

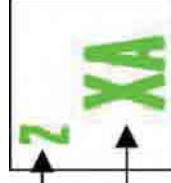
Gdzie jest Spike?

2,5 km, 12 PK, limit czasu: 90' + 30'

Kucyki zwiedzają razem sosnowe lasy... ale Spike znowu coś nabroił i gdzieś się zaplątał. Oderwał się od grupy i teraz trzeba go odnaleźć. Dopasuj Spike'a do reszty i potwierdź 12 punktów.



Wpis z każdego PK powinien wyglądać tak:

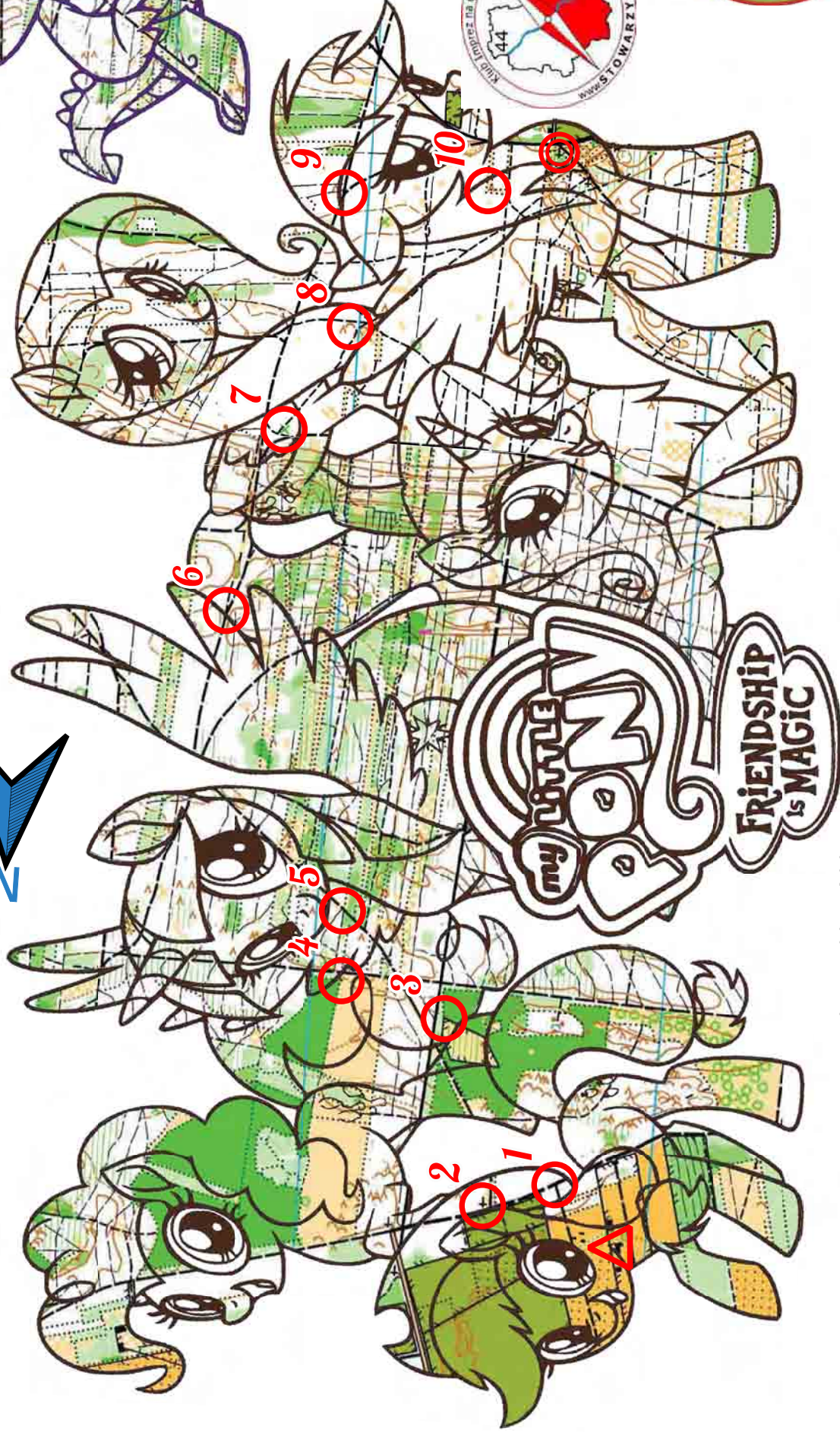
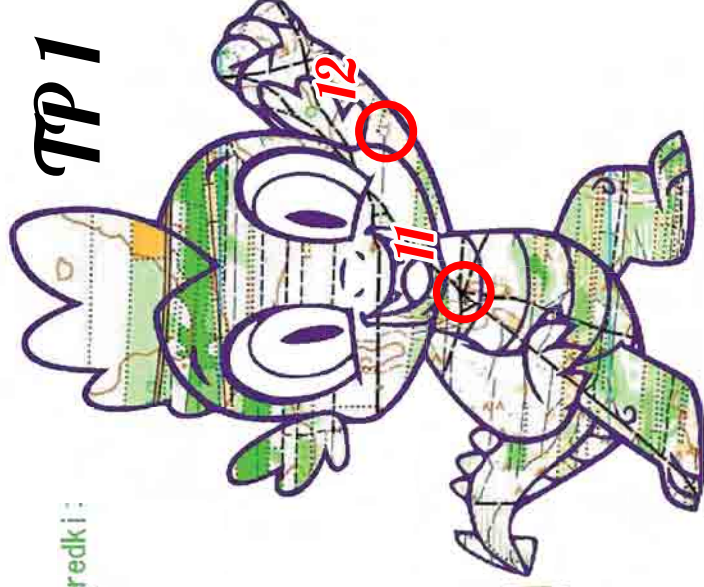


Numer PK na mapie

Kod z lampionu

Kolor kredki: zielony

TP 1



0 100 200 m



Budowa trasy: Izabella Kaim (PiNo 780)

tel.: 518 025 052

JX Sosnowe Klimaty

TELEPORTUJ SIĘ Z DERPYM TP2

Teleportuj się z ogona na paszczę Derpiego i przy okazji potwierdź 13 PK. Wszystkie PK w planie mapy, ogon i paszcza mapa pełna a reszta sama sieć dróg

Wpis z każdego PK powinien wyglądać tak:

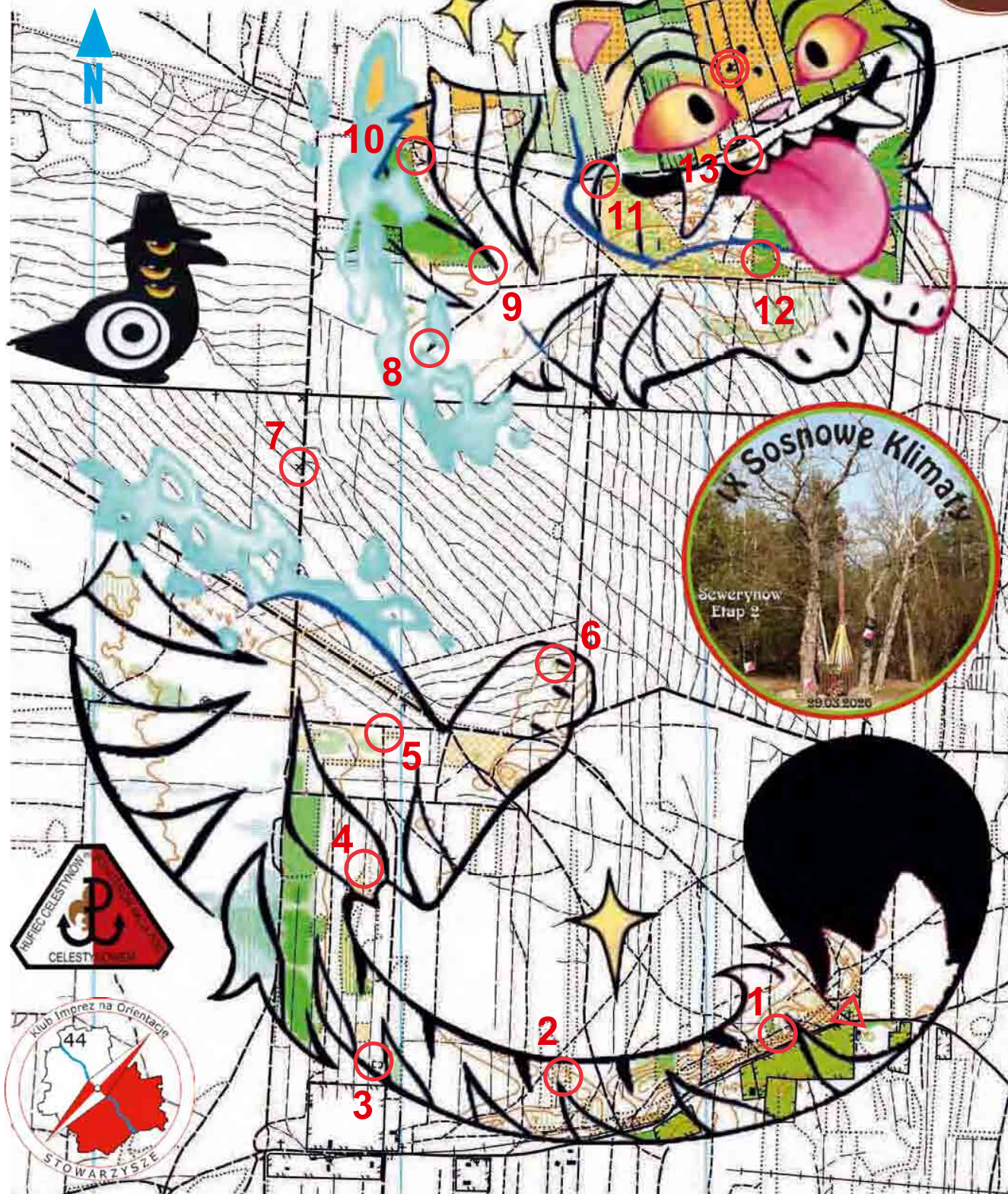
Numer PK na mapie) → **2**
Kod z lampionu → **XA**

Kolor kredki: zielony

3,7 KM, 13PK, LIMIT CZASU: 115' +30'

Odległość między liniami północy 500 m

IX Sosnowe Klimaty



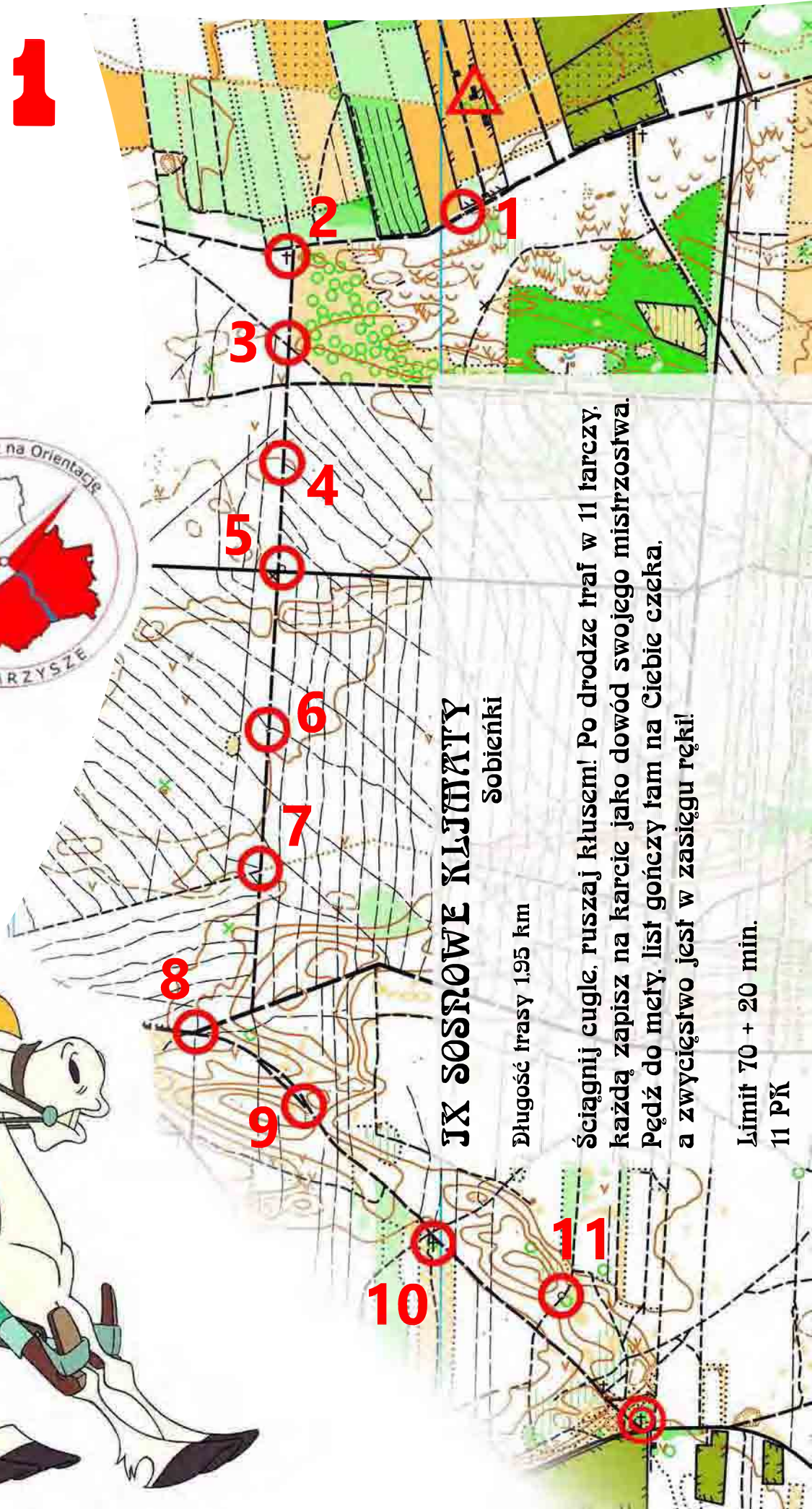
Budowa trasy: Andrzej Kaim (01n0 80/2018/1)
tel. 518 642 920

SAMOTNY JEŹDZIEC

TD - 1



Budowa trasy: Paweł Cichawa i Marzena Cichawa
tel. 605 950 990



IX SOSNOWE KLIMATY

Sobieńki

Długość trasy 19,5 km

Ściągnij cugle, ruszaj kłusem! Po drodze traf w 11 tarczy. Każdą zapisz na karcie jako dowód swojego mistrzostwa. Pędź do mety. list gończy tam na Ciebie czeka. a zwycięstwo jest w zasięgu ręki!

Limit 70 + 20 min.
11 PK

WIELKA UCIECZKA

WANTED!

TD - 2

IX SOSNOWE KLIMATY

Sobieńki

Błądź się błądź! 35 JUB. Jack, William i Averell znowu dali dyla z więzienia. Twoim zadaniem jest dokładnie ogarnąć 11 wskazówek i zapisać je na karcie.

Jak dobrze pójdziesz, pomożesz szeryfowi złapać ich i zaprowadzić tam, gdzie powinni być.

Limit 80 + 20 min.

11 PK

