź napiszcie na odwrocie karty startowej. Na powrót do mety macie 120 minut (i 30 minut dopuszczalnego spóźnienia) od momentu startu.