4.4 Tidevandsløberens Kryds

Velkommen til tidevandsløberens kryds!

På denne post skal I hjælpe Tidevandsløberen. Dette salamanderlignende væsen løber hen over vandets overflade, mens saltkrystaller glimter langs dens skæl. Bag den efterlades spor af skum og i bølgerne høres minder fra havet selv.

Tidevandsløberen synger om en ubalance i strømmen. Tre ting skal bringes sikkert over tidevandskanalen, ellers vil strømmen vende sig mod flåden: et fiskenet, en fisk, og en beholder med orme.

Men Tidevandsløberen advarer jer:

1. Ormene må ikke efterlades alene med fisken, så bliver ormene spist.
2. Fisken må ikke efterlades med fiskenettet, så bliver fisken fanget.
3. I må kun fragte én ting ad gangen over kanalen.

For at komme over kanalen skal I bruge skibe — repræsenteret med måtter. Skibene kan bære holdet over i en kæde, hvor hvert skib lægges i forlængelse af det næste. I får udleveret 2 skibe færre end antallet af holdmedlemmer (et hold på 6 personer = 4 skibe).

Kan I læse tidevandet korrekt og bringe holdet og alle tre ting sikkert over?

Regler

- Kun én ting kan bæres over kanalen ad gangen.
- Hele holdet skal over vandet med genstanden, før de må sejle tilbage.
- Én måtte må ikke flyttes, mens nogen står på den.
- Hvis et holdmedlem falder i vandet (træder ved siden af måtterne) skal holdet starte forfra.
- I har maksimalt 15 min til at løse posten.

Point

- Der gives point efter hvor hurtigt holdet udfører opgaven:
    - Under 5 min = 150 point
    - 5 til 10 min = 100 point
    - 10 til 15 min = 50 point
    - Over 15 min eller ikke udført = 20 point

Der gives højst 150 point