



# L2a

kód stanoviště: **KLUZAK**



Milí hráči, připravili jsme vám pár tipů na výlety po Krkonoších. Doufám, že se vám budou líbit. Připravte si mapu a můžeme vyrazit.

## Trasa 1

Procházka na půli cesty mezi Špindlem a Pecí. Nejlepší nástupní místo jsou **oblé úvodníky**. Jděte na křižovatku kde **tasí cenzor**, tam odbočte a jděte po hlavní kolem **svodu dobráka** až pod **vzorné denní akty**. Opět odbočte, po neznačené cestě přebrodíte **kokotský teplo** a jdete stále stejným směrem až na křižovatku se zelenou značkou pod **račího šli**. Tam sice nic není, ale už jste se našlapali dost, takže tu skončíme.

## Trasa 2

Druhá trasa začíná tam, kde **dobře solí**, a jděte po modré hlavním hřebenem, kde vám **rak sepíše luštění** až k rozcestí s **dančí bulou**. Tam si dejte čaj a polévku a pak pokračujte k **těm kótám pro běhání u lodě s rodem**. Zde můžete odběhnout z cesty, jít se podívat na **čistírnu náhod** a zase se vrátit. Ale kdo dodržuje předpisy a nechodí v národním parku mimo značené cesty, ten si odbočku odpustí a pokračuje na **krvavý O**, kde odbočí na **vybitý rodu chór**. A pak zbývá jen sejít dolů na **odulý mrd**.

## Trasa 3

Krátká odpočinková trasa na východě Krkonoš. Výchozí místo je autobusová zastávka **mlsný penály**. Projdete vzhůru **udáním Apolla**, dokud neuvídníte **stolek**. Tam prudce otočíte a pokračujete mírně vzhůru **k snítce**. Tam se sbíhá mnoho cest a vy si vyberte tu nejvíc do kopce. Nikam neodbočujte, dokud nedojdete úplně nahoru na **okrasný hlásiče**. A to je pro dnešek vše.

## Trasa 4

Delší trasa nad Špindlem. Začnete **nápodobou Vacka** a vyběhněte lesem mimo cesty nahoru na **kančí tempa**. Přejdete přes **brody Labe vydrou**, pokračujte dolů, kde nejprve **odbavíme dědu**, a až **dva objedou plata**, pak dole v údolí **vidí vláčky**. Poté jděte po silnici až na okraj města, kde se **synům vlní prdel**, a na jeho severním konci **Adam viděl i skener**. Opět vyběhněte nahoru (mastňáci mohou i lanovkou) a užijte si výhledů s **dědem niv**.

## Trasa 5

Pátá trasa nedalako odsud je typu scorelauf. Máte jedno startovní místo (v našem případě **trůny čápů**), odkud budete vybíhat na různá stanoviště. Nejdříve na **bar plamene**, pak se vraťte, a jděte přes **bodlák a basu** až na **spádový obklad**. Opět se vraťte, a jděte na třetí stanoviště, kde na vrcholu **vrtáš v baronovi**. Znovu se vraťte a poslední vaše stanoviště je **nahrazená družička**.

## Trasa 6

Časně zrána, kdy lesem prosvítá **šed jiter**, vyražte jihozápadně od Pece nahoru až k rozcestí **u dřevité boty**. Zde se můžete rozhodnout. Buďto půjdete ještě výše, tam, kde je **olší ulička**, za hezkého počasí je tu vidět do daleka. Když jste ale unavení, můžete to vzít zkratkou, kde je **plno vody**. Ať půjdete jakkoliv, sejdete se pod **bledou saní**. A pak jen půjdete dolů, kolem **bouře hrdiny KSC** až do cíle, kde čeká **skládací houbař**.

## Bonus

Pokud jste úspěšně prošli všemi trasami, jistě už víte, kde se nachází bonusové místo. Název tohoto místa je zároveň řešením šifry.