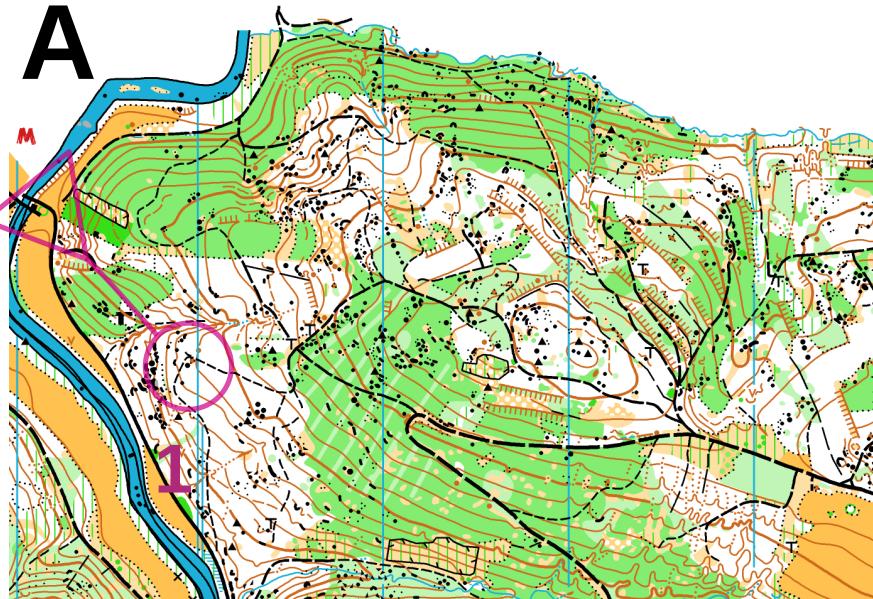
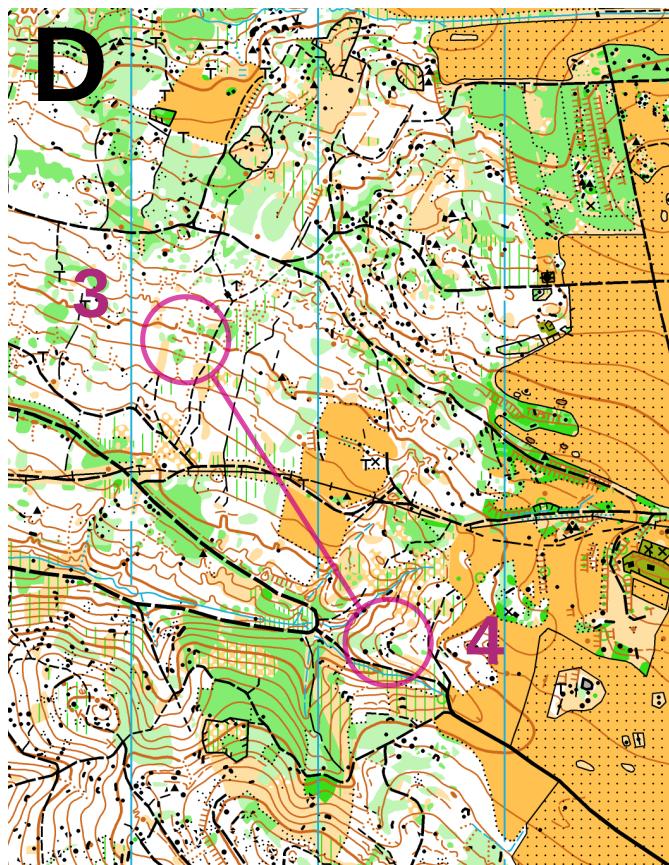
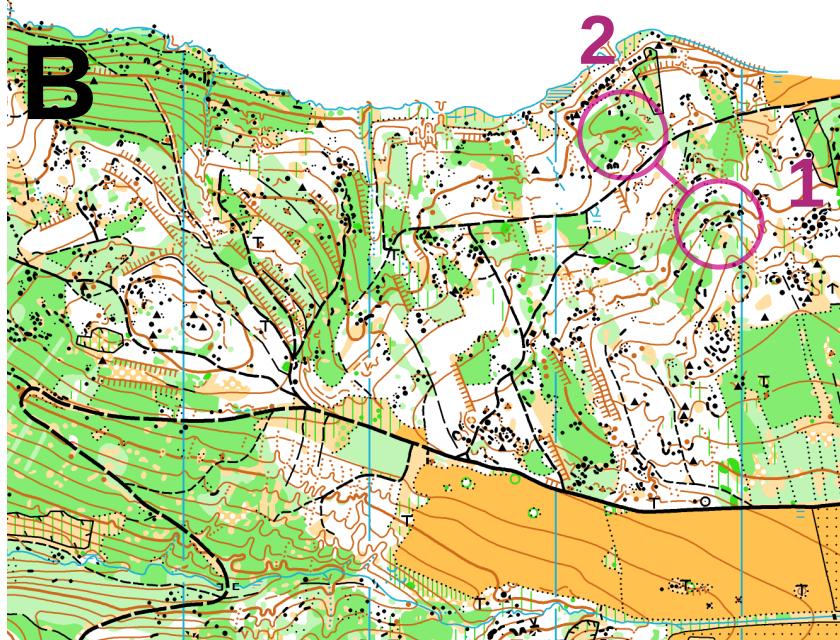
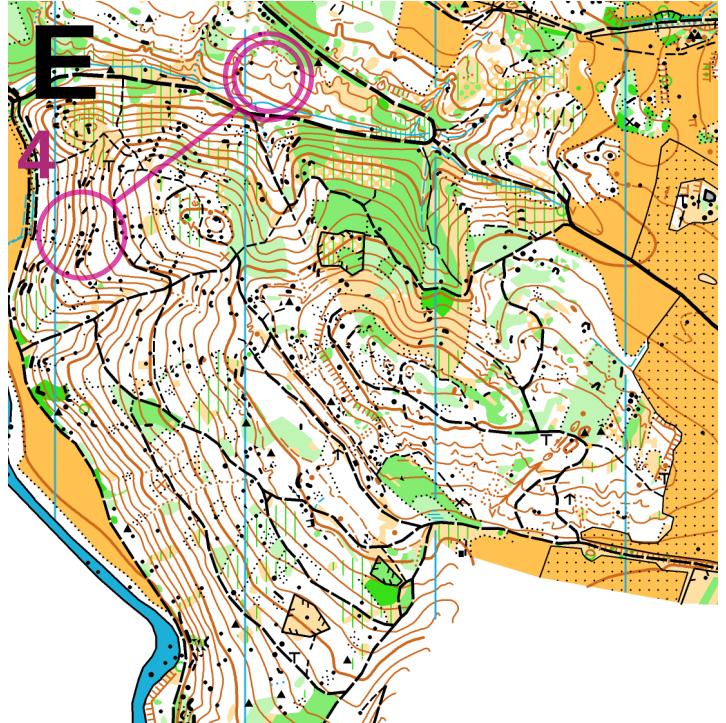
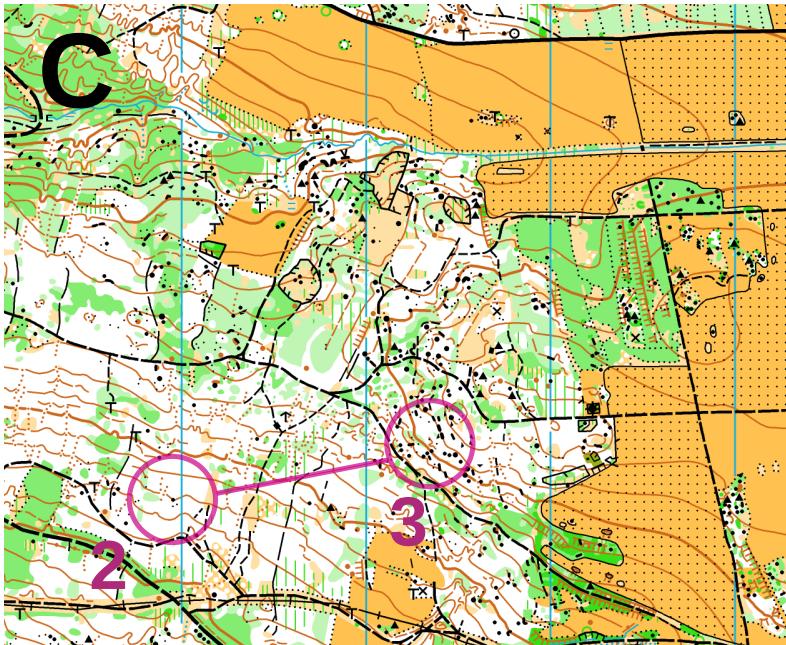
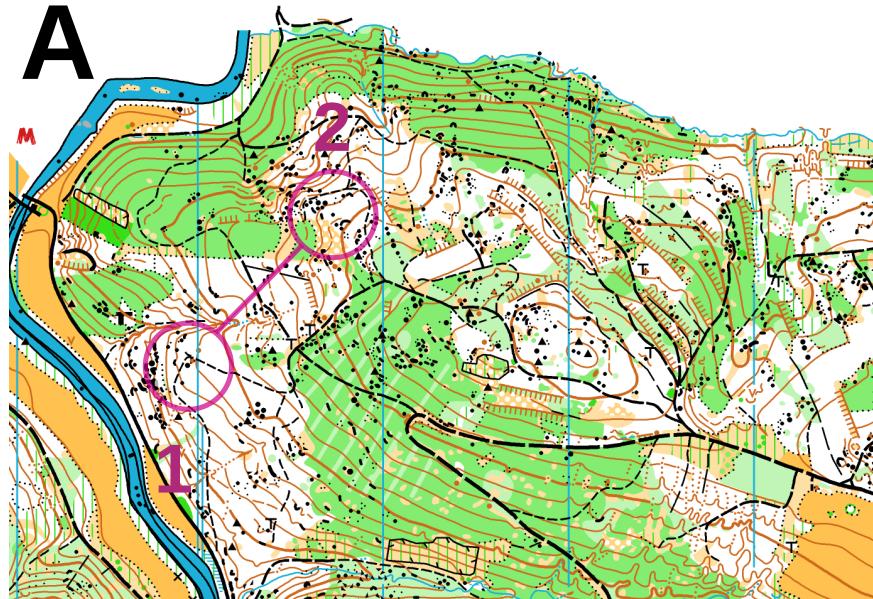


A

Úkol pro pětice. Každý z pětice má na své mapě jeden postup ze čtyřkontrolového úseku. Každý popíše stručně svůj postup tak, aby se vešel do 280 (pro pokročilé do 140) znaků - cca 2 rádky hůlkovým písmem na šířku A4. Tento popis pak vystaví doprostřed stolu. Bez další komunikace se všichni snaží ke svému jednomu postupu dokreslit zbytek trati. Opakujeme pětkrát na dalších úsecích.

Mapa: Nesměr, 1:10 000

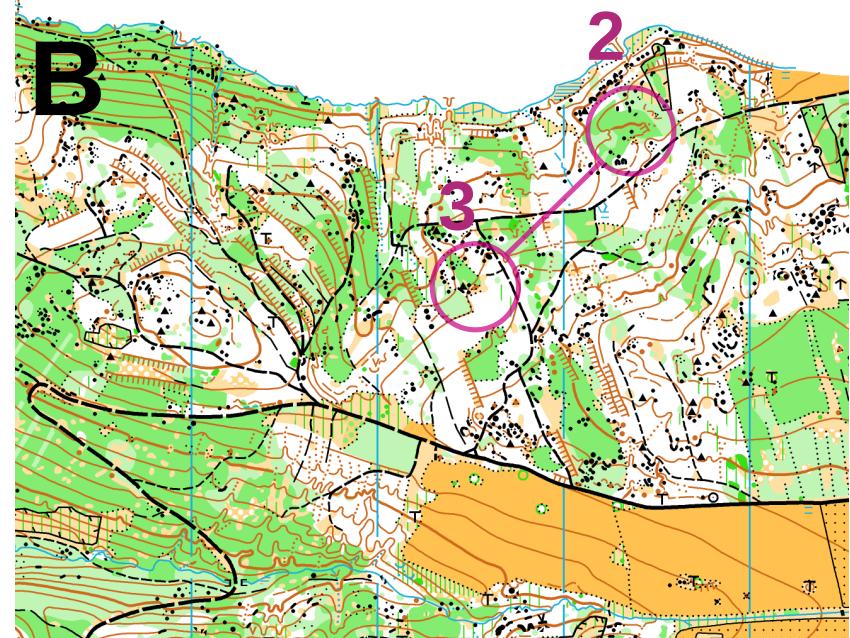
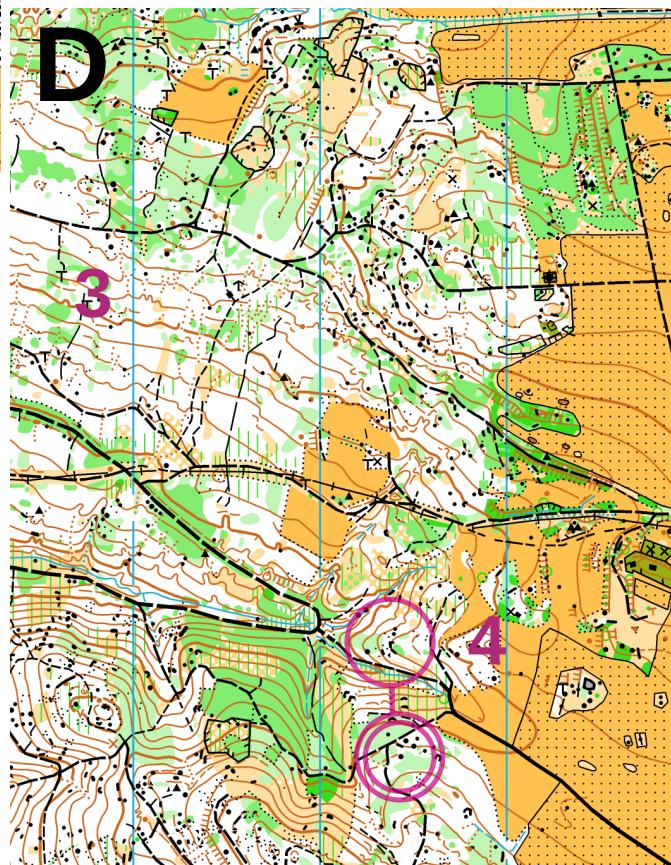
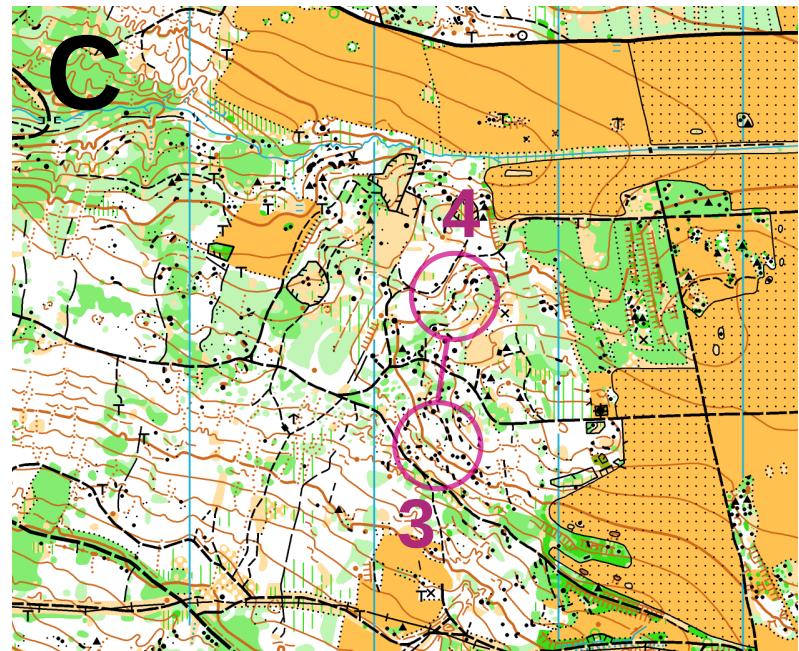
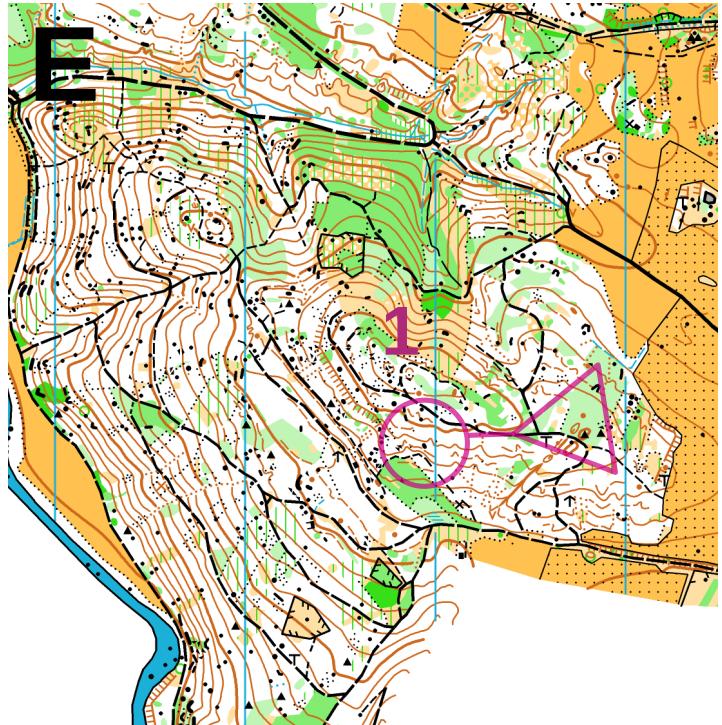
hráč 1**D****B****E****C**

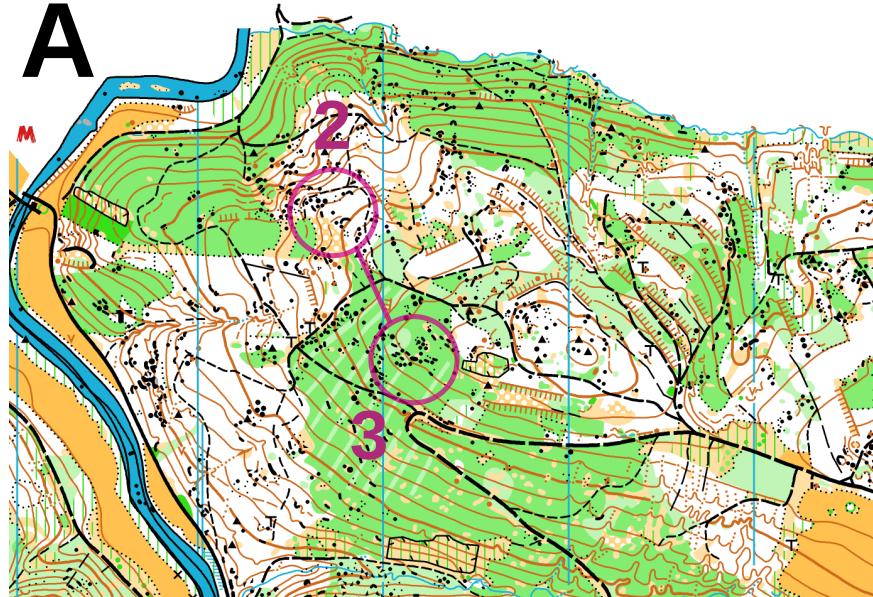
A

Úkol pro pětice. Každý z pětice má na své mapě jeden postup ze čtyřkontrolového úseku. Každý popíše stručně svůj postup tak, aby se vešel do 280 (pro pokročilé do 140) znaků - cca 2 rádky hůlkovým písmem na šířku A4. Tento popis pak vystaví doprostřed stolu. Bez další komunikace se všichni snaží ke svému jednomu postupu dokreslit zbytek trati. Opakujeme pětkrát na dalších úsecích.

Mapa: Nesměr, 1:10 000

hráč 2

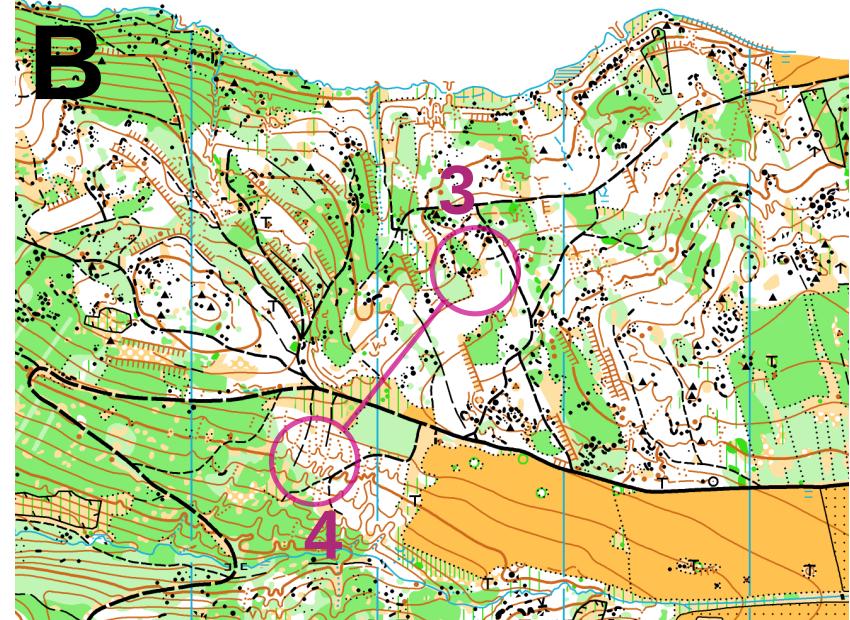
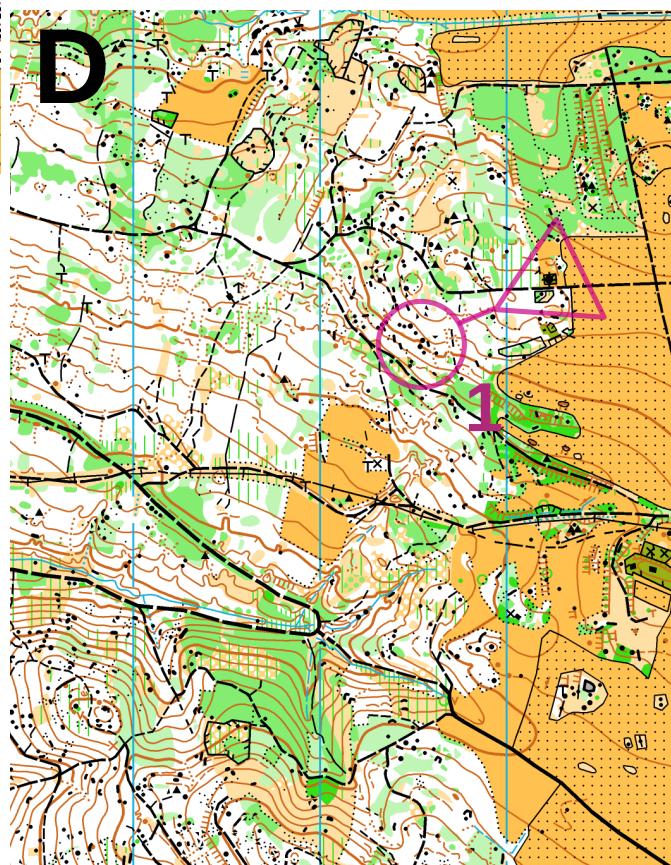
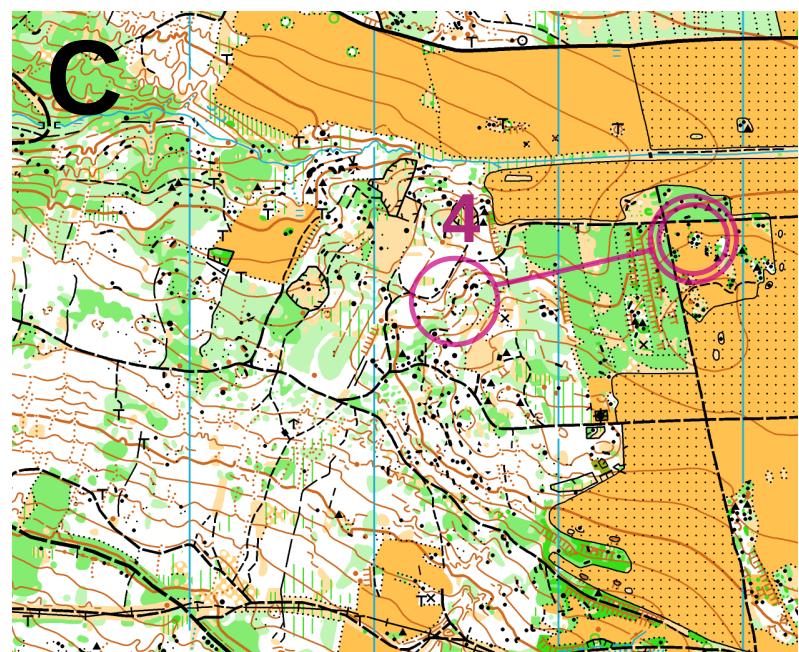
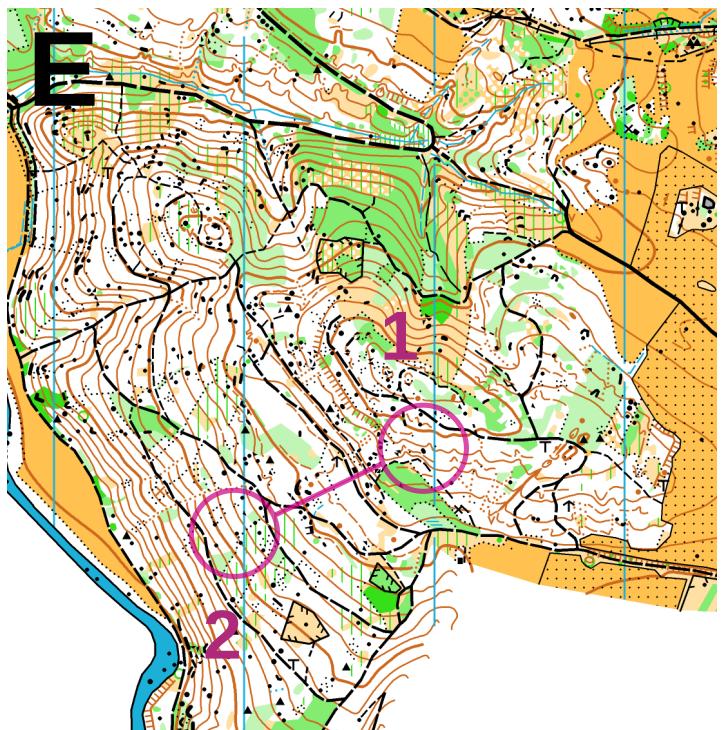
B**D****C****E**

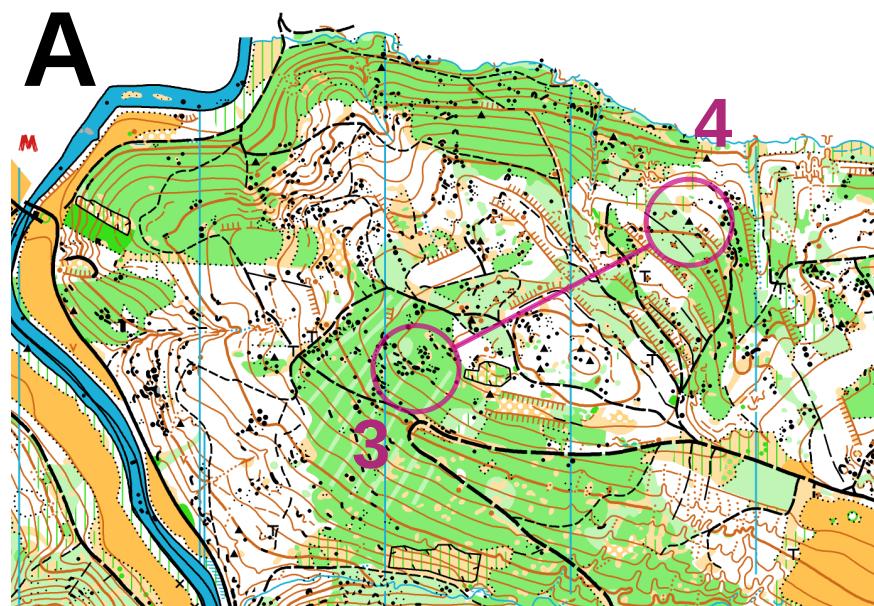
A

Úkol pro pětice. Každý z pětice má na své mapě jeden postup ze čtyřkontrolového úseku. Každý popíše stručně svůj postup tak, aby se vešel do 280 (pro pokročilé do 140) znaků - cca 2 řádky hůlkovým písmem na šířku A4. Tento popis pak vystaví doprostřed stolu. Bez další komunikace se všichni snaží ke svému jednomu postupu dokreslit zbytek trati. Opakujeme pětkrát na dalších úsecích.

Mapa: Nesměr, 1:10 000

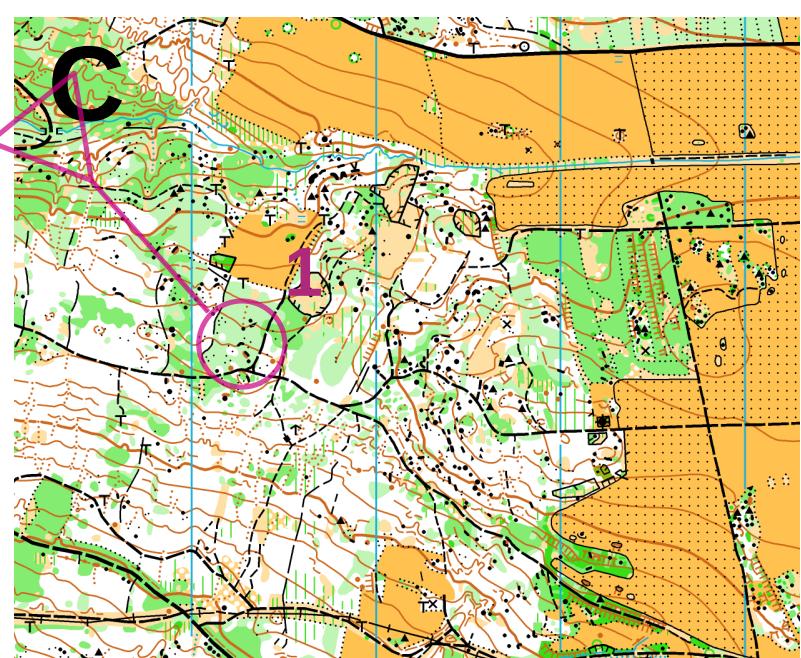
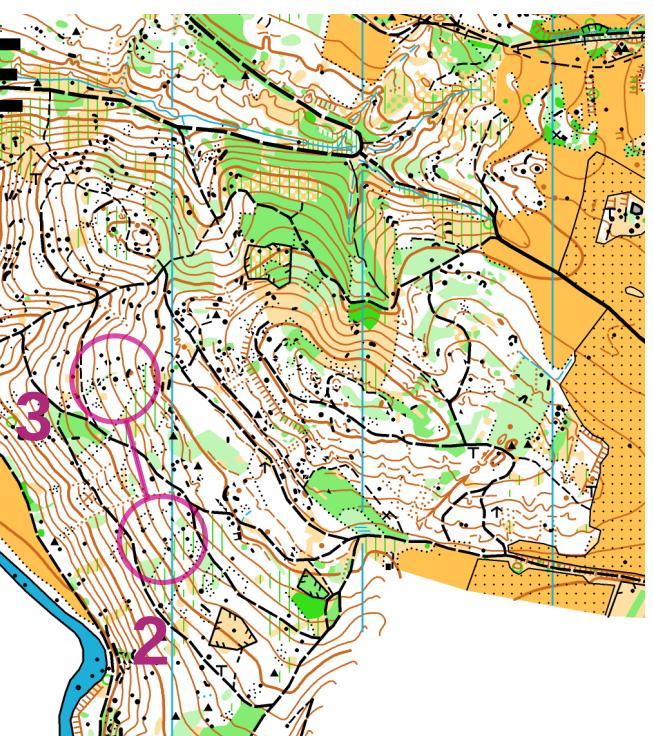
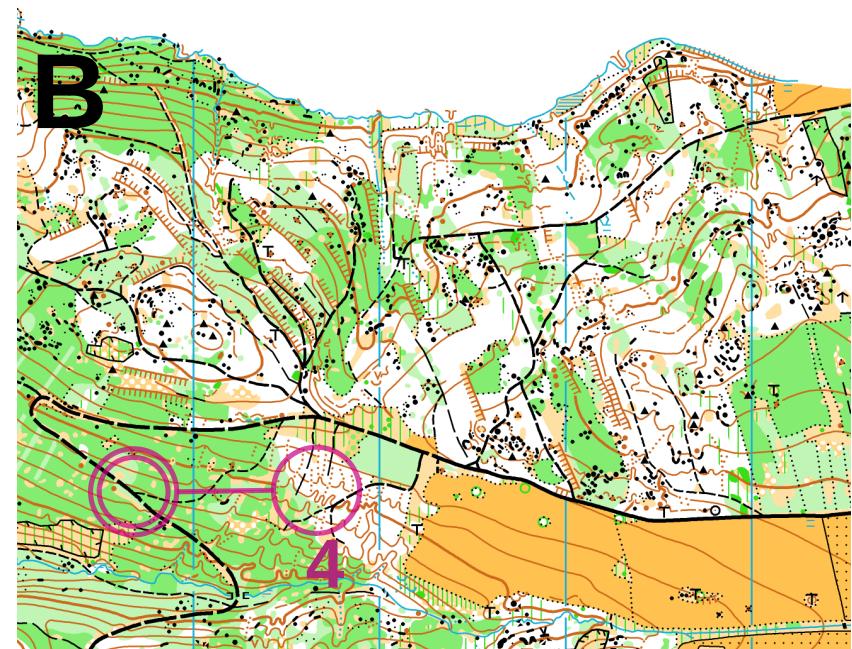
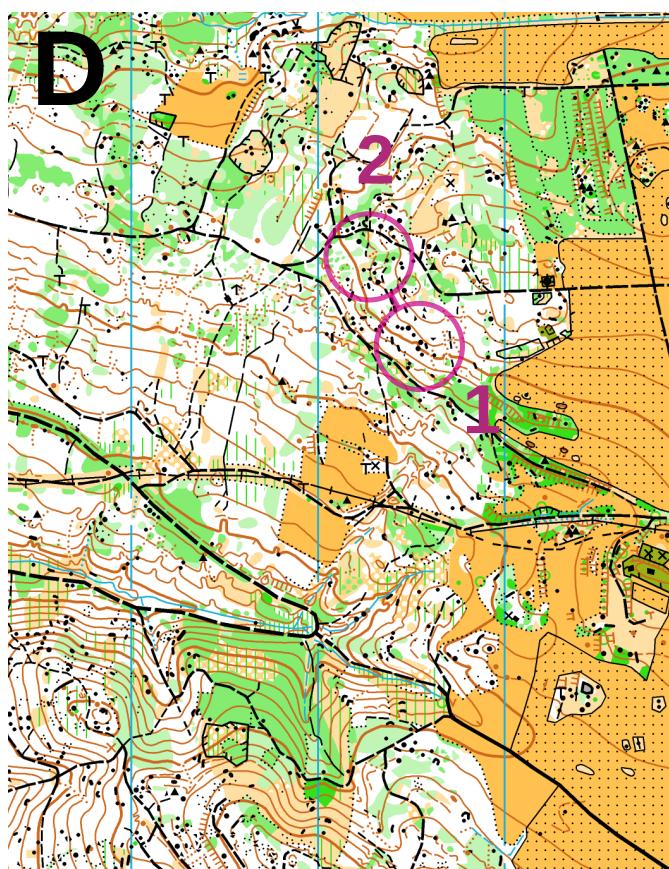
hráč 3

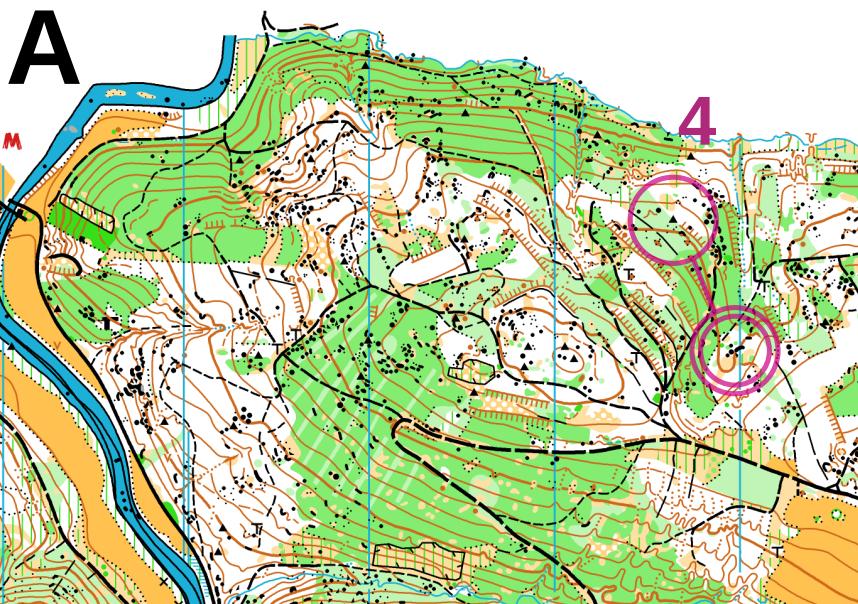
B**D****C****E**



Úkol pro pětice. Každý z pětice má na své mapě jeden postup ze čtyřkontrolového úseku. Každý popíše stručně svůj postup tak, aby se vešel do 280 (pro pokročilé do 140) znaků - cca 2 řádky hůlkovým písmem na šířku A4. Tento popis pak vystaví doprostřed stolu. Bez další komunikace se všichni snaží ke svému jednomu postupu dokreslit zbytek trati. Opakujeme pětkrát na dalších úsecích.

Mapa: Nesměr, 1:10 000 hráč 4





Úkol pro pětice. Každý z pětice má na své mapě jeden postup ze čtyřkontrolového úseku. Každý popíše stručně svůj postup tak, aby se vešel do 280 (pro pokročilé do 140) znaků - cca 2 řádky hůlkovým písmem na šířku A4. Tento popis pak vystaví doprostřed stolu. Bez další komunikace se všichni snaží ke svému jednomu postupu dokreslit zbytek trati. Opakujeme pětkrát na dalších úsecích.

Mapa: Nesměr, 1:10 000 hráč 5

