

# Post nr. 1



## Postbeskrivelse

På pladsen er der placeret 4 opgaver.

I skal løse disse opgaver hurtigst muligt. Når I mener, at I har det rigtige svar, stiller I jer i køen ved postmandskabet, som kontrollerer jeres besvarelse.

Er den ikke rigtig, skal I prøve igen og således også bag i køen.

Når I har fået godkendt jeres besvarelse, skal I stille jer i køen for at blive sendt afsted.

I vil blive sendt afsted med 2 minutters interval.

I skal sørge for at være klar når det bliver jeres tur til at gå.

Hvis I ikke har løst opgaven, når posten lukker, vil I blive sendt afsted i den rækkefølge, som I står i køen. Her vil I blive sendt afsted med 1 minuts interval.

## Point

Posten giver ikke point.

# Post nr. 2



## Postbeskrivelse

I skal bowle.

I får hver to forsøg til at vælte så mange kegler som muligt.

Der må ikke overtrædes - sker det alligevel gives der ikke point for de kegler, der væltes i det aktuelle kast.

Der rejses ikke kegler imellem den enkelte deltagers to kast.

Der gives ikke ekstra point for at lave en "spare" eller "strike".

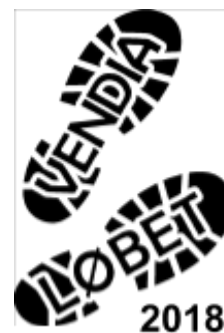
Ekstra:

På et tidspunkt inden post 7 vil i uden varsel blive stoppet og få vejet jeres rygsække, Jo tungere rygsækkene er, jo flere point får i,

## Point

10 point for hver lovligt væltet kegle.

# Post nr. 3



## Postbeskrivelse

I skal på kortest mulige tid på parski gå/løbe en del af motorcrossbanen igennem ad den markerede rute.

I må på intet tidspunkt gå uden parskiene på. Falder I ud af skiene, tager I dem på igen, der hvor I står og fortsætter jeres gang. Tiden stopper ikke, mens I igen får skiene på.

Tiden starter, når I står ved startstregen og kontrollanten siger til..  
Skiene skal være helt ovre den markerede målstreg inden, at tiden slutter.

Det er postmandskabet, der vurderer, om I tyvstarter og hvornår, I er ovre målstregen.

Hvis I tyvstarter stoppes tiden og I starter forfra. Derudover får I lagt 10 sekunder til jeres tid pr. gang, at I tyvstarter,

## Point

Det hold, der får den hurtigste tid, får 100 point.  
Øvrige hold får indekserede point ud fra dette.

# Post nr. 4



## Postbeskrivelse

I skal flytte M&Ms på tid.

Der står en skål med M&Ms og en tom skål (afleveringsskålen) 2 meter derfra.  
I får udleveret 4 spisepinde

I skal flytte så mange M&Ms som muligt fra den ene skål til den anden uden at røre dem med andet end de fire udleverede spisepinde.

I har 3 minutter til at flytte M&Ms. Når tiden er gået optælles, hvor mange M&Ms der ligger i afleveringsskålen,.

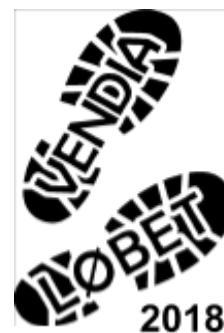
Hvis en M&M tabes imellem de to skåle skal den blive liggende og tæller ikke med.

Hvis I berører M&M'ene med andet end spisepindene stopper tiden I må ikke flytte flere M&Ms

## Point

Holdet, der får flyttet flest M&Ms får 100 point. Øvrige hold får indekserede point herefter.

# Post nr. 5



## Postbeskrivelse

I skal undersøge kakerlakker.

I spanden er et antal kakerlakker. En del af kakerlakkerne er malet med en farve på maven.

I skal nu finde frem til, hvor mange der er af hver farve.

Der må højst være én kakerlak ude af spanden ad gangen.

Nede i spanden må I løfte alle de kakerlakker samtidigt, som I vil, blot de ikke kommer op over kanten på spanden.

Noter jeres svar på det udleverede svarark.

I har 5 min. til at udføre posten og aflevere svararket.

## Point

Der gives 25 point for rigtigt antal røde

Der gives 25 point for rigtigt antal gule

Der gives 25 point for rigtigt antal uden farve

Der gives 25 point for rigtigt antal kakerlakker i spanden

# Post nr. 6



## Postbeskrivelse

I skal huske detaljer.

I får om lidt forevist en kort videofilm. I får kun vist filmen én gang.

I må ikke anvende elektroniske hjælpemidler på posten, men I er velkommen til at notere, tegne osv. Bruger I elektroniske hjælpemidler, får I 0 point.

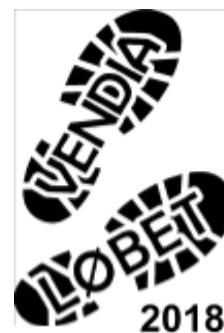
Umiddelbart efter at filmen er færdig, vil I få udleveret et spørgeskema.

I skal nu skriftligt besvare spørgsmålene i skemaet, hvorefter det skal afleveres til postmandskabet.

## Point

Der gives 10 point for hvert korrekt besvaret spørgsmål i spørgeskemaet.  
Der er 10 spørgsmål i skemaet og der kan således opnås op til 100 point.

# Post nr. 7



## Postbeskrivelse

Opgaven består i at flytte ting fra den ene ende af en forhindringsbane til den anden ende. I skal placere de udleverede ting på den udleverede plade og flytte så mange af tingene ned i den anden ende af banen.

I skal inden tiden starter, placere de udleverede ting på pladen. Der må ikke anvendes hjælpemidler i form af lim/tape snore eller andre ting.

De udleverede ting må undervejs rundt på forhindringsbanen udelukkende røre ved hinanden og ved den udleverede plade. Berører nogle af tingene andet undervejs, bliver disse ting fjernet fra pladen og udgår således.

Ved mål er en mælkekasse, som pladen skal placeres på. Der gives point for de ting, der er på pladen 10 sekunder efter, den er placeret på mælkekassen. Først herefter må tingene berøres.

Der er 3 minutter til at bevæge sig fra start til slut på banen. Hvis tiden udløber inden, I er i mål, gives 0 point.

Inden tiden starter, placeres pladen på startmælkekassen og holdet får 2 minutter til at placere de 10 udleverede ting på pladen. Når de 2 minutter er gået, må holdet ikke røre ved tingene mere og de 3 minutter til gennemløb af banen starter.

## Point

Der gives 30 point til hurtigste hold - uanset hvor mange genstande, der er på pladen ved mål. Resterende hold får indekserede "tidspoint".

Der gives yderligere 7 point for hver ting, der er på pladen i mål efter de angivne 10 sekunder.

# Post nr. 8



## Postbeskrivelse

I får her muligheden for at tjene point på jeres almene viden ved at svare på op til 10 spørgsmål i forskellige kategorier.

I starter med at have 5 "spillepoint".

I får nu stillet et spørgsmål og I kan derefter satse nogle eller alle jeres "spillepoint" eller I kan vælge at gå videre til næste spørgsmål uden at satse.

Hvis I satser og svarer korrekt, fordobles de "spillepoint", der er satset - ellers tabes de. I får derefter et nyt spørgsmål osv...

Når I enten har svaret på alle 10 spørgsmål eller har svaret forkert tre gange stopper spillet.

Der må ikke anvendes elektroniske hjælpemidler.

## Point

Der gives point for posten ved at dividere det opnåede antal "spillepoint" med 51,2 og derefter oprunde til nærmeste hele tal.



# Post nr. 9



## Postbeskrivelse

Her skal I overnatte.

Hvis der er ting, som I gerne vil aflevere, skal I gøre dette inden, I lægger jer til at sove.  
I skal sørge for at få ladet jeres mobiltelefoner op.

Næste post åbner her i morgen kl. 5.15 og I skal senest forlade posten kl. 5.30.

## Point

Ingen

# Post nr. 10



## Postbeskrivelse

Godmorgen. Håber, I er friske til en ny dag.

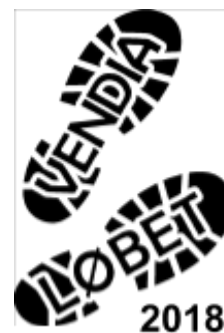
I skal forlade denne post senest kl. 5.30.

Husk at rydde op efter jer selv og tage alle jeres ejendele med.

## Point

Ingen

# Post nr. 11



## Postbeskrivelse

Den ene af jer skal ved hjælp af semafor signaler sende en besked til den anden.

Afsenderen placeres ved markeringen på den ene side af banen og får her udleveret to signalflag samt en kuvert indeholdende en seddel med semafor signalerne og en seddel med en række bogstaver.

Modtageren placeres over for afsenderen ved markeringen på den modsatte side af banen og får her udleveret en seddel med semafor signalerne.

Når alle hold er på plads langs markeringerne, bliver der givet signal, hvorefter afsenderen må åbne kuverten og påbegynde signaleringen.

Når modtageren mener at have modtaget alle bogstaverne og noteret disse på svararket, henvender modtageren sig ved kontrolbordet, hvor svararket kontrolleres.

Hvis bogstavrækken er korrekt, udleveres dagens første kuvert og holdet kan forlade posten. Hvis bogstavrækken er forkert, kan holdet forsøge igen.

Benytter I andre former for signalering end semafor signaler, bliver I diskvalificeret og kan først forlade posten ved dennes lukketid,

Når posten lukker, sendes alle tilbageværende hold af sted samtidig.

Diskvalificerede hold sendes afsted som de sidste 5 minutter efter øvrige.

## Point

Der gives ikke point

# Post nr. 12



## Postbeskrivelse

I vil få afspillet et lydclip. Klippet består af 10 klip fra 10 sange.

I skal nu gætte, hvilken film/tv serie sangene er kendt fra.

I må høre klippet alle de gange, I vil.

Det er ikke tilladt at bruge nogle hjælpemidler, da det er en teknikfri zone, hvor I skal lytte til lydklippene.

I skal skrive jeres svar på svararket og derefter aflevere til postmandskabet.

## Point

Der gives 9 point for hvert rigtigt svar, er alle 10 svar korrekt, gives der 100 point.

# Post nr. 13



## Postbeskrivelse

I skal svare på spørgsmål vedr. fugle.

Ude på gangbroen hænger billeder af forskellige fugle. 10 stk. i alt.

I kan nu gå rundt og kigge på billederne. I må ikke fotografere eller filme billederne. Når I mener at have studeret billederne grundigt nok, henvender I jer ved fugletårnet.

Ved fugletårnet vil I få udleveret et ark med spørgsmål, som I herefter har 1 minut til at svare på uden anvendelse af hjælpemidler.

Når tiden er gået afleverer I svararket og får et nyt magen til udleveret.

Herefter får I al den tid, I har lyst til, til at besvare de resterende spørgsmål - altså dem I ikke besvarede uden hjælpemidler.

I må nu bruge alle de hjælpemidler I har lyst til - I må dog ikke gå tilbage og kigge på billederne igen.

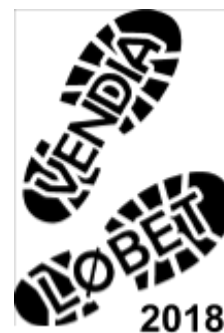
Når I er klar, afleverer I svararket til postmandskabet.

.

## Point

Der gives 10 point for hvert rigtigt svar, der er givet uden hjælpemidler og 5 point for hvert rigtigt svar, der er givet med hjælpemidler.

# Post nr. 14



## Postbeskrivelse

I skal begge tage gasmaske på, hvorpå der er monteret et rør på hvert glas, således at hvert øje kun har begrænset udsyn.

Med gasmasken på skal I sammen dribble en bold fra startfeltet, rundt om vendemarkeringen og tilbage til start, hvor I skal ramme mål eller få bolden op i den opstillede spand.

I må hver røre bolden max 3 gange i træk, hvorefter makkeren skal røre den.

I må kun røre bolden med fødderne.

I må først fortsætte med den næste bold, når den forrige er i mål.

Rundt om målet er markeret et område med en radius på 3 meter, som I ikke må gå indenfor.

Hvis en bold havner indenfor målfeltet, hvor I ikke kan nå den uden at gå ind i målfeltet, skal bolden dribles rundt om startpinden, der er placeret midt i startfeltet før, I atter må forsøge at score.

I har 5 minutter og op til 5 bolde.

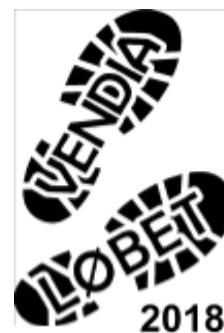
En bold, der har været i mål eller i spanden, kan ikke bruges igen.

Hvis en af jer kommer til at røre bolden mere end 3 gange i træk eller røre bolden med andet end fødderne skal bolden flyttes tilbage til start og startes forfra. Point der allerede er opnået beholdes.

## Point

Der gives 10 point for hver bold, I skyder i mål og 20 point for hver bold I skyder op i spanden.

# Post nr. 15



## Postbeskrivelse

Der er placeret 10 sigtestokke, der hver peger på en genstand i terrænet foran jer.  
På hver sigtestok er ydermere hængt en mærkat, der fortæller hvilken genstand, den peger på.  
F.eks. "hvid gård med rød gavl", "skovhjørne" eller lignende.

I skal på det udleverede svarark angive den afstand, I tror, der er ud til de udpegede genstande.

Der er ingen tidsbegrænsning.

Der må ikke bruges elektroniske hjælpemidler eller landkort - ej heller i kort i papirform.

## Point

Der gives 10 point for hver afstand, der ligger indenfor en 10% afvigelse

Der gives 5 point for hver afstand, der ligger indenfor en 20% afvigelse

Der gives 2 point for hver afstand, der ligger indenfor en 30% afvigelse

# Post nr. 16



## Postbeskrivelse

I får udleveret 1 frisbee og 5 tennisbolde.

I skal nu ved hjælp af tennisboldene forsøge at ramme en frisbee i luften efter følgende regler:

Den ene af jer står skråt bag ved den anden (mindst 2 meter bag og mindst 2 meter til siden). Vedkommende skal kaste en frisbee forbi eller over makkeren, der skal forsøge at ramme den flyvende frisbee med en tennisbold.

Frisbeen må ikke rammes før, den har passeret boldkasteren.

I må forsøge 5 frisbee-kast

Det er postmandskabet, som vurderer, om en frisbee er ramt eller ej.

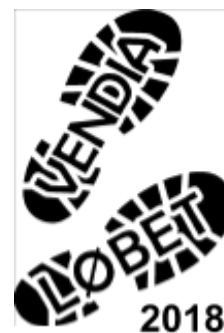
Denne post er ikke på tid, dog har I max. 5 minutter til at løse opgaven. .

## Point

Der gives point efter hvor mange frisbees, der er ramt. Hver ramt frisbee giver 20 point.



# Post nr. 17



## Postbeskrivelse

Opgaven består i at placere så mange brikker på spillepladen som muligt.

Der er dog visse regler, der skal følges:

Brikkerne skal placeres således, at de passer med felterne på spillepladen og må ikke overlape hinanden.

I har 3 minutter til at få udleveret brikker og placere disse på pladen.

- I får udleveret én brik af gangen.
- I ved ikke hvilken brik, I vil få udleveret næste gang.
- I må maksimalt have én brik i hånden og kan derfor først få den næste brik udleveret, når den forrige er lagt korrekt på spillepladen eller på en af de tre bufferfelter.
- Der må maksimalt ligge én brik i hvert bufferfelt.

Når de 3 minutter er gået, udleveres der ikke flere brikker.

Herefter får I 30 sekunder til at flytte rundt på de udleverede brikker. Der må stadig kun være en brik af gangen, der ikke enten ligger korrekt på spillepladen eller i et bufferfelt.

Når den samlede tid er gået, tælles hvor mange brikker, der er placeret korrekt på spillepladen (ikke i bufferfelter).

Kommer I undervejs til at løfte mere end én spillebrik på en gang, skal de omgående lægges på spillepladen eller i et bufferfelt. Der trækkes derudover 10 point fra den samlede pointsum.

Lidt ekstra info:

Der indgår i alt 23 brikker i spillet, hvoraf de 20 passer præcis sammen på pladen.

## Point

Hvis der ligger 10 brikker eller derunder på spillepladen, gives der 0 point.

Der gives 10 point for hver brik, der herudover ligger på selve spillepladen (ikke i bufferfelterne) og overholder reglerne for korrekt placering.

Det betyder, at hvis der f.eks. ligger 12 brikker, så får I 20 point.

Ligger der kun 9 brikker, gives der 0 point.

Der trækkes 10 point fra for hver gang, der er to "løse" brikker i spil.

Man kan aldrig få under 0 point, når posten er forsøgt løst.

# Post nr. 18



## Postbeskrivelse

I får udleveret et klippekort.

Indenfor det markerede område med de rød/hvide hjørnepæle, hænger 10 nummererede klippetænger.

I får 5 minutter til at klippe så mange tal som muligt.

Hvis ikke I er tilbage inden, tiden er gået, får I frataget 1 point pr sekund, I kommer for sent.

## Point

10 point pr. korrekt klip.

Der fratrækkes 1 point pr sekund, I kommer for sent.

Der kan ikke gives mindre end 0 point i alt.

# Post nr. 19



## Postbeskrivelse

Undervejs til næste post kan I samle point ved at finde o-løbspoter i skoven.

På det udleverede o-løbskort er markeret 14 poster.

Ved hver post findes et kontrolnummer og en klippetang.

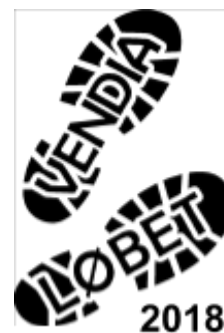
I skal ved hjælp af den ophængte klippetang klippe i jeres klippekort ud for det korrekte kontrolnummer.

## Point

Der gives 5 point for hvert korrekt klip i klippekortet.

Der gives derudover 30 point i bonus, hvis alle 14 poster klippes.

# Post nr. 20



## Postbeskrivelse

Der er ophængt en snor på ca 500 meter rundt i terrænet.

I får begge bundet det ene af jeres håndled fast til den samme ring, der hænger på snoren. I vælger selv, om I vil have højre eller venstre håndled bundet til ringen.

I skal følge snoren rundt i området.

I terrænet i nærheden af snoren er ophængt 8 sedler med kontrolkoder.

I skal tilbagelægge præcis 400 meter af snoren så tæt på 4 min som muligt og samtidig have noteret så mange korrekte kontrolkoder som muligt.

Der vil være en person fra postmandskabet skjult ved 400 meter-punktet, som noterer jeres tid. Når I er ved enden af snoren, får I udleveret et svarark. I skal notere kontrolkoderne på svararket og aflevere det til postmandskabet på stedet.

Snoren starter her og slutter ikke så langt herfra. I kan lade jeres bagage blive liggende her og hente den når, I har været turen rundt.

## Point

Der gives 5 point for hver korrekt kontrolkode. Derudover gives 60 point for at tilbagelægge distancen på præcis 4 min. Herfra trækkes 1 point for hvert sekund, I rammer ved siden af tiden.

Eksempel:

En tilbagelægning af ruten på 3 min og 46 sekunder hvor der findes 3 korrekte kontrolkoder, giver point således:

5 point pr,. kontrolkode

= 15 point

14 sekunder fra 4 minutter = 60 minus  $1 \times 14$  = 60 minus 14 = 46 point

Ialt 61 point

# Post nr. 21



## Postbeskrivelse

I et træ er der placeret nogle genstande som I skal huske,

I må krydse markeringen og gå hen til træet én gang. Når I er tilbage uden for markeringen igen, må I ikke gå tilbage til træet..

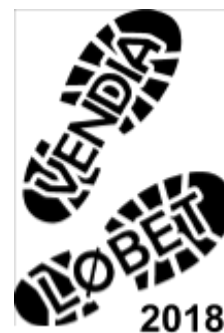
Posten er en teknikfri zone, dvs. at det ikke er tilladt at skrive noget ned, tage billeder mm. så længe I er inden for markeringen.

Når I mener, at I har styr på genstandene, skal I gå videre mod næste post.

## Point

Det hold, der er bedst til at huske, får 100 point.  
Resten får point indekseret ud fra dette.

# Post nr. 22



## Postbeskrivelse

I skal udfylde svararket vedrørende de ting, I så på post 21 og aflevere dette til postmandskabet her på posten inden I går videre til post 23.

I skal have kontrolleret jeres tennisketcher (foropgaven) af postmandskabet her på posten. Hvis ketsjeren lever op til kravene får I udleveret en "Foropgaven er godkendt"-seddel.

Herefter skal I rundt på campingpladsen, hvor der er 4 del-poster, der hver kan give op til 100 point. I kan kun deltage i post 22d, hvis I har fået godkendt jeres tennisketcher.

I bestemmer selv hvilken rækkefølge, at I vil tage delposterne i.

Det er op til jer selv, om I ønsker at tage alle delposterne.

Når I ankommer til en delpost, stiller I jer i kø. Mindst én af jer skal fysisk være tilstede i køen for at I beholder jeres plads i køen. Hvis ikke I begge er til stede, når det bliver jeres tur, går I bagerst i køen.

## Point

Der gives ikke point på hovedposten.

# Post nr. 22a



## Postbeskrivelse

I skal svømme under vandet så langt som muligt.

I skal begge skiftevis svømme under vandet så langt som muligt.

Start i den ende af bassinet, der er markeret som start.

Hovedet under vandet - rør ved enden af bassinet og påbegynd svømningen. I den modsatte ende røres væggen inden, der vendes,

Det er tilladt at sætte af fra væggen i bassinet.

Når øjne, næse eller mund kommer over vandoverfladen, stopper målingen.

De to deltageres svømmede distancer lægges sammen og er holdets samlede svømmeresultat.

Så snart en deltager er færdig med sin svømmetur, skal vedkommende forlade banen.

## Point

Holdet med længste svømmeresultat får 100 point. Øvrige hold får indekserede point i forhold hertil.

# Post nr. 22b



## Postbeskrivelse

I får udleveret 10 golfbolde og 1 golfkølle.

I skal nu forsøge at skyde en golfbold ned i hvert af de opstillede krus.

Alle golfbolde skal skydes afsted inden for det markerede område.

I får 10 bolde og en kølle til rådighed. Det er ikke tilladt at anvende andet materiale til at løse posten.

I har max 2 minutter til at løse opgave.

## Point

Der gives 10 point for hver bold, som er kommet ned i et krus. I alt max 100 point pr. hold.

Der gives kun point for maksimalt én bold i hver krus.



# Post nr. 22c



## Postbeskrivelse

I skal køre mooncar på tid ad den markerede bane.

Én af jer skal sidde i en mooncar med bind for øjnene. Den anden af jer skal dirigere.  
Kun den, der sidder i mooncaren, må fremføre denne - og kun ved at træde i pedalerne.

Pæle med hvid markering skal I højre om.

Pæle med rød markering skal I venstre om.

Hvis I kører den forkerte vej rundt om en markering, skal køre tilbage til markeringen og køre den rigtige vej rundt om den.

## Point

Det hurtigste hold får 100 point.

Øvrige hold får indekserede point i forhold til dette.

# Post nr. 22d



## Postbeskrivelse

I får udleveret en tennisbold og en ketcher, Derudover skal I bruge jeres medbragte hjemmelavede ketcher fra foropgaven.

I får 2 minutter til at spille. Serven skal altid foretages med den udleverede "rigtige" ketcher. I må gerne bytte ketcher undervejs,

I må ikke komme nærmere nettet end to meter (er markeret med en kridtstreg på hver banehalvdel)

Bolden skal over nettet uden at røre egen banehalvdel først. Hvis ikke bolden gør det, skal der serves igen.

På modsatte banehalvdel skal bolden ramme jorden mindst 2 meter fra nettet (bag kridtstregen) før, makkeren må skyde den tilbage.

Bolden må kun røre jorden én gang på hver banehalvdel.

Det giver point hver gang en bold returneres og rammer jorden "lovlige" indenfor banen.

Stregen regnes med som en del af banen.

Der gives således ikke point for serven, men først for de efterfølgende bolde.

Ved fejl stopper spillet og der serves påny.

Det er til enhver tid postmandskabet, der vurderer, om bolden er inde, om der er sket fejl og lign.

## Point

Det hold der får fleste "lovlige" bolde får 100 point.

Øvrige hold får indekserede point i forhold hertil.

# Post nr. 23



## Postbeskrivelse

I skal på kortest mulig tid grave jer under lægten, hvorpå der står et glas vand.  
I skal begge 2 under lægten, og alt jeres grej skal også under lægten.

I må på intet tidspunkt holde fast i lægten eller glasset med vand. Gør I dette, får I 0 point.  
Væltet glasset, er opgaven ikke løst og I får 0 point.

Det er til enhver tid postmandskabet, der vurderer, om I har holdt fast i vandglasset, lægten eller væltet glasset.

I får ingen hjælpemidler udleveret, men I må bruge alt det, som I selv har medbragt.

I har max. 15 minutter til at løse opgaven.

## Point

Det hold, der hurtigst graver sig under lægten, får 100 point.  
Øvrige hold får indekserede point ud fra dette.

# Post nr. 24



## Postbeskrivelse

En fra holdet, skal sejle den markerede "rute" i kajak.

Opgaven er på tid. Tiden starter, når postmandskabet siger til, herefter skal kajakken transporteres ned i vandet, ruten skal sejles og kajakken skal transporteres tilbage til mål. Her stopper tiden.

Den deltager, der ikke skal sejle, skal hjælpe med at transportere kajakken på land. Kajakken skal løftes og ikke trækkes gennem sandet.

Det er postmandskabet, der afgør, hvornår kajakken er i mål og tiden stoppes.

Den deltager, der er i vandet, SKAL have redningsvest på.

## Point

Det hold, der gennemfører opgaven hurtigst, får 100 point.  
Øvrige hold får indekserede point ud fra dette.

# Post nr. 25



## Postbeskrivelse

I skal følge den markerede mountainbikerute, indtil I møder den næste post.  
Undervejs skal I finde så mange ophængte poster (markeret med minestrimmel) som muligt.  
Hver post har en bogstavkode som I skal notere på jeres svarark.

## Point

Der gives 10 point for hvert korrekt klip.  
Der er ophængt 10 postskærme og der kan således gives op til 100 point.

# Post nr. 26



## Postbeskrivelse

I får udleveret et ark med 20 logoer, 10 af disse logoer er der fejl på.

Det er jeres opgave at finde de 10 med fejl.

I har alt den tid til rådighed, som I ønsker.

Det er ikke tilladt at bruge nogle hjælpemidler. Gør I dette, bliver I diskvalificeret og får 0 point.

Når I er færdige, afleverer i opgaven til postmandskabet.

## Point

Der gives 9 point pr. rigtigt svar, er alle 10 svar korrekte, gives der 100 point.

# Post nr. 27



## Postbeskrivelse

I skal sammen tilbagelægge en selvvalgt rute imellem de to markeringer så mange gange som muligt medbringende to stk. fyldte sandsække.

I får udleveret et kontrolkort, som skal forevises for kontrollanten ved start/slutstedet samt ved vendepunktet på ruten. Herpå sætter kontrollanterne et kryds hver gang, I passerer start/slutstedet og vendepunktet.

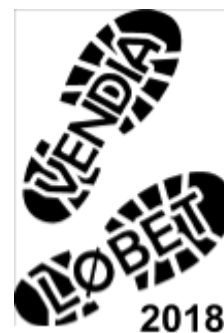
I skal medbringe de to sandsække.

I har alt den tid til rådighed, som I ønsker.

## Point

Holdet, der tilbagelægger ruten flest gange, får 100 point.  
Øvrige hold får indekserede point i forhold hertil.

# Post nr. 28



## Postbeskrivelse

I får udleveret et svarark, stearinlys og en pakke tændstikker og skal derefter følge markeringen til, I kommer til indgangen til en bunker.

Inde i bunkeren må I ikke benytte jer af andre lyskilder end det udleverede stearinlys og tændstikker. Hvis I bruger andre lyskilder, diskvalificeres I og får 0 point.

Fra I træder ind i bunkeren starter tiden, hvorefter I har 3 minutter til I skal være ude igen. Tiden starter når den første af jer træder ind i bunkeren og slutter når den sidste af jer er ude igen.

Inde i bunkeren skal I finde så mange koder som muligt og notere disse på svararket. Koderne er skrevet på små nummererede sedler, placeret rundt omkring inde i bunkeren.

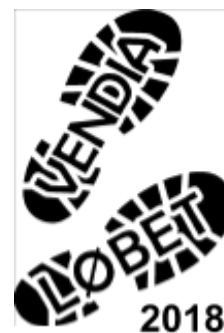
Der gives strafpoint såfremt I bruger mere end 3 minutter inde i bunkeren.

## Point

Der gives 5 point for hver korrekt kode der findes og skrives på svararket  
Der fratrækkes 1 point pr. sekund I kommer for sent ud  
Der kan ikke gives mindre end 0 point



# Post nr. 29



## Postbeskrivelse

I skal producere en hjemmelavet kæde på mellem 50 og 55 cm, der ophængt lodret i en krog, skal kunne holde et lod på 300 g løftet.

Kæden ophænges med den ene ende fastgjort til en krog og loddet ophængt i den anden ende af kæden. Kæden skal kunne holde loddet i mindst 10 sekunder uden at knække.

Kædens længde måles, når den er udstrakt og ophængt med loddet.

Hvis kæden er kortere end 50 cm. eller bliver længere end 55 cm, når den strækkes af loddet, skal I ændre kæden, så den får den korrekte længde.

Jo flere led kæden består af, jo flere point.

Et led defineres som en selvstændig del af kæden, der har til formål at holde to andre led sammen eller at fungere som et af de to ende-led.

Når kæden er godkendt af postmandskabet, skal den placeres i den udleverede kuvert med holdnummer på og afleveres til postmandskabet.

Skævbider og ståltråd skal afleveres til postmandskabet.

Der gives point for kæderne, når alle hold har været igennem posten, så det er vigtigt, at jeres kuvert er mærket tydeligt med holdnummer og bliver afleveret til postmandskabet inden i forlader posten.

I får udleveret en rulle ståltråd, en skævbider og en kuvert.

Der er ingen tidsbegrænsning

## Point

Der gives 100 point til holdet med den længste kæde.

Øvrige hold får indekserede point i forhold til dette.

Hvis, der ikke afleveres en godkendt kæde, gives 0 point.

# Post nr. 30



## Postbeskrivelse

Et sted i det fjerne, er der placeret en morsemaskine, der kører i loop.

I skal nu oversætte en bogstavække og notere den på svararket.

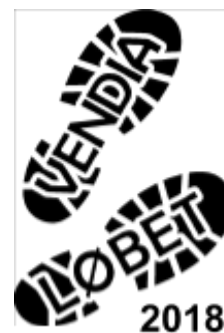
I skal blive i det markerede felt, mens I løser opgaven.

I har alt det tid til at løse opgaven, som I ønsker.

## Point

Det hold der har flest rigtige tegn, får 100 point, resten for point indekseret ud fra dette.

# Post nr. 31



## Postbeskrivelse

Foran jer står 10 krukker med forskelligt indhold. I skal føle jer frem til, hvad der er i de forskellige krukker.

I skal begge føle i de 10 krukker. Deltager 1 føler i krukkerne først og derefter føler deltager 2 i krukkerne.

I får bind for øjnene, så I ikke kan se noget, når I skal føle i krukkerne.  
Hver deltager må kun have hånden i hver krukke EN gang.

Det er ikke tilladt at tale sammen, mens posten udføres. I må først tale sammen igen, når I har fået udleveret svararket.

Det er ikke tilladt at benytte andre hjælpemidler end det svarark, I får udleveret, når I begge har følt i alle 10 krukker.

I har max. 5 minutter tilsammen til at føle i krukkerne, men alt den tid, som I har behov for til at udfylde svararket.

Svararket afleveres til postmandskabet, når I er færdige.

## Point

Der gives 10 point for hvert rigtigt svar på det afleverede svarark.

# Post nr. 32



## Postbeskrivelse

Her skal I overnatte.

Hvis der er ting, som I gerne vil aflevere, skal I gøre dette inden, I lægger jer til at sove. I skal sørge for at få ladet jeres mobiltelefoner op.

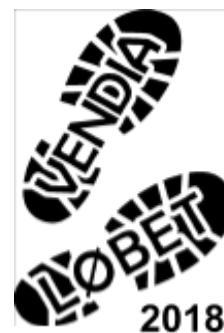
Næste post åbner her i morgen kl. 5.15 og I skal forlade posten kl. 5.30.

Hvis I har fundet hemmelige koder undervejs, er det nu sidste chance for at få point for dette. I skal fortælle det til postmandskabet her på posten inden kl. 0345

## Point

Ingen  
Der gives særskilt point for hemmelige koder.

# Post nr. 33



## Postbeskrivelse

Godmorgen. Håber, I er friske til en ny dag.

I skal forlade denne post senest kl. 05.30.

Husk at rydde op efter jer selv og tage alle jeres ejendele med.

## Point

Ingen

# Post nr. 34



## Postbeskrivelse

I får udleveret et sæt med 10 små opgaver.

Nogle af opgaverne kan løses på stedet og andre skal I rundt til forskellige steder i området for at løse.

I får først udleveret jeres næste kort og må først forlade posten når I har løst de 10 opgaver - eller når posten lukker.

I får tildelt 100 point inden I går igang med opgaverne.

Hvis I løser alle 10 opgaver uden hjælp kommer I således herfra med 100 point.

I kan vælge at købe løsninger til opgaver undervejs, hvilket koster 20 point pr. opgave.

Det kan ikke lade sig gøre at bruge mere end 100 point ialt til at købe hjælp.

Lykkes det ikke at løse alle 10 opgaver med eller uden hjælp inden posten lukker, vil I blive sendt afsted med 0 point.

## Point

Der gives 100 point til hold der ikke modtager hjælp.

Der fratrækkes 20 point for en komplet løsning af en opgave.

Der gives 0 point hvis ikke alle opgaverne er løst når posten lukker

# Post nr. 35



## Postbeskrivelse

I skal kaste den udleverede træstamme længst muligt.  
I bestemmer selv, hvordan I vil kaste.  
I får to forsøg, hvor det længste kast tæller.  
I må ikke overtræde markeringslinjen, når I kaster, og I må kun kaste, når I har fået lov af postmandskabet.  
Hvis I overtræder markeringslinjen, tæller kastet ikke og I får ikke et nyt kast.  
I har maks 3 minutter til at løse opgaven.

## Point

Det hold, der kaster stammen længst får 100 point.  
Øvrige hold får indekserede point ud fra dette.

# Post nr. 36



## Postbeskrivelse

Her skal I bruge jeres medbragte kartofler.

I skal lave en så lang kartoffelskræl som muligt. vha. jeres egne kartofler og den udleverede kartoffelskræller.

I må bruge hele kartofflen til opgaven og ikke kun skrællen.

Når I har en skræl klar, tilkalder I postmandskabet, som vil måle jeres skræl.

I skal selv lægge kartoffelskrællen klar, så det er jer selv, der sørger for at den er så udstrakt som muligt. I må gerne holde ved kartoffelskrællen mens, at den bliver målt.

I har kun lov til at få målt 1 skræl. I må bruge alt den tid, I ønsker på opgaven.

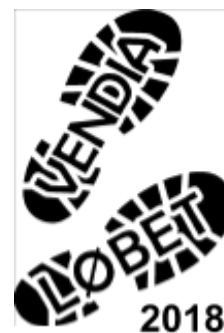
## Point

Det hold, der laver den længste skræl får 100 point.

Øvrige hold får indekserede point ud fra dette.



# Post nr. 37



## Postbeskrivelse

I får udleveret et opgavesæt med 6 opgaver. Til hver opgave er der 4 svarmuligheder nummereret med 1, 2, 3 og 4.

I har alt den tid, som I har behov for til at løse opgavesættet-

Når I har løst opgaverne og mener, at I har de 6 rigtige tal, skal I finde de tilhørende 6 bogstaver på 6 sedler, der er placeret på siloen.

De 6 sedler er fordelt med 3 på hver side af siloen. Sedlerne er placeret under hinanden i forskellige højder og kan kun nås ved at rapelle ned fra toppen af siloen.

I må hver især rapelle ned én gang.

På hver af de 6 sedler på siloen findes fire kontrolbogstaver svarende til de fire løsningsmuligheder.

I skal aflæse kontrolbogstaverne ud for de svarmuligheder, I mener, er de rigtige løsningsmuligheder.

Udover de 6 sedler, er der yderligere 2 sedler med gratis bogstaver - én seddel på hver side af siloen.

Mens I rapeller ned langs siloen må der ikke fotograferes, tales med hinanden eller noteres. Sker dette alligevel diskvalificeres I og får 0 point.

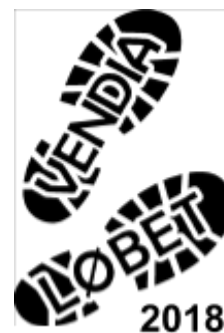
Når en deltager er nede på jorden igen må vedkommende notere på svararket.

Når I begge er nede og har udfyldt svararket, afleveres dette til postmandskabet

## Point

Der gives 10 point for hvert korrekt kontrolbogstav og 15 point for hver af de to gratis bogstaver

# Post nr. 38



## Postbeskrivelse

I skal producere så mange tændstikspyramider som muligt på 5 minutter på den udleverede plade.

Inden I går i gang, skal I give kontrollanten besked på, hvor mange I regner med at kunne nå at producere.

Hvis I ikke når det forventede antal inden, tiden er udløbet, fratrækkes point.

Jo flere I kan producere - jo bedre.

Producerer I mere end, I havde vurderet, at I kunne nå, får I ekstra point for dem I producerer for meget - men ikke særligt mange ekstra point i forhold til, hvis I havde vurderet det rigtige antal.

En godkendt tændstikspyramide består af tre tændstikker, der står med svovl-spidserne hvilende mod hinanden i en pyramideform.

Når de 5 minutter er gået tælles, hvor mange godkendte tændstikspyramider, der står på den udleverede plade.

Det er til enhver tid postmandskabet, der vurderer, om en tændstikspyramide kan godkendes.

## Point

Det maksimale antal, der bliver produceret i løbet af alle holdene, sættes som "max" og giver 100 point.

Har I vurderet for højt, fratrækkes 5 point pr. procent, der rammes forkert

Har I vurderet for lavt, tillægges ½ point pr. procent, der er ramt forkert.

Der rundes til slut op til nærmeste hele point.

### Formler:

- Hvis, der er produceret for få i forhold til vurderingen, gives point således:  
"Antal produceret" x 100 / "max" - "Fejlvurdering" x 100 / "max" x 5
- Hvis, der er produceret mere end vurderet, gives point således:  
"Antal vurderet" x 100 / "max" + "Ekstra" x 100 / "max" x ½
- Hvi der produceres præcis det antal, der blev vurderet gives point således:  
"Antal produceret" x 100 / "max"

# Post nr. 39



## Postbeskrivelse

I det afmærkede område på 4x5 meter er placeret en spand, to kegler, to flasker og fire bolde i forskellige størrelser.

I skal ved hjælp af de to udleverede snore flytte de fire bolde således, at de bliver placeret enten i spanden, på en kegle eller på en flaske.

Der gives kun point for de bolde, der befinder sig i spand, på kegle eller på flaske, når tiden slutter.

I må ikke træde ind i det afmærkede område.

I må kun røre boldene med de udleverede snore.

Tiden starter når I samler snorene op.

I har max 5 minutter til at flytte bolde.

I må selv om hvor, I placerer de fire bolde.

## Point

Der gives point således:

Bold i spand = 10 point

Bold på kegle = 20 point

Bold på flaske = 30 point

# Post nr. 40



## Postbeskrivelse

Velkommen i mål. Godt gået :-)

## Point

Ingen