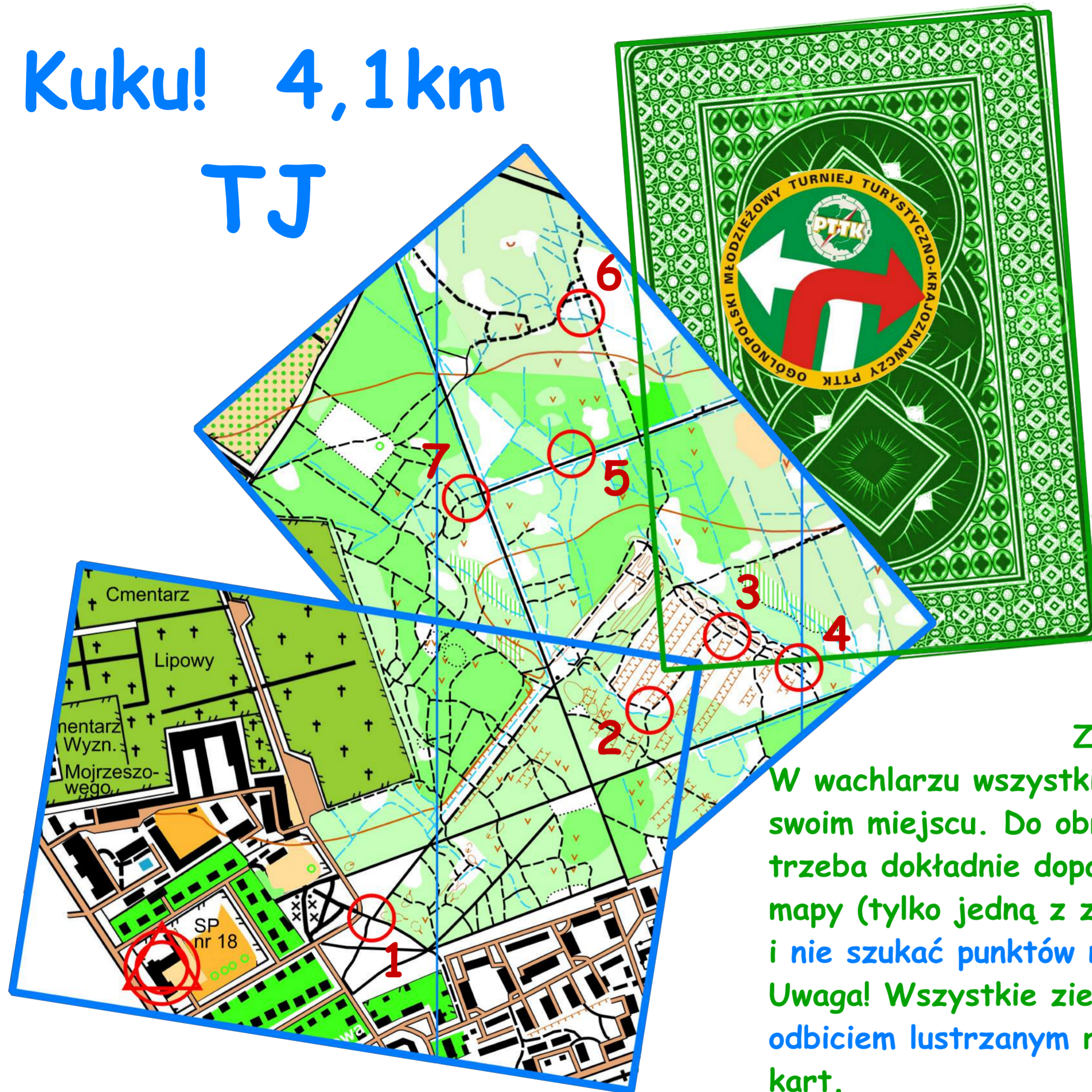
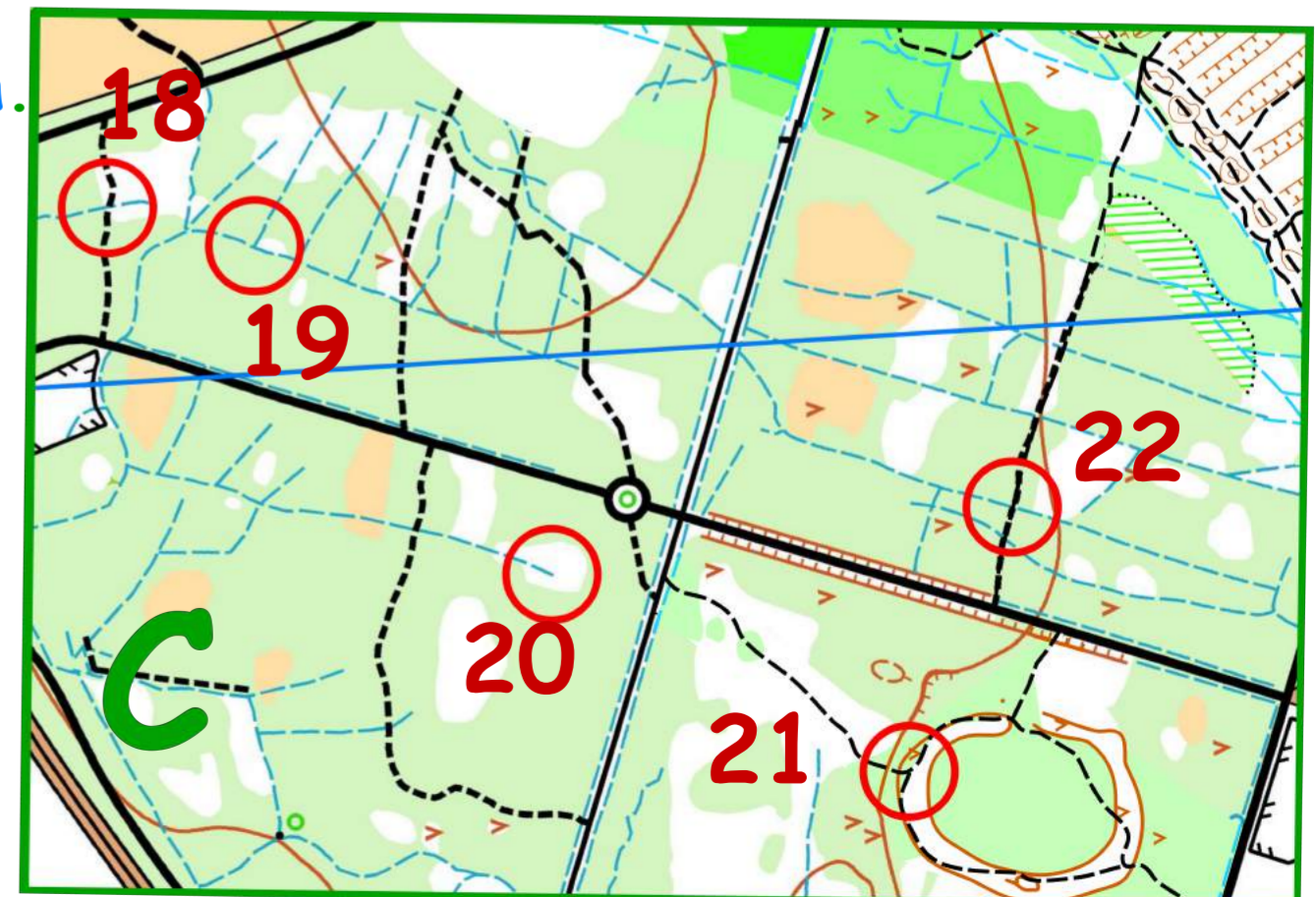
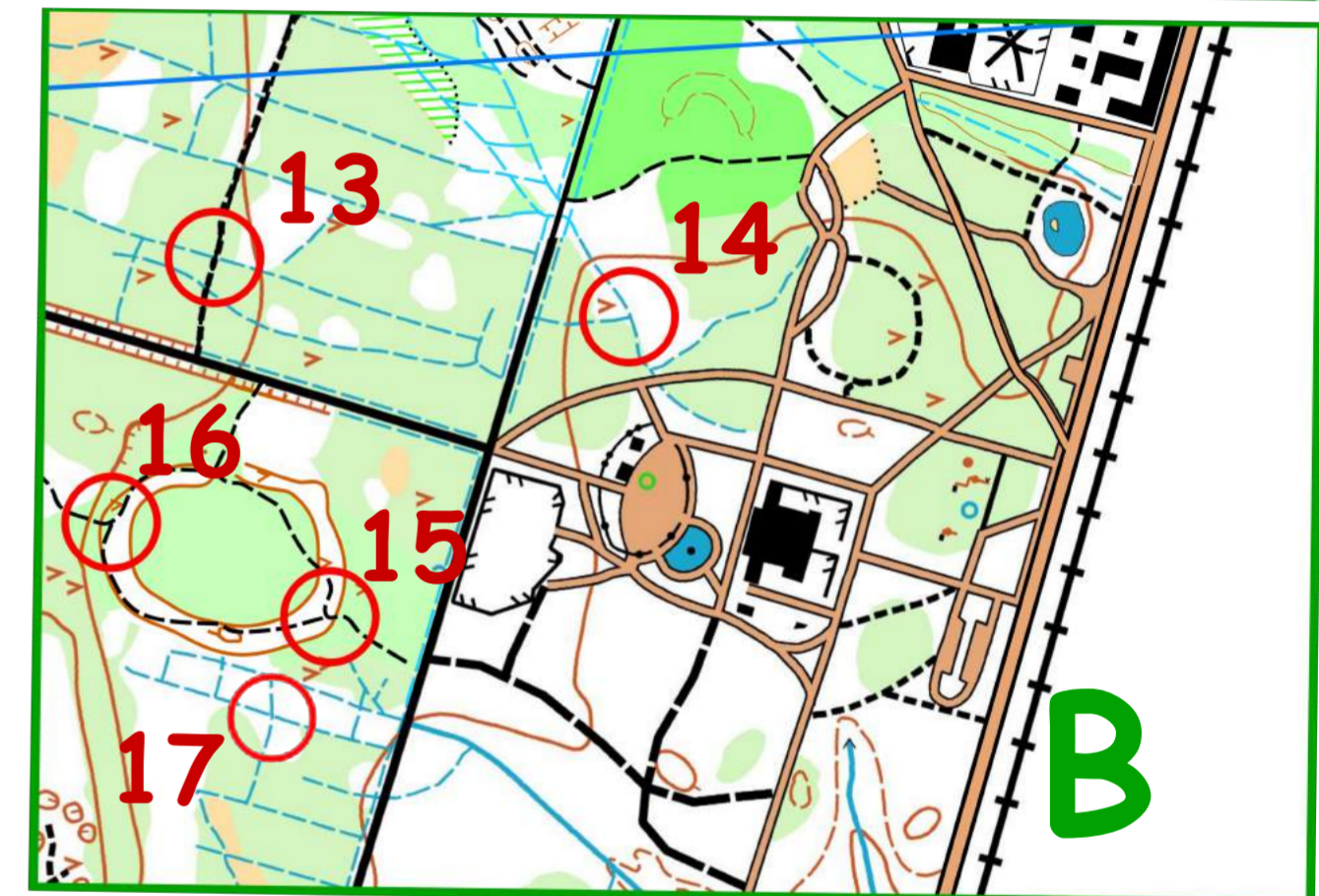
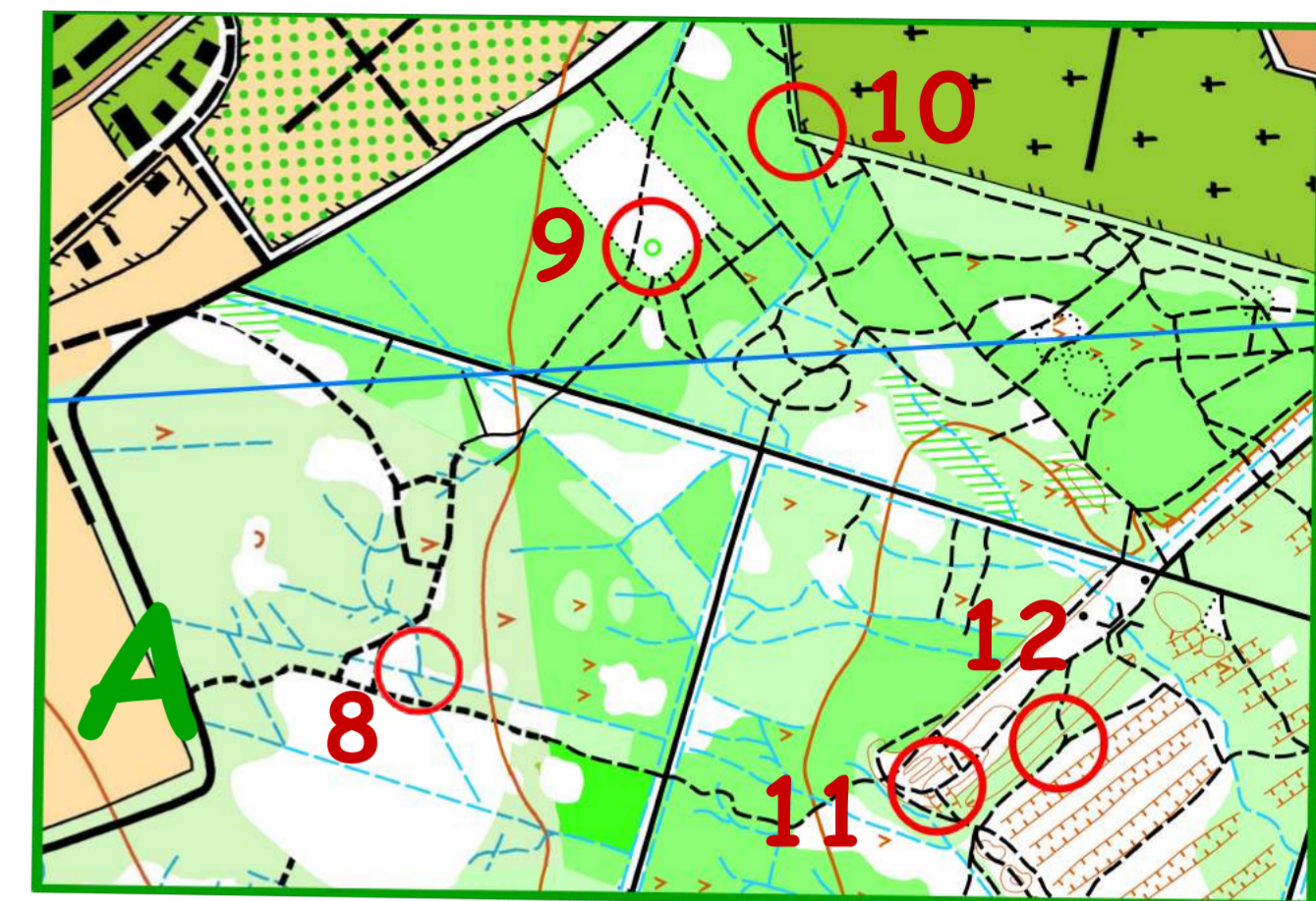





Kuku! 4,1km  
TJ



Zasady gry:  
W wachlarzu wszystkie karty są na swoim miejscu. Do obróconej karty trzeba dokładnie dopasować część mapy (tylko jedną z zielonych kart) i nie szukać punktów na pozostałych. Uwaga! Wszystkie zielone karty są odbiciem lustrzanym rzeczywistych kart.



Start jest oznaczony  meta  Trzeba dotrzeć do zaznaczonych punktów kontrolnych  i kredką przy chorągiewce przepisać w pierwszą wolną kratkę karty startowej kod z chorągiewki i numer punktu z mapy ( w dowolnej kolejności). Do potwierdzenia 12 takich miejsc. Na powrót do mety macie 110 minut ( i 25 minut dopuszczalnego spóźnienia) od momentu startu.