3.2 Markernes Match

Velkommen til posten!

På denne post træder I ind på de sprudlende blomstermarker, efterladt af Spireskabernes magi.

Blomsterne gemmer på helbredende kræfter, og deres duft fylder luften med liv. Men for at udnytte magien, skal I finde de rigtige blomster. Kun dem, der matcher naturens rytme, vil bære den sande kraft.

Et spor af dufte leder jer gennem marken, og én efter én skal I finde frem til de blomster, der matcher duften. Føl naturen, brug jeres sanser – og lad Spireskabernes magi guide jer.

I blomstermarken er 16 blomster, som har hver sin duft. Holdet får udleveret 5 duftglas, som hver er et match til en af blomsterne i marken. Én person ad gangen må gå ud i blomstermarken for at finde den blomst, der matcher et glas. I marken er der fuld ro - der må ikke tales med personen i marken, før denne er tilbage. Personen må dufte til det angivne antal blomster (se regler), før personen løber tilbage og bytter med den næste fra holdet. Når en blomst matcher en duft, noteres dens tal. Når holdet har fundet den matchende blomst til alle 5 glas tilkaldes postmandskabet, og glas nr. + tal præsenteres for postmandskabet.

Derudover: Spireskaberne går altid barfodede for at mærke jorden under dem. I kan gøre det samme ude i marken for at tjene ekstra point.

Regler

- Antal blomster man må dufte til per tur:
    - Pilte: 5 blomster - Væbner: 3 blomster - Seniorvæbner: 2 blomster - Seniorer: 1 blomst
- Kun én fra holdet må være ude i blomstermarken ad gangen. Resten af holdet skal være bag markeringen.
- Der må ikke tales med personen i marken. Holdet må først tale, når personen er tilbage.

Point

- Der gives højst 150 point.
- Der gives 25 point per korrekt match mellem blomst og duft.
- Der gives 25 point ekstra, hvis alle fra holdet er barfodede, når de er ude i blomstermarken.