

Dille

2009

Historien so far

Et forskerteam fra British Columbia University er for nogen tid siden, under mystiske omstændigheder, forsvundet i den nordlige del af Grib Territory i den canadiske ødemark. Noget tyder på at der ikke er tale om en ulykke, men at de er blevet bortført af ukendte gerningsmænd. De nåede at sende en rapport til universitetet (se youtube), før de blev væk, der slutter med et overfald!

RCMP er gået ind i sagen, men står her flere måneder efter stadigvæk uden afgørende spor. Der er tale om to vel respekterede forskere, Tim Miller og Dominic Artois, som længe har forsket i afgørende konsekvenser af den globale opvarmning. Det er uvist helt præcis hvad der blev forsket i, men man mener at det har med energikilder at gøre og før afrejsen mente forskerne at en Nobelpris kunne komme på tale hvis deres teorier var korrekte. RCMP har afsøgt et stort område fra satellit, fly, bil og til hest, men der er tale om et kolossalt areal der skal afsøges og helst fra jorden, hvorfor der nu skal anvendes andre metoder. Derfor ønsker RCMP yderligere kvalificeret mandskab, for at undersøge hvad der er sket og opspore de to forsvunde videnskabsmænd. Vildmarkens undertiden noget underlige befolkning skal i første omgang opsøges, for det er muligt at de har nogle spor. Nogen må have set et eller andet!

Praktiske oplysninger

Dillekom (løbsledelsen) Holder til på Råbjerggrunden under løbet lørdag, om søndagen på Maarum trb.

Point Afleveres eller indtelefoneres til Rune S. på 51226112, så snart som pointene er klar (når posten lukker). Se pointene på "regler og tider" der også udleveres.

Tidspunkter Posten skal være klar lidt før tidspunktet angivet i "regler og tider". For at alle hold får en oplevelse, kan det ske at man strækker lukningen lidt. Til gengæld må de seneste hold springe næste post over, så de ikke bliver forsinkede. Det er særligt vigtigt at overholde lukketiden søndag jf. "regler og tider". Tidspunkterne angivet i dette manus er kun cirka tider – de gældende tider læses i "regler og tider"!
NB! Ring til næste post når hhv. første og sidste hold går.

POST	Åbne kl	Lukke for opg kl	Lukke helt kl	Senest til bonus kl	Tid på post	
					MAX timer	Hurtig timer
1	14:00	15:00	15:30		0,5	0,25
2	15:00	16:30	17:00		1	0,5
3	16:00	18:00	18:30	17:30	1	0,5
3B	16:30	18:00	18:00		0	0
4 ANK	17:00	21:00	21:00			
4 AFG	20:00	21:00	21:00			
5	20:30	23:00	23:30		0,75	0,5
6	21:30	00:30	01:00	23:00	1	0,5
6B	22:00	00:00	00:00		0	0
7	22:30	01:00	01:30		0,75	0,5
8 ANK	23:30	03:00	03:30			
8 AFG	06:00	07:30	07:30			
9	08:00	10:00	10:00		0,75	0,5
10	09:00	10:30	11:00		0,75	0,75
11	10:00	12:00	12:30	11:30	0,5	0,5
11B	11:00	12:30	12:30		0	0
12	11:30	13:00	14:00		0	0

Særligt om søndagen er det vigtigt at spejderne ikke bruger længere tid end det der er angivet som max. i skemaet herover. Spark dem videre, for ellers når de ikke rundt! I sidste ende er det dog op til den selv, men 45 – 60 min. er max på en post (afgøres i forhold til opgave, kø, motivation osv.)!

Medbring til posten

Vand til spejderne (tilpasses hvor mange hold der kommer)! Det er vigtigt!
 Udklædning, materialer til postopbygning
 Materialer til postens opgaver
 Mobiltelefon med nummer oplyst til Dillekom
 Master kort med posterne indtegnet, OH-pen til indtegnig
 Førstehjælpsgrej
 Mad og forplejning til eget forbrug
 Mobiltelefon – husk at ringe til næste post når første hhv. sidste hold går!

Mobiltelefonnumre

Post	Navn	Team	Mobilnummer
Point, 0, 5, 9, 13	Rune Skovgaard	Gl. Røde	51 22 61 12
0, 4, 8,13	Anders Nørgaard	Ymer	61 18 79 93
0, 4, 8,13	Peter Tranevig	Ymer	61 46 41 06
2, 6, 10	Morten Scheibye	Blackfoot	29 46 69 99
1, 3, 7, 11, 12	Rasmus Klok	Odin	51 94 96 94
1, 3, 7, 11, 12	Emil Stald	Odin	51 94 17 29
1, 3, 7, 11, 12	Emil Møller	Odin	51 84 23 34
2, 6, 10	Martin Hedegaard	Blackfoot	27 20 05 27

Forberedelser

Mødes kl. 19.00 fredag d. 2.10 – til en Sofieburger, status og pakning af poster
 Indkøb ca. kl. 15.00 fredag, Netto Akacietorvet Farum

Afslutning

Kl. 13.30 på Maarum trb. Forventet slut kl. 14.00. Tog mod Hillerød 14.31.

Point fra poster skal være Rune i hænde senest 13.00 (helst meget før) om søndagen – ellers når vi ikke at blive klar til præmieoverrækkelse. Point fra om lørdagen skal Rune have om aftenen lørdag!

Lørdag eftermiddag: Finde forskere

Post 0 - RCMP på Hillerød Station (Dillekom)

12.30 – 13.50

Placering: Hillerød station, perronen ved Gribskovbanen

Historie: Situationen opridses af RCMP, der bl.a. har den originale video fra forskerne kørende i baggrunden (Hvis vi har tid og overskud kunne vi overveje at lave en ny version til starten). Spejderne bliver sat ind i situationens alvor og vigtigheden af at finde forskerteamet i live. De er med stor sandsynlighed de eneste der kan være med til at standse den globale opvarmning og give svar på en række mystiske hændelser der har fundet sted den senere tid hvor bl.a. rygter om fund af vikingelandsbyer og store pengetransaktioner er i omløb.

Opgave: Startopgave hvor spejderne skal bestemme hvor de skal hen ud fra Luftfoto/gl. kort. Opsamling ved at spejderne får udleveret nødkuvert med rigtig løsning (Anders). Udstyr checkes: sovepose, 1. hjælp, økse mm.

Videre: Spejderne skal løse opgaven og post 1 ligger midt mellem Gribsø og Mårum, så de skal overveje rutevalg. De skal dog stå af på Mårum. Fra stationen er det blot fuld gas til Gamle Syvfinger. Toget går fra Hillerød kl. 14.00 mod Gilleleje (alternativt mod Tisvildeleje kl. 13.50)

Post 1 – Gammel Syvfinger (Odin)

14.00 – 15.00

Placering: Gribskov nord, mellem Gribsø og Kagerup (vest). Ca. 1-2km ad stier fra start (afhængig af rutevalg).

Historie: Gl. syvfinger kan mærke i sin manglende ringfinger, at vinteren bliver hård og snefuld. Han øjner derfor gode afsætningsmuligheder i sne-briller til vildmarkens beboere (gennemgående opgave), en oplysning han er villig til at lade gå videre til spejderne for blot en lille skilling.

Syvfingers svend – unge ni-finger – har fundet noget mærkeligt papir ude i skoven. Måske kan spejderne få noget mening ud af det?

Opgave: Tænkeopgave. Spejderne får udleveret side fra en logbog, hvorfra spejderne kan regne ud hvor forskerne er og konstatere at de er i live. Man kan leje værktøj til at starte den gennemgående med.

Materialer: Tænkeopgave / rebus (Morten S.), arbejdstegning til sne-briller (Anders)+ syvfingers værktøj.

Videre: Hvis spejderne har løst tænkeopgaven, så ved de hvor de skal hen. Hvis ikke, må de købe sig til hjælp hos Syvfinger.

Post 2 – De forsvundne forskere & Inspector Morse (Black Foot)

15.00 – 16.30

Placering: Gribskov Nordøst, Multebjerg Shelterne. Ca. 4 km ad stier fra post 1.



Personer:

- Tim Miller (Jønne)
- Dominic Artois (Hille)
- Inspector Morse (Hedegaard)
- Inspector Morse assistent (Magnus)

Historie: Spejderne møder de to forskere, Tim Miller (Jønne) og Dominic Artois (Hille), som har gjort enestående videnskabelige fund i et område af vildmarken, som tidligere har været dækket af bræer. Ud over mange interessante mineraler, som forskerne pt. er ved at undersøge, har de også opdaget et hidtil ukendt nordbosamfund. Forskerne mener, at der er tale om efterkommere af de grønlandske nordboer.

Nordboerne boplads ligger oven på et område, hvor jorden er fuld af et særligt mineral, der giver dem en usædvanlig livskraft. Ved forskernes møde med nordboerne blev alt deres kommunikationsudstyr smadret, da vikingerne troede de var BONG Energy. Forskerne har således ikke kunnet rapportere hjem om deres fund og generelle velbefindende.

Men forskerne er ikke alene på banen. Det multinationale kul- og olieselskab *BONG Energy Inc.* også på sporet af nordboerne og deres mineral. *BONG Energy* frygter at mineralet vil underminere deres kul- og olieforretning, hvorfor de gerne vil have fingre i det. *BONG Energy* har ry for at benytte sig af ufine og ikke helt lovlige metoder, og tager sjældent hensyn til flora eller fauna.

Forskerne beder spejderne om at meddele RCMPs hovedkvarter at de er i god behold og at eftersøgningen kan indstilles. De kan benytte Inspector Morses (Hedegaard) morseapparat – det har dog en enkelt manglen, der først skal udbedres.

Opgave: Konstruere et morseapparat, koble den på ledningerne og morse hjem til RCMP, at forskerne er OK. De internationale morseregler skal selvfølgelig overholdes. Er spejderne ikke bekendt med disse, kan de mod passende betaling få lov til at se Morses kodebog.

Materialer / to do :

- Arbejdstegning lavet (**Hedegaard send, Scheibye print**)
- Højtalere (**Hedegaard (/Tøt)**)
- Klemmer (**Hedegaard**)
- Ledning (**Hedegaard**)
- Søm (**Hedegaard**)
- Flækket træ eller bræt (?)
- Bygning af prototype (... **torsdag ... eller evt. Jønne/Hedegaard tirsdag**)
- Batteri til test (**Tøt**)
- 2 x diktafoner (**Scheibye**)

Videre: Forskerne beder spejderne om at opsøge nordboerne, og skabe en god relation til dem.

Post 3 – Sven Skallesmækker, Sturla Styrkarsson og Thyra Karisdottir (Odin)

16.00 – 18.00

Placering: Bolandhus, Gribskov nord, samme placering som post 7 (nat). Ca. 2,5 km ad stier fra post 2.

Historie: Vikingerne har været gemt væk i generationer bag de store gletsjere, men gennem de seneste 50 år er deres kontakt med omverden blevet større og større. Vikingerne er stolte folk, der godt kan lide godt selskab men er samtidig skeptiske over for venlige folk. De er blevet røvendt mere end en gang... For at overbevise vikingerne skal spejderne være klar på at løse en række opgaver.

Opgave: For at vinde nordboernes tillid, skal spejderne kaste med økse og konstruere et rune-kode-hjul, der sat sammen med andre elementer kan give vital viden om vikingernes skæbne. (Anders N. er på konstruktionen)

Materialer: Skydeskive, kasteøkse (Morten, Stald), rune-kode-hjul tegning (Anders)

Videre: Vikingerne har kendskab til en skør galler (Fat Phillipe), som det altid er godt at *skaffe* hos.

Post 3b (Udlægges af Odin eller Rune S.)

16.30 – 18.00

Bonus – økologisk forsvarlig og nedbrydelig bonuspost, der ikke behøver, at blive hentet ind igen... Ca. 2km fra post 3 (Anders)

Post 4 - Fat Phillipe og Bodvar Ljotolf (Ymer)
17.00 – 21.00

Placering: Råbjerggrunden, Ejlstrup nord for Gribskov. Ca. 3km ad stier fra post 3 og 3b (bonuspost),

Tid: Tiden stoppes. Spejderne skal være fremme senest 19.00

Historie: Efter mange timer i ødemarken når spejderne endelig frem til det legendariske Chalet ejet af Fat Phillipe. Han har været på studierejse i Norden for at kigge nærmere på det nordiske køkken, der efter mange års hensynet tilværelse er blomstret op igen. Fat har dog lidt svært ved at se det helt fantastiske i grød, men der mange andre elementer han finder spændende. Dertil kommer, at han efter sin hjemkomst har fået besøg af en lokal kok af nær vikingeslægt, Bodvar Ljotolf, og sammen har de udviklet en fransk-nordisk fusionskøkken.

Opgave: Tiden stoppes! Lave bål med flint og stål (ildbor) og lave en tre retters lækker menu med kåldolmere som hovedret.

Materialer: Madindkøb (Peter T.). Tilladelse til Råbjerggrunden (Rasmus / Anders Q.)

Videre: Breaking News: Bodvar kan fornemme, at der opstået en ubalance i skoven: musene graver deres huller dybere og ravnene flyver højt... Bodvar afmærker et område på spejdernes kort, som bør undersøges nærmere. Kan gå fra kl. 20.00. Skal være gået 21.00. Tiden starter kl. 20.00.

Lørdag aften / nat: Infiltration af **BONG** energy

Post 5 – BONG Energy: Mark the Miner, Max Digger og Bøffen (Gl. Røde)
20.30 – 23.00

Placering: Gribskov Nord, Kalvehave. Eksakt placering recces på dagen. Ca. 5 km fra post 4.

Historie: Spejderne ankommer til et sted, der tidligere var dækket af den store bræ, men som nu er blotlagt af den globale opvarmning. *BONG Energy* er ved at etablere en større udgravning på stedet, hvor de søger efter guld, diamanter og ikke mindst energimineraler – alt hvad der kan sælges med en fornuftig fortjeneste.

BONG Energy har dog haft store problemer med at skaffe kvalificeret arbejdskraft. Områdets lokale beboere har vist sig at være helt urimelige i deres lønkrav og kræver tilmed fri i jagtsæsonen. *BONG Energys* sjakbajs Max Digger (og hans trofaste ven og indpisker Bøffen) er derfor utrolig glad for at se spejderne, som han antager er forstærkninger sendt fra hovedkvarteret. Max Digger sætter stor pris på folk som spejderne: folk der ikke er bange for at tage fat, og hvis løn er arbejdet i sig selv.

Opgave: Pioner opgave: der skal bygges en kran, der løfte tunge ting mv. Skal også splejse øje. Spejderne bør desuden lytte med ved mandskabsteltet, hvor *Bong Energys* ansatte diskuterer planerne for at tvangsflytte vikingerne til arbejdslejr og bruge Grib Territory som dumpningsplads for radioaktivt affald og tungmetaller. Hvis spejdernes arbejdstempo bliver for lavt, er Bøffen altid klar med lidt håndfaste opmuntringer...

Materialer: Rafter (5 hold ad gangen x 1 lang x 3 korte, sisal (Rasmus?), reb, taljer, kedeldragter, hjelme, kroge (HT), pandelamper, presenninger,

Videre: Mark the Miner mener, at spejderne gennem tavst samtykke har forpligtiget sig til yderligere hårdt og belastende fysisk arbejde hos *BONG Energy*. Hvis de prøver at snige sig udenom kan sagsanlæg og erstatningskrav komme på tale. Hvis spejderne stadigvæk insisterer på selvbestemmelse og frihed, så er Bøffen klar med håndfaste argumenter. Spejder sendes derfor videre til *BONG Energys* lokale hovedkvarter, hvor mere arbejde venter. Desuden siger Mark at der også er mere arbejde næste dag fra kl. 7.00 – så skal de bare møde op på Duemose trinbræt (eller et sted i nærheden).

Placering: Bunkereren mellem Kagerup og Multebjerg radarstation (Morten), tæt på post 2. Ca.2,5km fra post 5.

Personer:

- Cody McNeill (Scheibye)
- RCMP (rest = 3 pers.)
- BONG Energy crew (rest = 3 pers.)

Der roteres mellem BONG crew og RCMP crew så alle får lov at prøve det hele.

Historie: Uden for BONG Energys hovedkvarter mødes spejderne af RCMP der har placeret en forpost før bunkereren. Spejderne skal afrapportere hvad de har opfanget på forrige post, via en mini-vejkrapport med tegninger, tekst og kortskitse der først laves på posten (den spejdermæssige opgave, skal bedømmes – RCMP instruerer at der skal være skitser osv.)

Efter afrapportering til RCMP sendes spejderne videre til CIA agent Cody McNeill der er deep undercover. Cody McNeill har sendt sin kommandostation op tæt ved indgangen til bunkereren (kamufleret telt eller kamufleret landrover 101). Her fortæller han spejderne, at CIA har mistænkt BONG Energy for at foretage landsforræderisk arbejde, og han har brug for at få informationer fra BONG Energys hovedkvarter. Desværre kan ikke foretage operationer med risiko for at blive fanget uden for USA's grænser, da det kan medføre en diplomatisk krise mellem USA og Canada, og derfor vil han høre spejderne om de er klar til at hjælpe ham med at skaffe informationer om BONG Energy's operationer. (Det vil de).

Cody McNeill har hakket sig adgang til BONG Energy's netværk og sikkerhedskameraer og kan vise spejderne kommandorummet, der er fyldt med et højteknologisk laser-sikkerhedssystem. For at kunne se laserne har Cody McNills special network team hakket sig videre ind i BONG Energys computersystemer, og aktiveret brandbekæmpelsessystemet, hvilket har fyldt rummet med den specielle $N^4O^3H^2$ gas. Spejderne kan herved se (og undgå) at krydse laserstrålerne når de entrerer rummet, og kan ved at klippe en blå-hvid wire der deaktiverer systemet i mellem 1 to 2 minutter, hvilket skulle give dem nok tid til at entrere computeren, kopiere de nødvendige oplysninger til en USB stick og komme væk fra området. For at entrere computeren skal de indtaste en 128 bit kode: "d9d5bccb961d8b9da0bf1ac076". Det er ukendt hvor mange fejlforsøg systemet kan håndtere, så Cody anbefaler spejderne at indtaste rigtigt første gang (men samtidig skal de skynde sig). Når de er logget ind i systemet skal de klikke på knappen "Strategic review". Når de har klikket på den, skal de vælge "Kopier til USB".

BONG Energy har placeret sikkerhedsvagter ved indgangen til bunkereren, så spejderne skal benytte en hemmelig skakt der fører ned til bunkereren. Cody McNills special operations tactic team har udlagt lysspor der fører til denne skakt, og spejderne skal følge disse og udføre opgaven som foreskrevet. Hvis de aktiverer alarmerne skal de for alt i verden skynde sig op af skakten, tilbage til Cody McNeill og undgå at blive fanget.

[Vi opsætter et LAN mellem BONG Energys computer, Cody McNeill, BONG Energy sikkerhedsvagter og netværkskameraet. Med dette aktiverer vi en passiv remote desktop til BONG Energy computeren. Kombineret med netværks-kameraet kan vi se hvad de foretager sig. Det sekund spejderne har kopieret filerne (og taget USB stikken) aktiverer vi alarmerne (og tænder laserne igen?). Derved kommer BONG Energys vagter ind via hovedindgangen til bunkereren og spejderne må flygte op ad skakten og tilbage til Cody McNeill.]

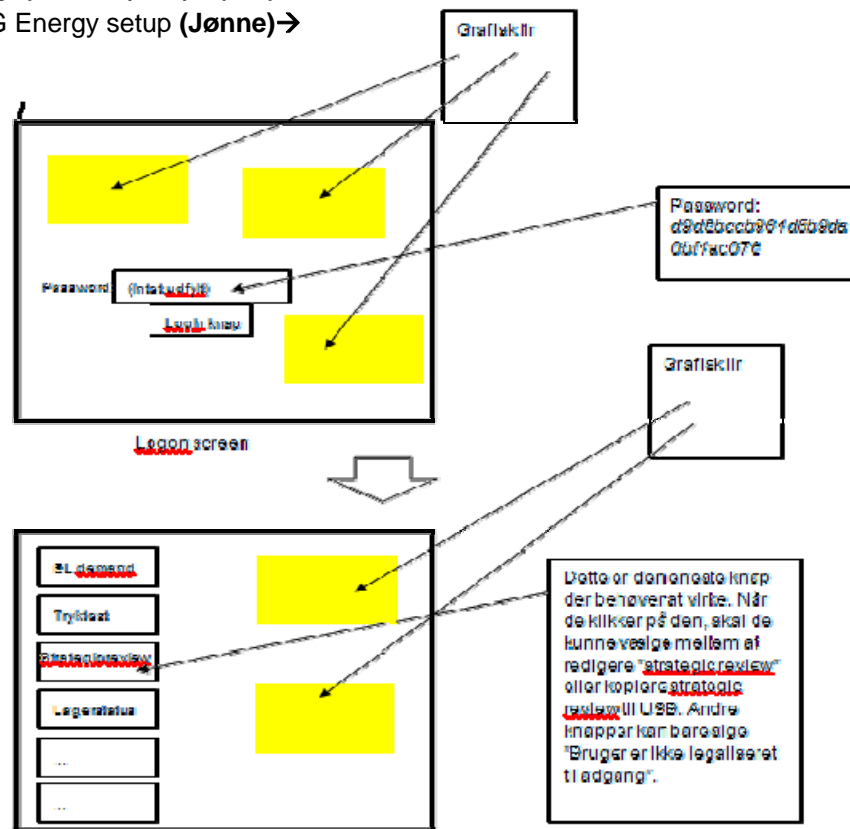
Tilbage hos Cody McNeill åbnes filen på USB stikken. USB-stikken viser sig at indeholde et kort, der angiver hvor BONG Energy planlægger at etablere en arbejdslejr – tilfældigvis der hvor nordboernes boplads ligger.

Videre:

Spejderne må derfor begive sig til nordboerne igen, så vikingerne får mulighed for at væbne sig til strid med *BONG Energy*.

Materialer:

- Notesblokke til hejkrapport (Scheibye), Camoflagenet fra hytten (Hille), Fjallräven telt (Hille)
- Telt til Bong energy team... **hvilket!?**, Bord og stole til Bong energy team **hvem har!?**, Bærbær computere (**Scheibye / Hede / Jønne / hvem ellers!?**), Hvidt A3 til Cody (**Scheibye**)
- Netværkssetup (**Hille**): Switch, Netværks security kamera, Netværkskabler
- Lasere forbundet til batteri, med udskifteligt lednings-setup, som spejderne kan demontere ved at klippe en (af flere) ledninger. Hvis det er rigtig frækt kan vi tænde laserne igen (fra remote placering) når alarmen går. (**Jønne / Hedegaard**)
- Tang til at klippe kabel (**Jønne / Hedegaard**), Udskiftelige kabler, så hvert hold kan klippe wiren (**Jønne / Hedegaard**), Røgmaskine (Rune H, skal hentes!!! = **Scheibye**), Computerprogram
- Powerpoint der viser oversigtkort over canada med oliefelter / gasledninger m.m. Projekteres op på vægges for at lave lys i lokales (uden lyset er tændt). (**Scheibye**)
- Projektor (**Scheibye**), USB sticks (**Peter tranevig**)
- Strømkabler (**Tøt**), Generator (**Tøt**)
- Knæklys (**Scheibye**), Alarmlys / lyd (**Tøt**)
- Program til BONG Energy setup (**Jønne**)→



Post 6b – Bonuspost (udlægges af Black Foot)

22.00 – 00.00

Bonus – økologisk forsvarlig og nedbrydelig bonuspost, der ikke behøver, at blive hentet ind igen... Kun de hurtigste napper denne. Desuden gør posten at rutevalget er anderledes end på dagsetapen! Ca. 1,5 km fra post 6.

Post 7 – Sven Skallesmækker, Sturla Styrkarsson og Thyra Karisdottir (Odin)**23.00 – 02.00**

Placering: Bolandhus, samme placering som post 3. Ca. 1,5 km fra post 6b (bonus) og 2,5 km fra post 6.

Historie: Den lokale stamme af vikinger, bedre kendt som *Sturla Styrkarsson* og hans hird, afholder kvad-aften hvor der er godt med mjød og stegeben. Alle har ordret, men kun hvis det er på kvad.

Opgave: Spejderne skal advare vikinger ved at digte kvad indeholdende informationer/advarsel, lave sort farve (Stald), skrive kvad på pergament.

Videre: Når spejderne har advaret vikingerne, bliver disse stærkt ophidsede. Sven vil straks sammenkalde sin hird - efter han har drukket ud naturligvis – og han anbefaler spejderne at søge ly hos Fat Philippe. Det bliver nemlig rigtig grimt når de går flæsket *BONG Energy*...

Post 8 (= post 4) – Overnatning v. Fat Phillipe (Ymer)**00.00 – 03.00**

Placering: Råbjerggrunden, Ejlstrup nord for Gribskov. Ca. 3km ad stier fra post 7.

Tid: Tiden stoppes. Spejderne skal være tilbage senest kl. 3.00, ellers minus point for hvert minut.

Historie: Rapportering til RCMP og i samråd beslutter man at spejderne skal vedblive at være undercover og arbejde for BONG indtil man er til bunds i sagen. Således skal man mødes med BONG's mand på Duemose næste dag. Spejderne kommer trætte til Fat Phillip's gæstgiveri og som sædvanligt er der desværre ikke plads på hotellet, men de er velkomne til at bygge deres eget logi.

Opgave: Byg bivuak og lave take-away morgenmad + oprydning!

Videre: Spejderne får efterretninger om, at Bong-Energy har rykket deres centrale laboratorier oppe nord på og skal derfor pakke deres sager og diskret bevæge sig med tog ind i ukendt land under dække af at de vil hjælpe BONG.

Søndag: Melt-down

Post 9 - BONG Energy Laboratory (Odin)

08:00 – 10:00

Placering: Burevang

Historie: Et af BONG-Energy's centrale laboratorier er blevet raseret af vikingerne og de har efterladt sig sårede med vital viden.

Opgave: Spejderne skal yde førstehjælp for at sikre sig korrekte efterretninger om hvordan kernenedsmeltningen undgås.

Videre: Når/hvis det lykkes spejderne at stabilisere tilstanden for den sårede forsker, så fortæller han at BONG Energy har lavet et *air drop* ved Esrum Sø, hvor vitale kemikalier er blevet kastet ned.

Materialer: teaterblod, udstyr til drabelige sår, økse til sår (Emil Stald)

Videre: Spejderne skal skynde sig mod Esrum Sø.

Post 10 - De forsvundne forskere II (Blackfoot)

09:00 – 10:30

Placering: Kongens Bøge v. Esrum Sø

Historie: Spejderne møder endnu engang forskerne. De beretter, at *BONG-Energy* her til morgen har stjålet vikingernes hemmelige mineral/krystal og i uvidenhed igangsat en kemisk reaktion, der vil ende med en total kernenedsmeltning og katastrofale følger i Grib Territory. Forskerne mener at vide, at BONG har kastet det stof der kan standse reaktionen, ned i Esrum Sø - men de har travlt...

Opgave: Spejderne skal derfor fremstille en transportcylinder til et reagensglas af aluminiumsplade (nitted sammen til en cylinder, hvortil der laves låg). Cylinderen fores med flamingo el. lign. Spejderne skal endvidere sejle ud og hente et reagensglas med anti-stoffet i Esrum Sø.

Materialer: Arbejdstegning (**Blackfoot møde torsdag**), skumgummi (???) , Pladesakse (Rasmus, Emil Møller m.fl.), popnittedtang (**Rasmus, Tøt, Jønne**), flamingo, boremaskiner, værktøj og aluminium evt. fra loppemarkedet (**Møller ???**), reagensglas og labudstyr (Rune), RCMP båd (Morten), blå rotorblink (Rune)

Videre: Spejderne har travlt, tiden er knap! Derfor må de skyde genvej over Crazy Joe Færgefart

Post 11 Crazy Joe og Danny Dangerous (Ymer + Odin JV)

10:00 – 12:00

Placering: Storkevng

Historie: Crazy Joe ved at spejderne har lynende travlt, og tilbyder derfor at de kan benytte hans færgeoverfart. I lyset af situationens alvor får spejderne 5 % rabat på billetprisen. Danny er muligvis også klar med nogle *EXTREME* fysiske øvesler.

Opgave: Færgefarten, udvælge stof og lave en prop til reagensglas

Videre: Crazy har hørt, at RCMP er rykket ind på det sted hvor *BONG Energy* har sat gang i kædereaktionen – det syder og bobler for vildt, spejderne skal skynde sig. De hurtige hold kan nå ekstraposten (Tjek regler og tider).

Materialer: Kemisager (Anders)

Post 11B - Big Max "The Pepsi challenge" (udlægges af Ymer)**11:00 – 12:30**

Bonus – økologisk forsvarlig og nedbrydelig bonuspost, der ikke behøver, at blive hentet ind igen...

Post 13 – Grossisten & RCMP (Ymer, Dillekom + Alle)**11:30 – 13:00****Placering:** MårumTrinbræt

Tid: Tiden stoppes. Spejderne skal være fremme senest kl. 13.00, ellers minus point for hvert minut.

Afslutning: RCMP har taget kontrol med BONG Energys hovedraffinaderi i Grib Territory hvor kædereaktionen er i gang. Desværre ved ingen af de tilfangetagne BONG Energy ansatte hvordan kædereaktionen stoppes. Spejderne kommer i sidste øjeblik, og skal udvælge det reagensglas, der indeholder det rigtige stof.

Gennemgående opgave, kort, nødkort (20 point) og penge afleveres.

Præmieoverrækkelse kl. 13.30: Som afslutning overdrager Hubert Hankispank jordbeskyttelsesdokument til Vikingehøvding, der uddeler mjød til fejring. Placering oplæses, præmier uddeles

Materialer: Laboratorieudstyr, reagensglas, Præmier: Økse (Anders), Dillen (Anders), Mærker ()

Slut kl. 14.00.