



# A

## Negyvennyolcadik Túlélőverseny

### Kishalál kategóriájának gombabiztos szabályai

Tisztelt Túlélni vágyók!

Örömmel üdvözlünk benneteket a Negyvennyolcadik Túlélőverseny résztvevői között! A legutóbbi Túlélőversenyek mindenféle érdekes helyekre vitték el a túlélni kívánókat, a bányásztörpök völgyeitől a toronyban lakó vegetáriánus és pálinkaivó sárkányok vidékén, a galaxisok sötétjén, az állati tulajdonságok

logaritmikus labirintusán, a gazdaságfejlesztés hatszögletű terepén át egészen az időugrások görbült teréig, később furcsa geometriai alakzatok potyogtak a versenyzők fejére, majd a genetikai információ absztrakt terében kalandoztunk. Most – a járvány miatti majdnem kétéves kényszerszünet után – visszatérünk a gyökerekhez: valódi terepet, a magyar hegységek csúcsait és völgyeit kell bejárnotok, és az itt éldegélő lényekkel kerülhettek közelebbi ismeretségbe. Hogy az élet bonyolultabb legyen: nem növényekkel és nem állatokkal, hanem **gombákkal** fogtok találkozni.

Mint tudjuk, a májusi eső aranyat ér – és egyben gombákat növeszt. **Ehetőt és mérgeset** egyaránt. Már június van, túljutottunk a májusi esők korszakán, és az utóbbi napokban júniusi esőből is kaptunk eleget. A Terep így tele van gombával. Mi több, minden felkeresendő tereppont egyben gombalelőhely is! Ezért minden terepponton újabb gomba kerül a csapatok kosarába. És ahogy benneteket ismerünk: nem fog sokáig ott maradni, előbb-utóbb **fel is fogjátok falni** a megszerzett gombákat (főleg mivel a szabály is ezt írja elő). Persze mint tudjuk, a gombák közt vannak ehetők és nem ehetők, gyógyművek és mérgezők, sőt halálosak is. Mivel ez túlélőverseny, azt szeretnénk, ha mindenki túlélne, így természetesen nem kívánjuk a csapatok pusztulását. Ezért a halálos gombamérgezés kivédésére gyomormosásra alkalmas **kórházakat** helyeztünk el a terepen. Sőt még a terepet járó terepmesterek is hajlandók egy-egy szenvedő csapat gyomrának megszabadítására a halálos mérgektől.

Sokat olvasni a különböző típusú gombáknak az emberi viselkedésre gyakorolt pozitív és negatív hatásairól. A mi terepünkön található gombák e tekintetben speciálisak: a csapat által a gomba elfogyasztását követően meglátogatott tereppontokon szereshető **jutalompontok mennyiségére** fejtik ki üdvös vagy lehangelő hatásukat. Az egymás után fogyasztott gombák hatása kumulálódik, ezért egy ügyes csapat, amely jól meggondolja, hogy a begyűjtött gombákat milyen sorrendben fogyasztja el, **megfelelő stratégiával** jelentősen megnövelheti a terepponton beszerzett jutalompontok számát, és ezzel akár a versenyt is megnyerheti.

A terepen előforduló gombákról a fotók előzetes kiszivárogtatásával már elég sokat elárultunk nektek. De a nem gombaszakértő versenyzők kedvéért a buszról leszálláskor megkapott **Túlélő feladatfüzet** részletes táblázatokat tartalmaz az egyes gombák nevééről, a **gombatípusokról és ezek hatásáról** a terepponton szereshető pontszámokra. A humánus versenyszervezés jegyében a kórházak helyét nem titkoljuk, mindegyiket egyértelműen megjelöltük az ugyancsak a leszálláskor átadandó térképen.

A fentiekben vázolt (részletesen alább leírt) gombavadászat természetesen túlságosan egyszerű lenne, ha előre lehetne tudni, melyik terepponton milyen gombára bukkan a csapat. Ezért ezt az információt természetesen **nem közöljük előre**, hanem az adott tereppont teljesítése, azaz a kérdések megválaszolása, az App megfelelő rovatainak kitöltése és jóváhagyása után a központi szerver üzeni meg a csapatnak, hogy milyen gombát találtak, és ebből a csapat a Feladatfüzet segítségével kiokoskodhatja, hogy a most begyűjtött gomba későbbi elfogyasztása milyen hatással lesz a csapat teljesítményére.

Előjáróban kiemelünk **két fontos**, az alábbiakban részletesen kifejtett szabályt:

1/ Minden gombát előbb-utóbb meg kell enni, gombát eldobni nem lehet!

2/ A célba majdnem üres gombáskosárral kell beérkezni. Csak a befutó előtti ponton kapott gomba lehet a kosárban, ez a célban kell elfogyasztani!

A Terepmesterek szeretnék követni a csapatok egészségi és gasztronómiai állapotát, ezért az egyes tereppontokon elfogyasztott gombákat az App megfelelő rovatainak (**Gomba1, Gomba2, Gomba3**) kitöltésével jelenteni kell. Figyelem! A gombák elfogyasztásának sorrendje számít, hiszen hatásuk egymás után érvényesül, ezért a könyvelés sorrendje is fontos.

Szeretnénk, ha a csapatok **tudatosan versenyeznének**, nem csak vak tyúk módjára gyűjtögetnék a tereppontokat és a gombákat. Ezért ugyancsak előre leszögezzük, hogy a később részletezendő Gombinációk is csak akkor számítanak bele a csapat eredményébe, ha a csapat ennek tudatában van, és a megfelelő pillanatban az Appon keresztül jelenti, hogy teljesített egy Gombinációt. Hasonló a helyzet a kórházi gyomormossással is – ez csak akkor érvényes, ha a csapat jelenti az Appban. Ezeket az eseményeket az App **Akcio** rovatába kell könyvelni.

A 48. Túlélőverseny a fent vázolt gombavadászatot felül hagyományos túlélőversenyként működik: a felkeresendő tereppontok szépségével és a megtalálás nehézségével arányos **jutalompontok** szerezhetők (ezt persze az elfogyasztott gombák hatása módosíthatja), minden terepponton minden kategória számára külön **bónuszokat** helyeztünk el, és sok jutalompontot hozó **Gombinációk** is teljesíthetők. A terepponti kérdések és a lehetséges válaszok, a bonusok száma és értéke, valamint a Gombinációs táblázat a leszálláskor megkapott **Túlélő feladatfüzetben** található, ugyanott a **gombaismerettel kapcsolatos táblázatokat** is megleltek.

A Túlélőversenyek egyik kedvelt pontszerző műfaja a **Tereptan**. Ehhez a terepen található információs táblákat kell figyelni, hiszen a tereptani kérdések a táblákon található speciális fogalmazású állításokra vonatkoznak. Az ősidőkben a tereptani kérdések a stafétusokban rejtettek. Most az App fejlesztőinek hála (ezúton is köszönet!) a tereptani kérdéseket a szerver küldi ki a csapatnak, és ugyancsak az Appban lehet rájuk válaszolni. Érdekes ezzel a feladattípussal is foglalkozni, hiszen sok pontot hozhat a konyhára, megfűszerezendő a gombás ételeket. Részletek később.

A Túlélőversenyek könyvelése immár jó néhány éve az elektronikus **Túlélő MobilApp** segítségével történik. Az App az előző versenyeken igen jól bevált, sokkal kényelmesebbé tette a csapatok dolgát, és megkönnyítette az eredményeket kiértékelő terepmesterek munkáját is. Az Appot folyamatosan fejlesztik, a mostani versenyre több új funkcióval bővült. **Az ördög azonban nem alszik** (és a részletekben lakik): bár nem valószínű, de előfordulhat, hogy a verseny folyamán a szerver meghibásodik, hardver- vagy szoftverhiba lép fel. Ezt a csapat úgy veszi észre, hogy hosszabb ideig nem kap információt az Apptól, és az nem fogadja a csapat által feltöltött információkat (a telefonos Appban az egyes tereppontokhoz tartozó sorok nem fehérednek ki).

Vigyázat, ez a helyzet **ideiglenesen** előállhat akkor is, ha a szervernek semmi baja, csak a csapat olyan helyen tartózkodik, ahol valamiért **nincs térerő** (pl egy mély völgyben). Tapasztalataink szerint az ilyen "árnyékos" területek kivételével a térerő az egész terepen megfelelő. Ha tehát a csapat a völgy után felér egy csúcsra vagy hegygerincre, és ismét lesz térerő, akkor helyreáll az összeköttetés. Az App ilyenkor automatikusan megpróbálja elküldeni az addig a telefonon felgyűlt információt. De ezt a csapat is kikényszerítheti a **Szinkronizáció gomb** megnyomásával (részletek az **App Felhasználói kézikönyvében**). A kapcsolat megléte bármikor ellenőrizhető az App **Echo** funkciójával is (lásd a Kézikönyvet).

Ha tehát hegytetőn, a telefonos térerő birtokában sem sikerül az adatok szinkronizálása, a kapcsolat megteremtése, és ez hosszabb ideig tart, akkor a központban van a hiba. Ha tudomásunkra jut ez a helyzet, a csapatoknak küldött sms-ben közöljük a **Vészhelyzetet**, és életbe lép a B-terv.

**B-terv: rettentően egyszerű.** A verseny átalakul "hagyományos" túléőversennyé, lehet tovább gyűjteni a tereppontokat, a bonusokat, a kombinációkat. A kérdésekre a válaszokat továbbra is be kell írni az Appba (ezek az adatok a telefonban maradnak, és a terepmesterek a Befutónál fogják letölteni őket). A vészhelyzet kihirdetése után új gombák már nem kerülnek a kosárba. A B-terv alkalmazása esetén a csapatnál már meglevő gombák hatása tovább érvényesül, de amint a gombák elfogytak, a tereppontok értékét már semmi sem módosítja, és a helyes válaszáért a Túléő feladatfüzetben szereplő jutalompontok minden módosítás nélkül érvényesülnek.

Ismételten hangsúlyozzuk, hogy a szerver meghibásodása és a B-terv életbe lépése **egyáltalán nem valószínű**. De jobb, ha tudtok róla, és alkalomadtán nem estek kétségbe.

A túléés köztudottan **veszélyes tevékenység**. Ezúton is ismételten felhívjuk a figyelmeteket arra, hogy a terep nehézségei (sziklák, vízmosások, csúszós utak) mellett két igen veszélyes állatfaj fenyeget benneteket: **a kullancs és a vaddisznó**. A terep sajnos tele van kullancsokkal, ajánlatos mindenkinek kullancsriasztó és -védőszereket használni (ne a buszban kenjétek magatokra, mert akkor nem lehet elviselni a szagot...) Már a májusi versenyek során is sok malacos vaddisznó-kocával lehetett találkozni, a mostani verseny viszont a szokásosnál néhány héttel későbbre került, így még a korábbinál is több vaddisznó-család kóborol az erdőben. A malacait védő vaddisznó-koca köztudomásúlag életveszélyes támadó lehet, tehát ezt nem szabad kockáztatni. Ezért kérjük a csapatokat, hogy sötétedés után kizárólag **felkapcsolt lámpákkal, folyamatosan világítva, és lehetőleg hangosan beszélgetve** közlekedjétek. Az ilyen fényes és zajos csapatokat a vadak messziről észreveszik és kikerülik (sajnos a kullancsok nem), így elkerülhetők a veszélyes találkozások.

Ha vadással, hivatalos emberrel (vagy magát annak kiadóval) találkoztok, tudjatok róla, hogy **tevékenységeitek legális: az Erdőtörvény lehetővé teszi** az egyéni vagy csoportos túrázást (**éjszaka is!**), hacsak a terepen elhelyezett táblákkal az erdő kezelője bizonyos területekre bizonyos időszakban történő belépést katonai, vadászati vagy erdőkezelési okból meg nem tiltja. Ne higgyétek el, ha valaki azt mondja, éjjel tilos kirándulni! Ez tévedés, vagy egyszerűbben szólva hazugság. Másrészt ha tényleges **vadászatról** szereztek tudomást (bár ez nem valószínű, hiszen malacozási időszak van), írjátok meg (a pontos helyszínnel együtt) a Terepmestereknek az App **üzenetküldési** funkciójával, hogy a többieknek is a tudomására hozhassuk.

Előfordulhat, hogy egy csapat nagyon elfárad, megázik, vagy reménytelennek érzi a verseny érvényes teljesítését, ezért úgy dönt, hogy **feladja a versenyt**. Erről mindenképpen értesíteni kell a terepmestereket (nehogy órákig várjunk benneteket feleslegesen a célban...). Ennek is megvan az elektronikus módszere: az Appban fel kell venni a **Feladás** nevű tereppontot. Ezt mindenképpen még a terep elhagyása előtt tegyétek meg, ne utólag jelöljétek be! Vigyázat, a Feladás nem visszavonható!

A Feladásnak van egy speciális esete: amikor a csapat fizikailag még bírná a túrát, de sajnos nem élte túl az eddigi megpróbáltatásokat, röviden szólva elhalálozott. (Korábban ez úgy eshetett meg, hogy megfelelő pótlás híján elfogyott az életereje.) Az enyészet most a **halálos mérgű gombák** képében leselkedik a csapatokra. Mint később részletezzük, ha az ilyen gombát nem mosatjátok ki időben a gyomrotokból, akkor bizony elpusztultok. Ebben a sajnálatos esetben az a teendő, hogy a pusztulás pillanatában a csapat felveszi a **Feladás** tereppontot, és az **Appban az Akció rovatba** beírja: **Meghaltunk**. Béke poraitokra!

Az is előfordulhat, hogy a csapat egyik tagja sérülés miatt a hazamenetel mellett dönt, míg a csapat többi tagja folytatja a versenyt. Ilyenkor sérült társatokat kíséritek el a legközelebbi buszmegállóba vagy vasútállomásra, az Appban pedig használjátok a **Sérülés** opciót. Oda mindenképpen írjátok be sérült, a csapatból kiszálló versenyző **azonosítóját**.

A Túléőversenyek **általános szabályai**, melyek a Terepmesterek weblapján (**tuleoverseny.hu**) olvashatók, természetesen most is érvényesek. E szabályokra már korábban is felhívtuk a csapatok figyelmét. Remélhetőleg minden túlélni készülő csapat magába szívta (esetleg ki is nyomtatta és magával hozta), verseny közben pedig folyamatosan betartja ezeket az alapvető tudni- és betartani valókat. Ezért e helyen csak azokat a szabályokat ismertetjük, amelyek kizárólag a Negyvennyolcadik Túléőversenyre vonatkoznak, csak most és itt, azaz **2022. június 10-én estétől június 12-én estéig, odakint a terepen** érvényesek.

## Terep, tereppontok

A terep természetesen most is egy, a Gólyavár 137,02 mérföldes körzetében levő, kb. 10 km átmérőjű hegyes–völgyes–tűskés–vaddisznós–stb, de az esők következtében leginkább erősen sáros terület. Ezen helyeztünk el **100 felkereshető tereppontot**, melyek leírását a buszból kiszálláskor kiosztandó **Túlélő feladatfüzet** tartalmazza, és amelyek az ugyancsak a buszból kiszálláskor átadott **térképen** is szerepelnek. Vigyázat, egy adott tereppont térképi száma (00–99) és a Feladatfüzetben szereplő kódja (AA–ZZ) nem azonos. Az Appban a tereppontra a kétbetűs füzetbeli kóddal kell hivatkozni.

A Kishalál kategória számára könnyítésként a füzetben megadtuk, hogy mi az adott tereppont térképi száma.

Mielőtt a tereppont App-beli könyveléséhez kezdtek, kellőképpen körültekintően győződjetek meg arról, hogy **valóban az adott ponton** vagytok! Téves terepponti könyvelés nem hoz jutalompontokat, és nem számít be a Gombinációkba sem, sőt az ilyen terepponton szerzett bónusz sem érvényes. Természetesen nem járnak a pozitív hatású gombok sem. Ha viszont egy tévesen könyvelt terepponton negatív hatású, különböző mértékben mérges gombát kaptatok, az megmarad, előbb-utóbb meg kell ennetek, ezért hamarosan elkezdí kifejteni a hatását.

A 100 tereppont közül **8 kórház**. Ezeket a térképen szabványos kórház jelzéssel (négyzetbe tett kereszt) jelöljük. Ezek egyrészt **gyomormosásra**, a mérges gombok eltávolítására szolgáló létesítmények, másrészt szabványos, kérdésekkel, válaszokkal és bónuszokkal ellátott tereppontok.

Természetesen a rendelkezésre álló idő alatt nem lehet az összes tereppontot felkeresni, ezek meglátogatásának **sorrendje** teljesen **a csapatok saját belátására és taktikájára** van bízva.

Egyes nagyon szép tereppontok felkeresését mindenesetre nagyon melegen **ajánljuk** a csapatoknak. Ezt azzal segítjük elő, hogy **garantáljuk**: itt csak pozitív hatású gombával találkozhatnak. A garantált tereppontokat a térképen speciális, a többi terepponttól eltérő színezés jelzi.

Ugyanazt a tereppontot **nem szabad többször felkeresni**, és kétszer bekönyvelni! Másodszor felkeresett tereppont esetében a terepponti kérdésekért nem tudunk újabb pontot adni.

A Feladatfüzetben minden terepponthez megadjuk a kódját (AA–ZZ), nevét, rövid leírását, és **két kérdést**, amelyekre a tereppontot valóban megtaláló, és ott gondosan körülnéző csapat gyorsan válaszolni tud. A füzet tartalmaz négy lehetséges választ is, ezeket **P, Q, R és S betűk** jelölik a helyes választ ezek közül kell kiválasztani. A Feladatfüzet a helyes válasz pontértékét (=szépség+nehézség) is tartalmazza.

A csapatok minden terepponthez két kérdést találnak a feladatfüzetben, melyek ugyanarra a helyszínre vonatkoznak. Akkor kapják meg a tereppontért járó összes jutalompontot (szépség+nehézség), ha mindkét kérdésre helyes választ adnak. Ha csak az egyik válasz helyes, akkor a kétféle pontszám (szépség és nehézség) közül csak a szépség pontszáma jár. Természetesen az így kapott pontszámot módosítja a csapat gyomrában levő gombok hatása (lásd később). Ha mindkét válasz rossz, akkor a tereppont érvénytelen, nem jár érte jutalompont, az nem számít be a gombinációkba, és az itt szedett jó gomba (G, F, E típus) hatása sem érvényesül. A rossz vagy mérges gomba (N, K, M, H, V típus) azonban egy ilyen hibás terepponti válasz esetén is a csapat kosarában marad, és a következő terepponttól kezdve normál negatív hatású gombaként viselkedik. A hibás válaszu terepponton szerzett bónusz azonban érvényesen a csapaté marad (kivéve, ha a hibás válasz abból adódik, hogy a csapat igazából másik terepponton volt, mint amit az Appban jelentett).

Az Appban a terepponti kérdésre adott választ a P, Q, R, S betűk legördülő menüjéből kell kiválasztani. Mivel egy terepponthez **több kérdés** tartozik, ezért a választ **kaszkád üzemmódban** kell megadni. Előbb alaposan nézzetek szét a terepponton, keressétek meg a választ mindegyik kérdésre, majd a füzetben szereplő kérdések sorrendjében kaszkád formában adjátok meg a választ, pl QQ vagy PS alakban.

## Versenynapló az Applikációban

A tereppontok érintésének könyvelése az **androidos okostelefonokon futó, Túlélő MobilApp nevű applikációban** történik, ugyanide kell beírni a terepponti kérdésre adott válaszokat is. Az App régebbi verziói nem érvényesek, le kell tölteni a **legújabb verziót (6.1.1)**! Az App kezelésének szabályait külön levélben, illetve a letöltött Kézikönyvben ismertettük. Remélhetőleg minden versenyző megtanulta kezelni az Appot, és minden csapat hozott magával legalább két androidos telefont, valamint megfelelő mennyiségű **powerbankot** is, így a leszállástól a befutóig folytonosan tudjátok könyvelni a tereppontokat, és húzni a GPS-"csiganyálat". Kérjük, hogy a verseny előtt az Applikációban a jobb felső sarok "Beállítások" menüpontban az "Azonosító beviteli mód"-ot állítsátok "**Kaszád**"-ra! Ez teszi lehetővé, hogy a tereppont kódját ne nektek kelljen begépelni, hanem egy legördülő menüben betűnként állítsátok be.

Ismételten felhívjuk a csapatok figyelmét, hogy csapatonként egy okostelefonos Appot nemcsak a tereppontok érintésekor, hanem a starttól a befutóig **folyamatosan bekapcsolva kell tartani**, hiszen az Appot felügyelő rendszer nemcsak a tereppontokon adott válaszaitokat, hanem a csapat által bejárt útvonalat is naplózza.

Egyszerre lehetőleg mindig csak egy telefonon folytassátok az adatok könyvelését. A csapat több telefonja közti adategyeztetést a VersenyNapló Applikáció "**szinkronizálás**" funkciójával lehet elérni.

Alapszabály, hogy a tereppont App-beli könyvelését **magán a terepponton kell elvégezni**, nem lehet későbbre, a tereppont elhagyása utánra hagyni. Ez a feladatfüzetben megjelölt terepponti objektum (fa, les, korlát, ház, szikla stb) **20 méteres körzetét jelenti!** A telefon GPS-e ugyanis rögzíti a könyveléskori helyzetet, és ha csak később írjátok be a tereppontot, úgy veszi, hogy nem is a megfelelő helyen jártatok. A rendszer által rögzített hely és idő arra a pillanatra vonatkozik, amikor a terepponti adatok beírása után megnyomjátok a "**Jóváhagyás**" gombot. Ekkor kell tehát az információt elküldő telefonnak a terepponti objektum 20 méteres körzetében tartózkodnia. Ez alól egyetlen kivételt a bónusz jelent (lásd később), valamint az opcionális megjegyzések és a tereptani válaszok, amik bármikor hozzáírhatók a terepponti bejegyzésekhez.

Egy terepponton több kérdést is kaptok. Ha a kérdéshez tartozó objektumok távolabb vannak egymástól, mindig **az első kérdéshez tartozó objektum** közeléből küldjétek el a választ!

Az Appba nem csak a terepponthez tartozó kérdésekre adott válaszokat kell bekönyvelni, hanem az ott elfogyasztott gombokat és az egyéb Akciókat (pl egy gombináció teljesítését vagy egy gyomormosást, részletek később). A Jóváhagyás gombot csak mindezek beírása után nyomjátok meg!

## Érvénytelenítés

Tévedni emberi dolog, hát még gombok hatása alatt... Ezért minden gondosság ellenére is előfordulhat, hogy a csapat utólag jön rá: téves adatokat írt az Appba. Lehet, hogy erre még az adott terepponton tartózkodva rájöttök, ekkor a beírt tereppontot **érvénytelenítve** és új tereppontot felvéve be lehet írni a helyes adatokat. Ha a csapat már elhagyta a tereppontot, és csak később jön rá a hibára (pl hogy nem is azon a terepponton voltok, ahol gondolták), akkor utólag is érvényteleníteni lehet a tereppontot.

A tereppontok érvénytelenítésének lehetőségével vissza is lehetne élni, sőt taktikázásra is lehetne használni. Ezért e versenyen korlátozzuk az érvénytelenítést: **az egész verseny folyamán összesen két tereppont érvénytelenítését fogadjuk el.** Ennyi hiba még belefér, és jóhiszeműen elfogadható. Több érvénytelenítésre csak akkor lehetne szükség, ha a csapat nem a kellő körültekintéssel túrázik, hebrencs módra veszi fel és dobja el a tereppontokat. Ezt nem toleráljuk: a harmadik érvénytelenítés a verseny feladását jelenti. Ilyen esetben a csapat zombiként természetesen tovább túrázhat, de eredményét már nem vesszük figyelembe.

Az érvénytelenített tereppont adatai bent maradnak az Appban, áthúzva. Az itt esetleg szerzett jutalompontok törlődnek, az adott ponton begyűjtött bónusz is érvénytelen lesz. A tereppont természetesen nem számít be a gombinációkba sem. Az ehhez a terepponthez tartozó tereptani kérdésre adott későbbi (esetleg helyes) választ sem vesszük figyelembe. A terepponttal kapcsolatban a rendszer által kiutalt jó, hasznos gombok törlődnek. A különbözőképp mérges, illetve gyilkos gombok azonban megmaradnak a csapat kosarában, és elkezdik kifejteni a hatásukat. (Ez egyebek közt azt is jelenti, hogy ha egy csapat még helyben törli a tereppontot, majd újból felveszi, immár helyes adatokkal, akkor ezen a helyen szerencsétlen esetben akár két gyilkos gombát is beszerezhetnek.)

## Gombavadászat

Már említettük, hogy a csapat minden terepponton egy gombát talál. A gomba pontos megnevezését azonban csak a terepponti kérdésre adott válaszok (és esetleg más információk, lásd később) elküldése után kapja meg a szervertől. Ez az adat az App megfelelő sorában a **Talált gomba** rovatban jelenik meg, egy három karakteres kód formájában.

Ha a terepponton nincs térerő (mert pl egy mély völgyben fekszik), akkor a legközelebbi csúcs vagy gerinc elérésekor nyomjatók meg a **szinkronizáció** gombját (részletek az App Felhasználói kézikönyvében). Ekkor az App felveszi a kapcsolatot a szerverrel, elküldi a terepponti jelentést, válaszul pedig megkapja a gomba kódját.

A terepponton szedett gomba akkor is jár a csapatnak (ha jó, ha rossz), ha a terepponti válasz hibás, ezért a tereppont érvénytelen.

Ha utólag kiderül, hogy a csapat igazából **nem azon a terepponton** járt, amit jelentett, akkor a pozitív hatású gombák (G, F, E típus, lásd alább) hatását érvénytelenítjük, de az ilyen terepponton szerzett negatív hatású gombák (a többi típus) hatását érvényben hagyjuk. Ugyanez a helyzet egy tereppont **érvénytelenítésekor** is.

A terepen előforduló összes gomba adatai a buszból való kiszálláskor megkapott Feladatfüzetben levő **Gombafajták** című táblázatban vannak felsorolva. Ezek: a gomba neve, kódja (három karakteres kód, amit a szerver küld), és típusa (ezt egyetlen betű jelöli).

A gombák a következő **típusokba** sorolhatók:

**G: gyógygomba, F: finom ehető gomba, E: ehető gomba, N: nem ehető gomba, K: kissé mérgező gomba, M: mérgező gomba, H: halálos gomba, V: vogomba.**

A különböző típusú gombák más-más hatást fejtenek ki a csapat következő tereppontjain szereplő jutalompontokra. E hatásokat a Feladatfüzetben található **Gombahatások** című táblázat tartalmazza.

Egyes nagyon szép tereppontok felkeresését nagyon melegen **ajánljuk** a csapatoknak. Ezt azzal segítjük elő, hogy garantáljuk: itt csak pozitív hatású gombával találkozhatnak. A **garantált pontok listája** a Feladatfüzetben, a Gombinációk táblázatában található. A garantált tereppontokat a Kishalál térképén speciális, a többi terepponttól eltérő színezés jelzi.

A gombák hatása csak **elfogyasztásuk után** érvényesül. A frissen megkapott gombát azon a terepponton, ahol szedték, még nem lehet elfogyasztani, legfeljebb a következőn. A leszedett gombák a csapat **gombáskosarába** kerülnek. E kosárban összesen **5 gombának** van hely.

Gombát eldobni vagy elveszteni nem lehet, végül minden leszedett gombát el kell fogyasztani! **Gombát enni csak terepponton tartózkodva**, a terepponti jelentés elküldése előtt lehet, hiszen a jelentésben szerepelnie kell az adott ponton elfogyasztott gombák kódjának is! Egy terepponton **0, 1, 2 vagy 3 gombát** lehet elfogyasztani.

Egy gomba sorsa tehát például a következő lehet: a csapat pl a 10. érintett tereppontján leszedi az XXX kódú gombát. Itt ez bekerül a kosárba. A 11. érintett terepponton a csapat eldöntheti, hogy megeszi-e a gombát, vagy cipeli tovább. Mondjuk úgy dönt, hogy most még viszi tovább, és majd a következő, a 12. terepponton megeszi. Ekkor a gomba bekerül a csapat gyomrába, és a 13. érintett terepponttól kezdve kifejti a hatását (a gyomorban levő többi gomba hatásával összegeződve). Ez a hatás esetenként igen sok terepponton át kitarthat.

Ha a **kosár megtelik**, és már nincs hely új gombának, akkor **legalább egyet meg kell enni** a kosárban levő gombák közül, mert különben a csapat nem tudja fogadni a következő terepponton leszedett gombát, **enélkül pedig a tereppont nem érvényes!**

Vigyázat, **a gombák idővel megromlanak!** A jó gombák (G, F, E kategória) maximum 5 terepponton át tudnak heverni a kosárban. A rossz gombák (N, K, M, H, V kategória) pedig csak 4 tereppontot bírnak ki. A meg nem evett jó gomba a hatodik pontra érve K, a hetedikre H kategóriájúvá változik, és ha ekkor eszik meg, hatásaiban már mérges gombaként funkcionál. Egy meg nem evett rossz gomba pedig az ötödik tereppontra érve H kategóriájúvá romlik, és ha tovább tartogatjuk, a nyolcadik tereppontra érve kiszivárgó mérges leve a kosár teljes tartalmát H kategóriájúvá változtatja (a V kategóriájú gomba marad V). A fenti számolást úgy kell érteni, hogy a nulladik terepponton szedtünk pl egy F kategóriájú gombát, és ha az ötödiken nem esszük meg, akkor a hatodikon már K kategóriájú lesz (de továbbra is a romlás hatodik fázisában jár, tehát a további romlását már a mérges gombákra vonatkozó szabályok irányítják, ezért még egy tereppont után már H kategóriájú lesz, a következő pontra érve pedig az egész kosár tartalmát megromtja).

Látjuk tehát, hogy óvatosan kell bánnunk gombáskosarunk tartalmával, és érdemes **folyamatosan számon tartani**, melyik gombát mikor szedtük, hányadik fázisban van, emellett célszerű jól megterveznünk, hogy a következő tereppontokon melyik gombákat esszük meg, és milyen sorrendben.

A **gombák elfogyasztását** az egyéb terepponti eseményekkel együtt **az Appban könyvelni** és a Terepmestereknek jelenteni kell. Egy **terepponti tevékenység** tehát nagyjából így zajlik: megérkezünk, azonosítjuk a tereppontot, megkeressük a kérdésben érintett objektumot, kiókumláljuk a választ, bónuszt keresünk, odaállunk az objektum mellé, az Appban a Felvétel gombban új sort nyitunk, beírjuk a tereppontnak a feladatfüzetből vett kódját, bejelöljük a kérdésekre adott választ, és a **Gomba1, Gomba2, Gomba3** rovatokba beírjuk (a megfelelő sorrendben, lásd alább) a nálunk levő, elfogyasztásra ítélt gombák **kódját**. (Figyelem, **nem a gombák kategóriáját** kell beírni, hanem **a szerver által néhány terepponttal korábban küldött három karakteres kódot, ami a gombát egyedileg azonosítja!** Ha kevesebb gombát eszünk meg, akkor értelemszerűen csak az első rovatokat kell kitölteni, vagy mindegyiket üresen is hagyhatjuk.) Egy terepponton 0, 1, 2, vagy 3 gombát lehet megenni, **a sorrend igen fontos**, lásd alább. Ha a terepen más izgalmas esemény is történik, azt az App **Akció** rovatába kell könyvelni. Ilyen lehet egy gyomormosás, egy gombináció MIN vagy MAX fokozatú teljesítése (a részletek később), vagy a csapat halála.

Mindezek beírása után megnyomhatjuk a **Jóváhagyás** gombot. A szerver ezek után (lehet, hogy pár másodperc múlva, lehet, hogy csak később, amikor térerőben dús helyre érünk) **új gombakódot** küld nekünk. Ezt az új gombát leghamarabb csak a következő terepponton fogyaszthatjuk el. (Megjegyzés: a fenti cselekvéssorozatból a bónusz megkeresése és jelentése későbbre is csúszhat, lásd a bónuszok leírásánál és az App felhasználói kézikönyvében.)

Ha a csapat még a terepponton állva érvényteleníti a bejegyzését, a jó gomba törlődik, a rossz megmarad. Törlődik persze az az információ is, hogy a csapat e terepponton milyen gombákat evett meg. Előállhat tehát az a furcsa helyzet is, hogy a törölt ponton beszerzett rossz gombával betelt a kosár, nincs hely az új gombának. A tereppont újbóli felvételekor ezért a következő a szabály: az előzőleg ugyanitt kapott rossz gombát azonnal meg kell enni (feltéve, ha belefér a háromgombás étkezési keretbe).

Ha a csapat egy tereppontot utólag töröl, miközben már sok más tereppontot érintett, a törölt terepponton esetleg órákkal korábban kapott jó gomba hirtelen kiesik az étkezési láncból, és ez módosítja az azóta érintett tereppontokon szerzett jutalompontok számát is. Óriási kátyvasz keletkezik, nehezen áttekinthető pontozási zavarokkal. Tanulság: a tereppontok érvénytelenítése nehezen egyeztethető össze a gombajátékkal. Ezért lehetőleg kerüljétek el! Megoldás: a terep gondos szemrevételezése, a tereppont biztos azonosítása, alapos kutatás a kérdések objektuma és a válasz után. Csak akkor könyveljétek, amikor már biztosak vagytok mindenben. Így egyáltalán nem lesz szükség a tereppontok utólagos érvénytelenítésére.

**A gombák hatása az elfogyasztás sorrendjében** kumulálódik. (A gombatípusok hatása a feladatfüzet utolsó lapján nézhető meg.) Ha például egy tereppontra egy N, egy F, és egy E típusú gomba (ilyen sorrendben való) elfogyasztása után érkezünk, és ott szerzünk 8 pontot, akkor az N gomba hatása ebből levon 1 pontot (7 pont), az F gomba hatása ezt megszorozza hárommal (21 pont), majd E gomba hozzáad 2 pontot, így végül 23 ponttal gazdagodunk. Ha viszont előbb ettük meg az E gombát, aztán az F-et, végül az N-et, akkor az E gomba a szerzett 8 ponthoz hozzáad kettőt (10 pont), majd az F gomba ezt szorozza meg 3-mal (30 pont), végül az N gomba levon 1 pontot, így összesen 29 ponthoz jutottunk. Ha tehát az előző terepponton úgy döntöttünk, hogy egy N, egy E és egy F gombát fogyasztunk el, akkor célszerű ezeket EFN sorrendben megenni. Természetesen ehhez hasonlóan érdemes számolni a többi gomba pozitív vagy negatív hatásaival is.

Figyelem! Ha a terepponti válasz hibás, akkor a kiinduló pontszám nulla, és így pl az F gombák pontsokszorozó hatása nem érvényesül. Az N típusú gomba pontlevonó hatása azonban ekkor is működik, pl FN gombák fogyasztása után –1 ponttal távozol a tévesen megválaszolt kérdésű tereppontról.

A **Gombahatások** táblázat azt is közli, hogy melyik gomba hatása hány terepponton át érvényesül. Ekkor a számítási eljárás úgy módosul, hogy a terepponton szerzett pontszámot mindig a legrégebben a gyomorban lévő, de még aktív gomba hatásával kell módosítani, és így kell haladni a frissebb, végül a legutóbb elfogyasztott gombák felé.

Vannak olyan gombák, amik **halálos mérget** tartalmaznak (H kategória). Egyéb kellemetlen hatásuk mellett ez azt is jelenti, hogy ha egy ilyen gomba több mint öt terepponton át tartózkodik a csapat gyomrában, akkor a csapat nyomorultul elpusztul. Ezen csak a kórházi gyomormosás segíthet. (A számolást megint csak úgy kell érteni, hogy a gombát a nulladik terepponton ettük meg, és ha ezután legkésőbb az ötödik tereppontig nem kerülünk kórházba, akkor a hatodik terepponton már írhatjuk az üzenetet az Appban a Terepmestereknek a Feladás tereppont Akció rovatába: **Meghaltunk**. Elhalálozás esetén ezt feltétlenül tegyük meg!)

## Kórházak

A halálos gombákat csak **gyomormosással** távolíthatjuk el. Ezért a terepen **8 kórházat** helyeztünk el, ezeket a térképen négyzetbe írt kereszt jelzi. A kórházak egyébként közönséges tereppontok, kérdésekkel és válaszokkal, bónusszal és terepponti kérdéssel. (Gombát viszont nem teremnek.) A kórházakat akkor célszerű felkeresnünk, ha egy vagy több halálos hatású gomba van a gyomrunkban, és életben maradásunk érdekében sürgősen szabadulnunk kell tőle. Ekkor a tereppont felvételekor az **Akció** rovatba a **Gyomormosás** szót kell írunk.

A gyomormosás **aktív funkció**, kérni kell! Ha tehát a csapat egy kórházponton nem írja be az Akció rovatba a Gyomormosás szót, akkor a kórház közönséges tereppontként működik, kérdéssel és válasszal, ám nem mossa ki a páciens gyomrát. Ha nincs benne halálos gomba, akkor ez nem baj. Ha van, akkor viszont igencsak nagy baj lehet belőle. Kéretik tehát ügyelni a könyvelésre!

A gyomormosás jellegéből adódóan **minden gombát eltávolít** a gyomorból. A rosszak mellett a jókat is. Hiába volt tehát a csapat gyomrában hosszan tartó pozitív hatású gyógygomba, a gyomormosás ezt is eltünteti. Ezért a gyomormosás után a csapat **üres és tiszta** gyomorral, mindenféle korábbi gomba hatásától mentesen indul tovább. Kosarában viszont megmaradnak az eddig szedett gombák (ellentétben a terepmesteri gyomormosással, lásd alább).

A frissen ürített gyomorba vétek lenne újabb gombát behelyezni, ezért a gyomormosásra használt **kórházponton nem szabad gombát fogyasztani**. A kosárban levő gombák romlási fázisa viszont a kórházponton is lép egyet. A kórházba vonulás előtt érdemes ezt a problémát is figyelembe venni, és a gombalakomák során ezzel is kalkulálni.

A kórház egyben szokásos tereppont. A helyi kérdésekre itt is válaszolni kell. Viszont a gyomormosásért le kell vonnunk némi **kezelési költséget**. Az első alkalommal 0 (ezt fizeti a társadalombiztosítás), a második alkalommal 5, a harmadik alkalommal 10, stb pont levonás jár a gyomormosásért.

A kórház közönséges tereppont, tehát ugyanazt a kórházat kétszer vagy többször nem lehet felkeresni!

## Bónusz

Minden terepponton három bónuszt rejtettünk el a három kategória számára. A bónuszok ezúttal **környezetbarát**, idővel biológiailag lebomló objektumok: **lapos falemezkék**, a megfelelő színre festve, feketével ráírt Bónuszköddal. A Kishalál bónuszai **kék**, a Középhalál bónuszai **zöld**, a Nagyhalál bónuszai **piros** színűek. Ügyeljenek rá, hogy ne keverjétek össze a nektek szánt bónuszt a másik kategória bónuszaival! Az összetévesztést elkerülendő a bónusz kódja a megfelelő betűvel kezdődik, így pl egy kishalálos bónus kódja pl **K023**, a Középhalálé **M067**, a Nagyhalálé **N104** lehet.

A bónusz helyét, számát és pontértékét a tereppont Feladatfüzetbeli leírása tartalmazza.



Ha egy terepponton bónuszt találtak, ezt is **be kell vinnetek** az Appba. A **Bonus** rovatba a megtalált bónusz kódját kaszkád üzemmódban lehet beírni. A bónuszokat be kell hozni a célba, és be kell mutatni a terepmestereknek. Ellenőrzés után visszakapjátok őket, és eltehetitek emlékébe.

Mivel a bónusz több helyen nem közvetlenül a terepponti kérdés által érintett objektum mellett van, sőt esetleg akár száz méterre is lehet onnan, a megtalált bónusz App-beli könyvelése (a tereppont többi adatától eltérően) **később, de még a következő tereppont elérése előtt** is megtehető. De azért mindenképpen azt javasoljuk, hogy közvetlenül a bónusz megtalálásakor írjátok be a kódját az App-ba.

Az adott terepponton megszerzett bónusz értékét nem befolyásolja a gombák semmiféle hatása (kivételem a Vogomba). Két módon lehet elveszíteni a megtalált bónuszt: ha a megfelelő tereppontot a csapat érvényteleníti, vagy ha kiderül, hogy a csapat nem az általa megjelölt terepponton járt.

## Gombinációk

Gombákkal telenőtt terepünkön is vannak olyan tereppontok, amelyek valamilyen módon összetartoznak egymással (pl csúcsok, források stb). Ezek a **rokon tereppontok** alkotnak egy **gombinációt**, és közülük bizonyos számú teljesítése extra gombinációs pontokat hoz a csapatnak. A mostani versenyen a legtöbb tereppont beletartozik valamelyik gombinációba.

A gombinációk **két fokozatúak**. Ez azt jelenti, hogy az adott gombinációhoz tartozó bizonyos minimális számú tereppont érintése (és érvényes teljesítése) esetén már érvényes a gombináció **MIN** fokozata, és ezért már jár valamennyi gombinációs pontszám. Ha pedig az adott gombinációhoz tartozó összes tereppontot teljesítette a csapat, akkor érvényes a **MAX** fokozat, és jár a teljes pontszám.

A tereppontok gombinációkhoz tartozásával és a gombinációk értékével kapcsolatos részletes információk a **Feladatfüzet** külön Gombinációk lapján található.

A gombináció **csak akkor érvényes**, ha a benne figyelembe vett tereppontok külön-külön érvényesek – ez pedig a terepponti kérdésre adott helyes válaszoktól függ. Ezért előfordulhat, hogy bár a csapat úgy tudja, teljesített egy gombinációt, utólag kiderül, hogy mégsem, mert az egyik terepponton hibás választ adott.

Fontos új szabály, hogy **megszűnt a gombinációk „spontán”, véletlen teljesítése**. Azaz ha egy csapat csak úgy összevissza kóborol a terepen, időnként teljesít egy tereppontot, és véletlenül, észrevétlenül összejönne neki egy egyszerűbb gombináció – anélkül, hogy a csapat erről tudna, és az Appban rögzítené – nos ekkor nem adjuk meg a gombinációs pontokat. Azt várjuk a csapatoktól, hogy **aktívan, tudatosan** kövessék a teljesített tereppontok szaporodását, és ezzel az egyes gombinációk gyarapodását. Amikor egy gombináció eléri a MIN értéket (ami a Feladatfüzet gombinációs táblázatából tudható meg), akkor az éppen teljesített tereppont App-beli könyvelésénél az **Akcio** rovatba írjátok be a gombináció teljesítését, pl így: „*Csúcs gombi MIN*” – ami azt jelenti, hogy a táblázat szerint a MIN értéknek megfelelő számú hozzá tartozó tereppont sikeres érintésével teljesítettétek a „*Csúcs*” nevű gombináció minimális követelményét. Hasonlóképpen kell eljárni a könyvelésnél a gombináció MAX fokozatának teljesítésekor is.

A fent említett, hasonló jellegű tereppontokat tartalmazó gombinációk mellett van még néhány **speciális** is. Ezek egyes neves gombaszakértők vagy gombaételekkel foglalkozó séfek **ajánlatait** gyűjtik össze. Az ezek teljesítésére vállalkozók extra jutalompontokban részesülhetnek, cserébe extra bonyodalmakkal nézhetnek szembe.

A kórházak látogatása a gombaszedők és -fogyasztók gyakori, ám elkerülhetetlen kötelessége. Ezért a kórházak extra gombinációnak számítanak. A kórházak alapértelmezésben negatív pontszámot hoznak a csapatnak. A **Kórház gombináció** teljesítésével ebből a veszteségből valamennyi visszanyerhető.

Speciális Gombinációnak számítanak a **garantált tereppontok** is. A szervezők garantálják, hogy ezeken a helyeken kizárólag pozitív hatású gomba nő. Ha sok ilyen tereppontot végiglátogattok, akár gombináció is lehet belőle.

## Tereptan

Mint már jeleztük, a terepre, az információs táblákon és más érdekes objektumokon található szövegekre vonatkozó tereptani kérdéseket ezúttal az Appon keresztül kapjátok meg. Egy tereppont adatainak bekönyvelése és Jóváhagyása után (feltéve, ha van térerő) a szerver egyrészt egy gomba kódját küldi el a csapatnak, másrészt egy **tereptani kérdést** is. Figyelem, **nem minden terepponthoz tartozik** tereptani kérdés! Ha ilyen kérdés érkezik, ezt az adott tereppont sorának utolsó oszlopában megjelenő **kód** jelzi. Az Appban a Tereptan táblázatra kattintva már el is olvashatjátok a kérdést. Ha nincs térerő a terepponton, akkor a legközelebbi gerincre vagy csúcsra érve nyomjátok meg a **szinkronizálás** gombot. Ekkor mindenképpen megérkezik a legutóbbi terepponton szedett gomba kódja. És ha szerencsétek van, akkor egy tereptani kérdés is (ennek esélye kb 50%).

A tereptani kérdések folyamatosan gyűlnek az Appban. Amint valamelyikükre **biztos választ** tudtok adni (nem sima guglizással, hanem a terepen megtalálva a választ, és ráismerve az ilyenkor kötelező "Aha!" érzésre), írjátok be az adekvát választ a kérdés melletti rovatba. Ez általában hosszabb szabad szöveg begépelését jelenti. Az utolsó oszlopba pedig írjátok be, hol, milyen módon jutottatok hozzá az információhoz (pl: *a szegedi városháza tornyáról olvastuk le*). A bekönyvelés részletes leírását lásd az App Felhasználói kézikönyvében.

Blöffölni nem érdemes, a hibás válaszok negatív pontszámot hoznak! A **Tereptan értékelése** a következő: A ténylegesen járó pontszámot úgy számítjuk ki, hogy a csapat által adott helyes válaszok számából kivonjuk a hibás válaszok számát, ezt elosztjuk a csapat által kapott összes terepponti kérdés számával, majd az eredményt megszorozzuk 200-zal, és egész értékre kerekítjük. Ha tehát a csapat az összes tereptani kérdésre helyesen válaszolt, akkor +200 pontot szerezhethet. Ha minden válasza rossz, akkor jutalma -200 pont lesz. Ha egyáltalán nem foglalkozik a Tereptannal, akkor 0 pontot szerez.

## Terepmesteri találkozás

A verseny ideje alatt a terepmesterek is a terepen túráznak. Ha a csapat terepmesterrel találkozik, **16 jutalompontot** kaphat. (Ezt az értéket a csapat gyomrában levő gombák hatása módosíthatja.) A terepmestert speciális dögcédula azonosítja. Az általános szabályok kissé megváltoztak! Továbbra is érvényes, hogy terepmesteri találkozás nem lehet a csapat Kidobás utáni első, illetve Befutó előtti utolsó tereppontja. Két terepmesteri találkozás között legalább három másik tereppont érintésének kell megtörténnie. Viszont egy nap (0–24 óra között) **két** terepmesteri találkozást is érvényesnek fogadunk el – feltéve, ha **két különböző** terepmesterrel találkoztatok. A **Terepmesteri találkozást** is be kell könyvelni az Appba, az adott terepmester egyéni kódjának megfelelően (ő megmondja).

Mivel a csapatokat a verseny során a gombamérgezés réme fenyegeti, a Terepmestereket gyorstalpaló egészségügyi tanfolyamra küldtük, így **ők is tudnak gyomormosást** végezni. Természetesen csak akkor, ha a csapatnak erre szüksége van, és kifejezetten kéri. Ezt a csapatnak az Appba a Terepmesteri találkozás tereppont **Akción** rovatába **Gyomormosás** szöveggel kell bekönyvelnie. A gyomormosás az általános szabályoknak megfelelően nemcsak a mérges gombákat távolítja el a csapat gyomrából, hanem az összeset.

A gyomormosási akció (a Kórházakkal szemben) nem tartozik a Terepmesterek normál tevékenységi körébe, ezért **jutalom** jár érte. A csapat életének megmentése fejében a Terepmester ilyenkor **elkobozza** a csapat gombáskosarának teljes tartalmát, jó és mérges gombákat egyaránt. A csapat innen üres gyomorral és üres kosárral távozik.

A Terepmester nem teljes értékű tereppont. Nála nem lehet gombát enni, bónusza sincs, és a Terepmesteri találkozás bejelentése után a szerver nem küld új gombát. Viszont a csapat gyomrában és kosarában levő gombák sorsát illetően a Terepmester is teljes tereppontnak számít.

## Utolsó segítség

Ha a csapat végleg eltéved, vagy nagyon nem megy az információ dekódolása, hívjátok fel a Feladatfüzetben és a dögcédulán megadott vésztelefonszámot. A terepmesterek ugyan nem sietnek a helyszínre, de telefonon **Utolsó Segítséget** nyújthatnak. A segítség bármikor kérhető, és **137 pont** levonásba kerül. Ugyanezt a számot **kell** felhívni **baleset, vadászat észlelése vagy más közvetlen veszélyhelyzet esetén!** Minden más esetben az Applikáció **Üzenet** funkciójával próbáljátok meg üzenetet eljuttatni a terepmestereknek. Ha ez valamiért nem sikerül, akkor küldjétek sms-t a terepmesteri vésztelefonra!

## Halál

Azok a csapatok, amelyek gombamérgezés következtében (és az idejében történő gyomormosás hiányában) sajnálatosan elhunytak, a következőt tegyék: Vegyék fel az Appban a **Feladás** tereppontot, és az **Akcio** rovatba írják be: **Meghaltunk**.

Ezután szabadon túrázhatnak **zombiként** a terepen, vagy akár idő előtt haza is mehetnek. Ha a megadott időben ők is bejönnek a befutóra, ott megkaphatják a megrendelt túlélőpótlókat. Béke poraikra!

## Befutó

A befutó **június 11-én, szombaton** délután **a terepen** lesz, a Feladatfüzetben megadott időszakban, az ugyanott megadott helységben, a megadott nevű vendéglátóipari helyiségben.

Felhívjuk a figyelmet arra, hogy **a befutóra csak majdnem üres gombáskosárral** szabad érkezni! A Befutó előtti utolsó terepponton szerzett gomba természetesen ott lapul a kosárban. Más gomba azonban nem lehet! Ezért a befutó előtti utolsó néhány terepponton úgy taktikázzatok a gombavacsorákkal, hogy az utolsó előtti terepponton a kosár teljesen kiürüljön!

Mivel ez a sokat emlegetett gombáskosár csak virtuális, a csapat fejében és a szerver áramköreiben létezik, a Befutónál működő terepmesterek nem láthatják fizikai valójában, ezért nem győződhetnek meg arról, hogy a csapat betartotta-e a fenti szabályt. De ne legyen kétségetek, a versenyt követően **utána fognak számolni** viselt dolgaitoknak és elfogyasztott gombáitoknak! Ha egy csapat a fenti szabályt megszegve egynél több gombával a kosarában érkezik a célba, egész versenyzése **érvénytelennek** minősül. Érdemes tehát pontosan könyvelni a kosaratok tartalmát!

Azt viszont **senki és semmi sem korlátozza**, hogy hány és milyen gomba van a gyomrotokban a célba érkezéskor. Csak nem fogunk turkálni minden beérkező versenyző gyomrában... Fúj! Ezt a szabályt is érdemes figyelembe venni az utolsó lépések megtervezésekor.

A befutóhoz érkezve készítsétek elő a csapat által begyűjtött **bónuszokat**. Vegyétek fel az Appban a **Befutó** nevű tereppontot, és jelöljétek be az előzőleg meglátogatott utolsó terepponton szedett gomba elfogyasztását. A **Jóváhagyás** gombot már csak a Befutót ellenőrző Terepmester jelenlétében, felszólítására nyomjátok meg. Mutassátok be a Terepmesternek a bónuszokat. Ezeket ellenőrzés után visszakapjátok, eltehetitek emlékkbe. Itt kapjátok meg az előre kifizetett **túlélőpótlókat** is.

**Hazabuszok** ezúttal nincsenek. A befutó színhelyéül szolgáló vendéglátóipari létesítménytől alig száz méterre van egy buszmegálló, ahonnan még az este folyamán hazajuthatok Budapestre. Viszont ha egy csapat a megadott időintervallumhoz képest túl sokat késik, nem garantáljuk, hogy eléri a tömegközlekedési járműveket.

## Érvényesség

A verseny érvényességének (kategóriánként más) feltételei a **Feladatfüzet információs oldalán** szerepelnek.

-----

*Legyen veletek az Erő (szükségetek lesz rá...), a fajlagos entrópia és egyéb fizikai mennyiségek, valamint a leleményesség és a remény, a terepen hozzátok csatlakozó kóbor cicák, medvék, vaddisznók, szarvasok, lúdvércek és trollok, sárkányok és baziliszkuszok, bányászbecák és vényulak, kockák, poligonok, poliéderek és más alakzatok, kalapos és kalaptalan gombák, napsütés, csillagfény és gomolygó viharfellegek, szélvihar és jégeső, valamint a túra sikeres teljesítéséhez szükséges hetedik, sőt negyvennyolcadik érzék! Kívánunk nagyon kellemes túrázást, az időjárás és a terep viszontagságainak leküzdését, szép élményeket! Röviden: **sikeres túlélést!***

– a Terepmesterek Negyvennyolcadik Grémiuma –