



REGULAMIN GRY TERENOWEJ „NA TROPIE DUCHA LASU”

W grze uczestniczy **5 drużyn** składających się z **3 osób**. Warunkiem uczestnictwa jest obecność w drużynie przynajmniej jednej osoby pełnoletniej, która będzie kapitanem i weźmie na siebie odpowiedzialność za bezpieczeństwo drużyny podczas gry. Uczestnicy muszą mieć ubranie dostosowane do pogody, buty sportowe. Drużyna powinna posiadać przynajmniej jeden sprawny telefon komórkowy (tylko do sytuacji alarmowych).

Gra polega na jak najszybszym odgadnięciu „hasła kierunkowych” oraz **wykonaniu zadań** w wytypowanych miejscach, **odnalezieniu i rozwiązaniu hasła głównego**.

Drużyna może wyruszyć w trasę zaraz po otrzymaniu karty gracza. Karty są identyczne dla każdej drużyny i zawarte w osobnych kopertach.

Do „wytypowanego miejsca” należy przybyć pieszo. Nie wolno używać jakichkolwiek prywatnych środków lokomocji, napędzanych silnikiem lub siłą mięśni.

ZADANIA

Przy „leśnych przewodnikach” cała drużyna lub jej członkowie muszą odgadnąć hasła i wykonywać zadania zadane przez organizatora. Zadania należy wykonywać zgodnie z instrukcjami osoby, która z ramienia organizatora jest odpowiedzialna za przeprowadzenie zadania w tym punkcie. Po prawidłowym wykonaniu zadania drużyna odgaduje kolejne „hasło kierunkowe” i kolejną wskazówkę konieczną do rozwiązania „hasła głównego”.

UWAGA!!! Drużyna lub wytypowani zawodnicy mogą rozpocząć wykonywanie zadania tylko wtedy, gdy w „wytypowanym miejscu” znajduje się 100% składu drużyny.

HASŁO GŁÓWNE

Aby rozwiązać „hasło główne”, należy zebrać hasła kierunkowe od wszystkich „leśnych przewodników”. Jeśli drużyna nie ma kompletu haseł, nie może przystąpić do rozwiązywania „hasła głównego”.

Jeśli na miejscu, gdzie znajduje się ostatni leśny przewodnik, zjawi się kilka drużyn, pierwszeństwo odgadnięcia „hasła głównego” przysługuje tej drużynie, z której min. dwóch członków przybyło na to miejsce najszybciej. Jeśli w ciągu 2 minut drużyna nie odgadnie „hasła głównego”, może próbować po raz drugi, ale jeśli na miejscu jest już kolejna drużyna, przejmuje ona prawo do odgadnięcia „hasła” (obowiązuje kolejność przybywania drużyn na to miejsce).

ZWYCIĘZCA

Wygrywa ta drużyna, która najszybciej pokona całą trasę oraz odgadnie hasło główne.

TERMIN

Gra zostanie rozegrana w niedzielę **21 czerwca 2015 r.** **Miejsce startu – Punkt informacyjny przy scenie plenerowej w Jarocinie.** Rozpoczęcie gry ogłosi konferansjer. Na miejsce zbiórki należy przybyć przynajmniej 10 minut przed startem.

NAGRODY

Drużyna zwycięska otrzyma nagrody rzeczowe.

Pozostałe drużyny otrzymają pamiątkowe dyplomy udziału w grze.