

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ/БОНУСНЫЕ ЗАДАНИЯ

1. РЫЦАРСКИЙ ПОКЕР

На старте вы получили игральную карту и прикрепили её на щит. Теперь вы готовы к игре. У всех экипажей разные карты: от «10» до туза четырёх классических мастей. Ваша задача – в какой-либо момент гонки собрать вместе с другими участниками максимальную комбинацию по правилам игры в покер и сделать её фотографию. Вы можете взаимодействовать с командами до тех пор, пока не соберётся наиболее удачной комбинацией.

На фотографии должны присутствовать щиты с картами и номера участвующих команд.

Пара (две карты одного достоинства) – 5 минут

Две пары – 15 минут

Сет (три карты одного достоинства) – 15 минут

Стрит (5 последовательных карт 10-В-Д-К-Т) – 30 минут

Каре (4 карты одного достоинства) – 30 минут

Фулл хаус (3 карты одного достоинства + 2 карты одного достоинства) – 40 минут

Роял стрит флеш (5 последовательных карт одной масти) – 50 минут

Стоимость бонусов за комбинации в трактовке ДП с условными примерами указана выше. Фотография загружается на сайт после финиша.

2. ПОДЗЕМНЫЙ СВЕТ



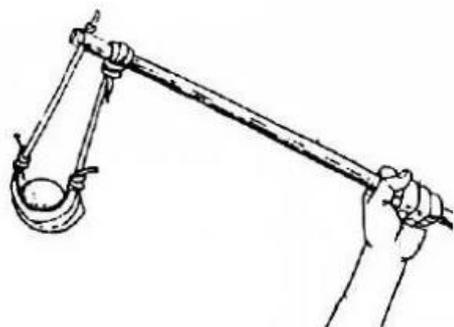
В гонке множество чудесных пещер и подземелий, где вы сможете проявить мастерство фехтования световой «шпагой» и снять творческую фотографию в стиле «фризлайт» (рисование светом).

На световом рисунке должен быть номер этой «Дороги Приключений» (27) и любой рыцарский символ.

Бонус – 45 минут. Задание проверяется на финише.

3. ФУСТИБАЛЬНАЯ ОСАДА (ТОЛЬКО для **BLUE** и **GREEN**)

Изготовьте знаменитый в средние века во время осад «фустибал» — ручное метательное оружие. Это вид пращи, прикрепленной к длинной палке-рычагу с целью увеличить размах, начальную скорость снаряда и дальность его полёта. Вот варианты исполнения верхней части фустибала:



Ваш фустибал должен быть способен выбросить снаряд имени куриного яйца на расстояние 5 м через препятствие/стену высотой 2 м и поразить

вражеские тылы. Если снаряд не долетает до вражеских тылов, такой фустибал бесполезен и не получает бонуса!

Бонус – 60 минут. Задание проверяется на КП 34.

4. ОСЕННИЕ АППЛИКАЦИИ

Привезите на финиш аппликации флагов, сделанные исключительно из осенних листьев, т.е. естественного растительного материала, собранного вами на природе:

- 4.1 Флаг восточно-европейской страны, где национальным видом спорта является игра, рост популярности которой за последний век можно было бы пригласить в неё поиграть – настолько он высок.
- 4.2 Флаг страны, центральный элемент в котором столь изрезан, что как будто подтверждает факт обладания ею самой длинной береговой линии в мире.
- 4.3 Флаг страны, чей силуэт вы видите ниже:



Флаги должны быть сделаны только из листьев и узнаваемы по цветам. Размер каждой аппликации – А4. Листья не должны падать с аппликации во время демонстрации.

Бонус – 30 минут за полный набор аппликаций. Задание проверяется на финише.

5. ФОТОДУМАЛКА (ТОЛЬКО класс RED)

А. Сфотографируйтесь с укреплениями на некотором острове в Выборге, взяв в кадре в руку то, что является полным антонимом его названию. Кстати, изготовить это вы можете самостоятельно, зайдя в любой хлебный магазин.

Б. На подъезде к самому западному этапу сделайте фото с подобным железным «грибом». Говорят, лучше всего такие «произрастают» недалеко от воды. И хотя конструкция шляпки и кольца на ножке могут немного отличаться, вы заметите сходство с царством грибов.

Бонус – по 15 минут.

Фотографии загружаются на сайт после финиша.



6. КРЕСТИЩИ-НОЛИЩИ

Рыцари были столь суровы, что играли в крестики-нолики исключительно на местности. В вашей карте обозначен район игры, где вы можете видеть сектора игрового поля, они же - клетки (общее число клеток игрового поля - 9). Ваша задача – определить, кто выиграл партию, и посетить верную клетку. Станция находится только в центральной клетке победной линии.

Нумерация квадратов в игровом поле следующая:

123
456
789

Ответ «да» на вопрос означает, что в клетке нолик. Ответ «нет» значит, что в клетке крестик:

1. Если умножить общее число клеток игрового поля на количество победных клеток в игре, получится порядковый номер сегодняшней ДП.
(Точка: БРАТСКАЯ МОГИЛА).
2. Если умножить общее число клеток игрового поля на количество сторон самого большого квадрата, получится порядковый номер прошлой ДП.
(Точка: РАЗВИЛКА ДОРОГ В УЛЫБИНО)
3. Если умножить число клеток периметра игрового поля на единицу, получится девять.
(Точка: АНГАРЫ СЕНОХРАНИЛИЩА).

4. На карте гонки есть и Глубокое, и Широкое, и Длиннющее озёра.
(Точка: ПОЗАДИ СТАНЦИИ ЛАЗАРЕВКА).
5. В названии города, где вы стартовали, есть фамилия знаменитого шведского теннисиста по имени Бьорн.
(Точка: БЫВШИЙ ФИНСКИЙ ЦЕМЕНТНЫЙ ЗАВОД)
6. В этой гонке согласно новому пункту регламента отсечки (отмеченные инструкторами вынужденные паузы перед выполнением заданий экипажем) наконец-то вычитаются из общего контрольного времени игры.
(Точка: РЯДОМ С МОСТОМ У БЫВШЕЙ Ж/Д)
7. В задании 4.3 загадан силуэт европейской страны.
(Точка: ДОТА.-Sä 6)
8. Две пары и каре в покере состоят из одинакового количества карт.
(Точка: УГОЛ ЗДАНИЯ СТ. ВЕРХНЕЕ ЧЕРКАСОВО)
9. На рассмотрение апелляций одной гонки у организаторов ДП обычно уходит около 2 лет.
(Точка: НАДОЛБЫ НА БЕРЕГУ ОЗЕРА)

Бонус – 90 минут. Отметка в станции.

7. ДЕТСКИЙ ЭТАП (ТОЛЬКО для классов **BLUE и **GREEN**, в составе которых есть дети от 5 до 12 лет)**

Около старта технического этапа у КП 34 дети смогут пройти специальный детский этап.

Бонус – 15 минут.

8. МИНУТКА ПОЭЗИИ

Ну какое рыцарство без сочинения стихов! Напишите стихотворение, которое бы более, чем на 50% повторяло одно из уже существующего в мировой поэзии (это значит, что количество оригинальных слов должно быть не меньше половины). Название оригинала и указание автора – обязательно. Можно использовать тексты как стихов, так и песен. Размерность и количество рифм должны соответствовать оригиналу.

В вашем стихотворении должны обязательно присутствовать слова (их можно всячески склонять):
рыцарь, мельница, доспех, осел/ишак, опасное, приключение, дальняя, дорога, фустибал, пир

Задание сдается на финише на отдельном подписанном листе.

Задания, выполненные неразборчивым почерком – не засчитываются.

Бонус за выполнение – 60 минут

9. ФОТОТЕКА

Сделайте фото своей команды:

1. В качестве торговцев чем-либо на рынке или на трассе (вокруг должны присутствовать настоящие торговцы).
2. С рыжим (это должно быть одушевлённое создание: например, лис, кот, человек). Фото с одеждой или изображением рыжего не засчитывается.
3. Где более 10 человек обнимают друг друга.

Бонус – 30 минут за каждую фотографию.

Фотографии загружаются на сайт после финиша.

10.ПРОГУЛКА ПО СТАРОМУ ГОРОДУ (см. на отдельном листе)

Бонус за выполнение – 120 минут

11.ИНТЕРЕСНЫЙ КАМЕНЬ

Выполнить данное задание вам поможет камень на КП 23.

Сфотографируйтесь во время гонки, выполнив условие:

1. Нарисуйте
2. Символ
3. На ягодице
4. Начертите
5. Роспись
6. Тевтонцев
7. Тамплиеров
8. На щеке
9. На лбу
0. Госпитальеров

Бонус – 30 минут.

Фотография загружается на сайт после финиша.