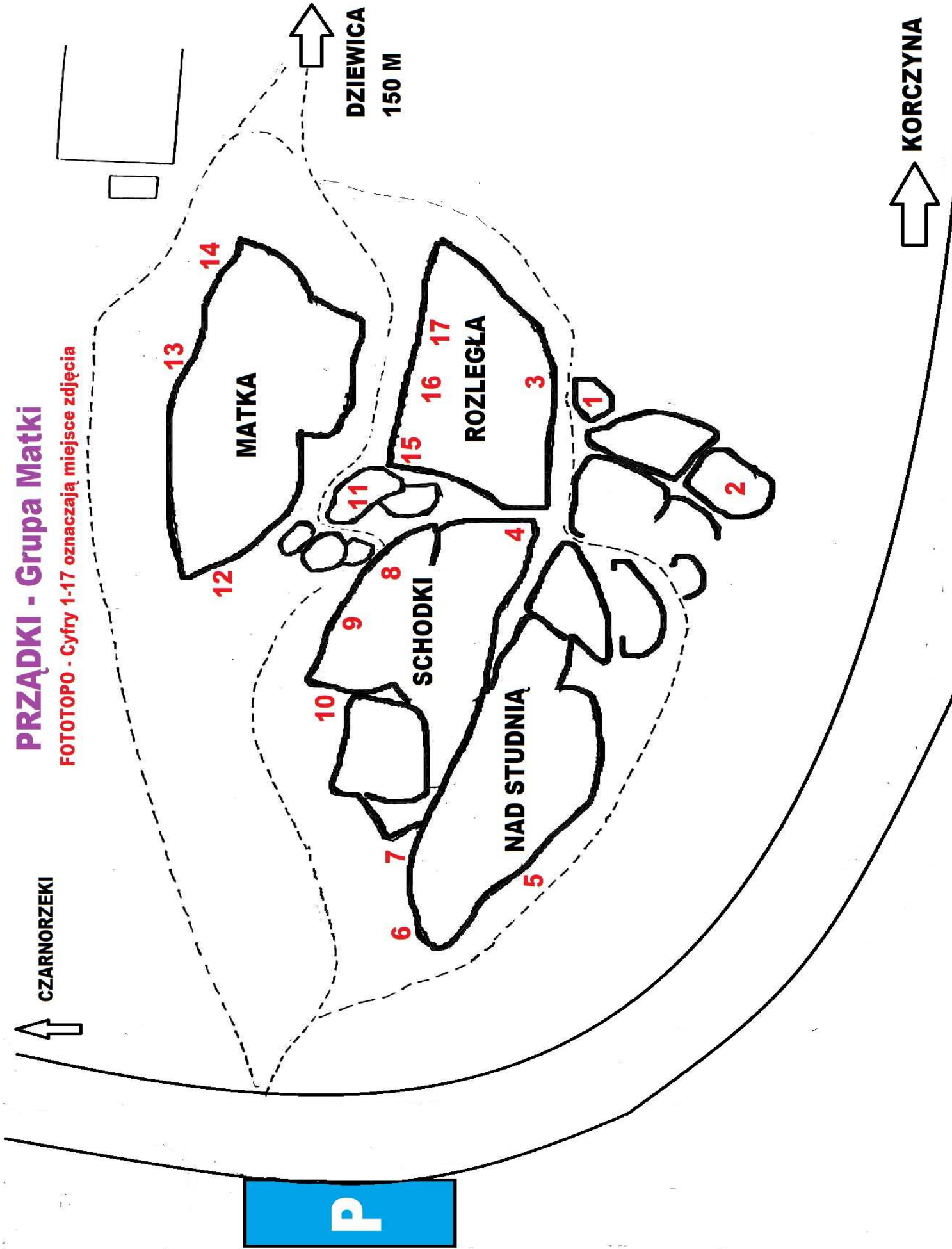
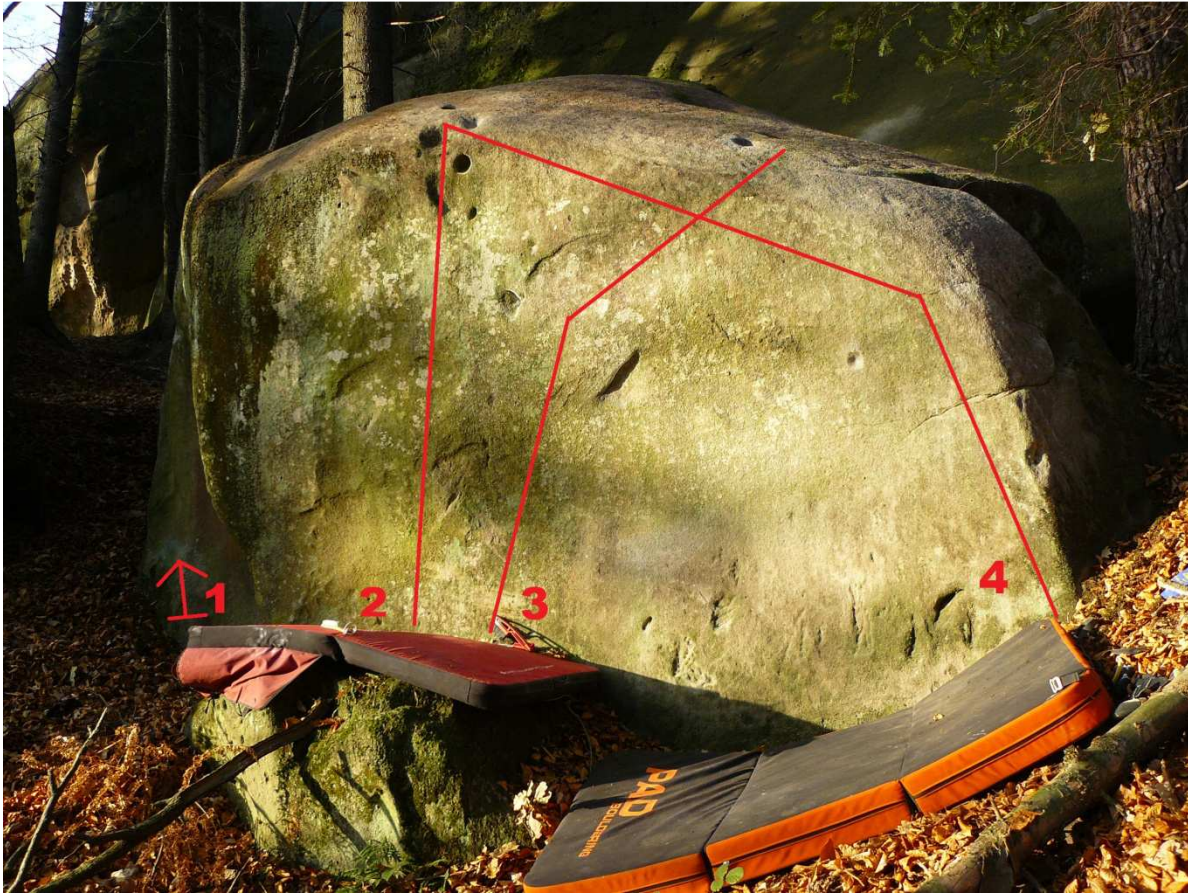


PRZĄDKI - Grupa Matki

FOTOTOPO - Cyfry 1-17 oznaczają miejsce zdjęcia

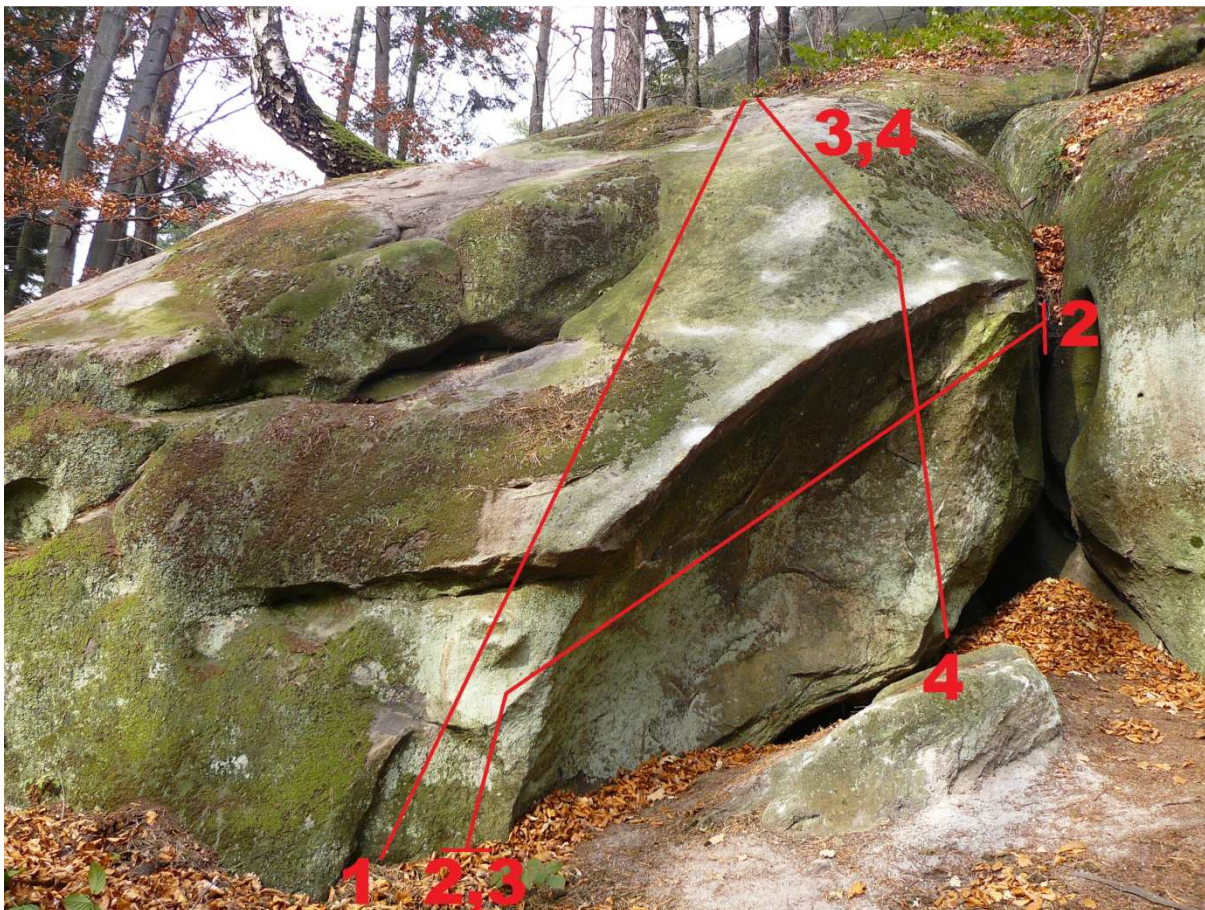


BLOK 1 – zdj. 1



1. MICHA SD V1
2. BUNNY HOP HE V1
3. OŚWIECENIE HE V2 - start z podchwytywnej rysy i klameczki do dziupli na połogu,
4. ŚREDNIOWIECZE HE V2/V3 - trawers z prawej do lewej po dziupelkach w połogu,

BLOK 2 – zdj. 2



1.VO HE

2.KOPI LUWAK SD V5 – z podchwytu na tarciowa płytę

3.ŁASKUN MUZANG SD V7 - start Kopy Luwak, wyjście Kopo Luwaki Dwa

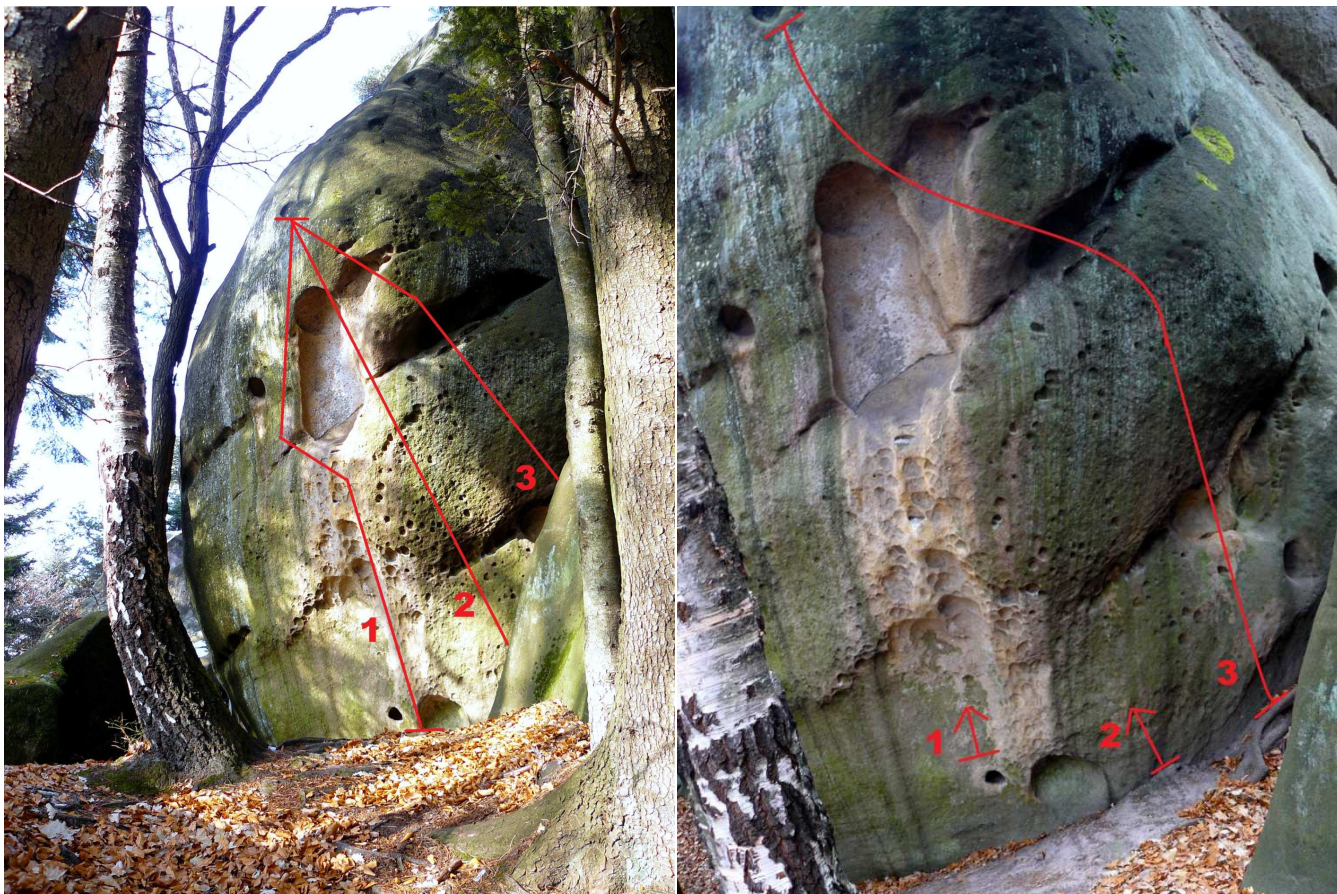
4.KOPI LUWAKI DWA HE V5 – trawers kancikiem do NHR w kominie



1. PIKOŚWIAT HE V7

2. RENESANS HE V2/V3

SCHODKI od płd wsch – zdj. 4

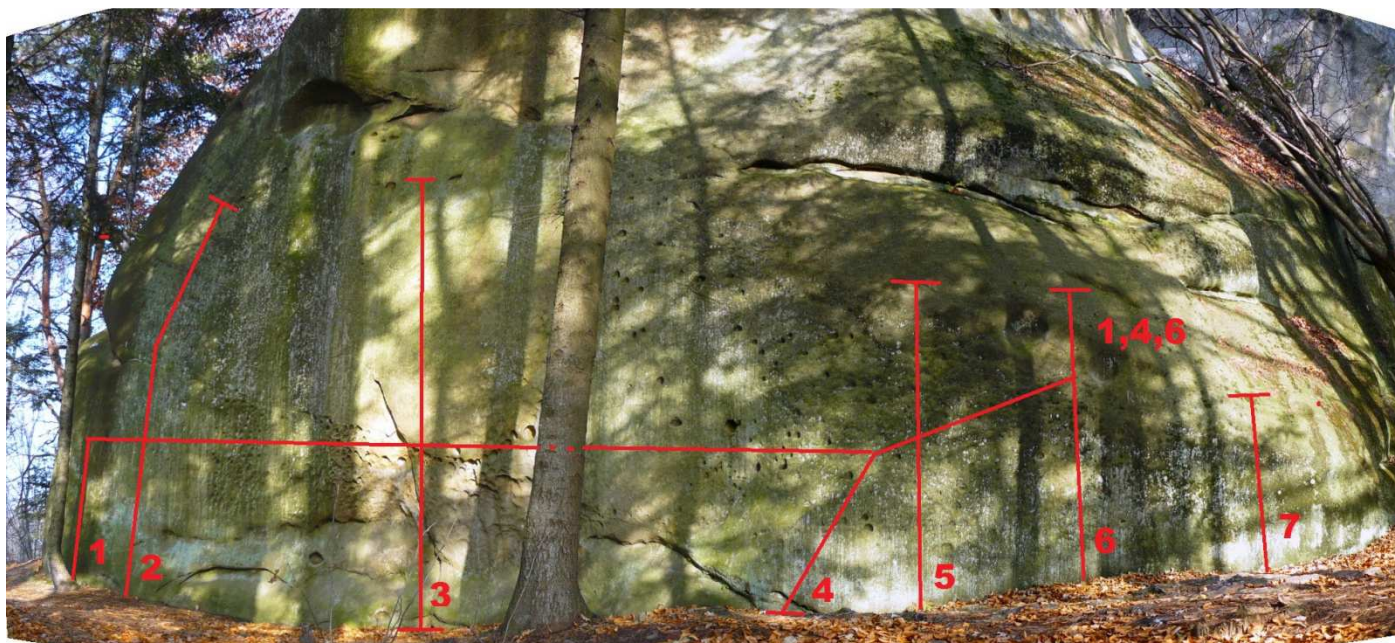


1. DO DZIUPI DWÓCH SD V2

2. ZNICZ SD V2

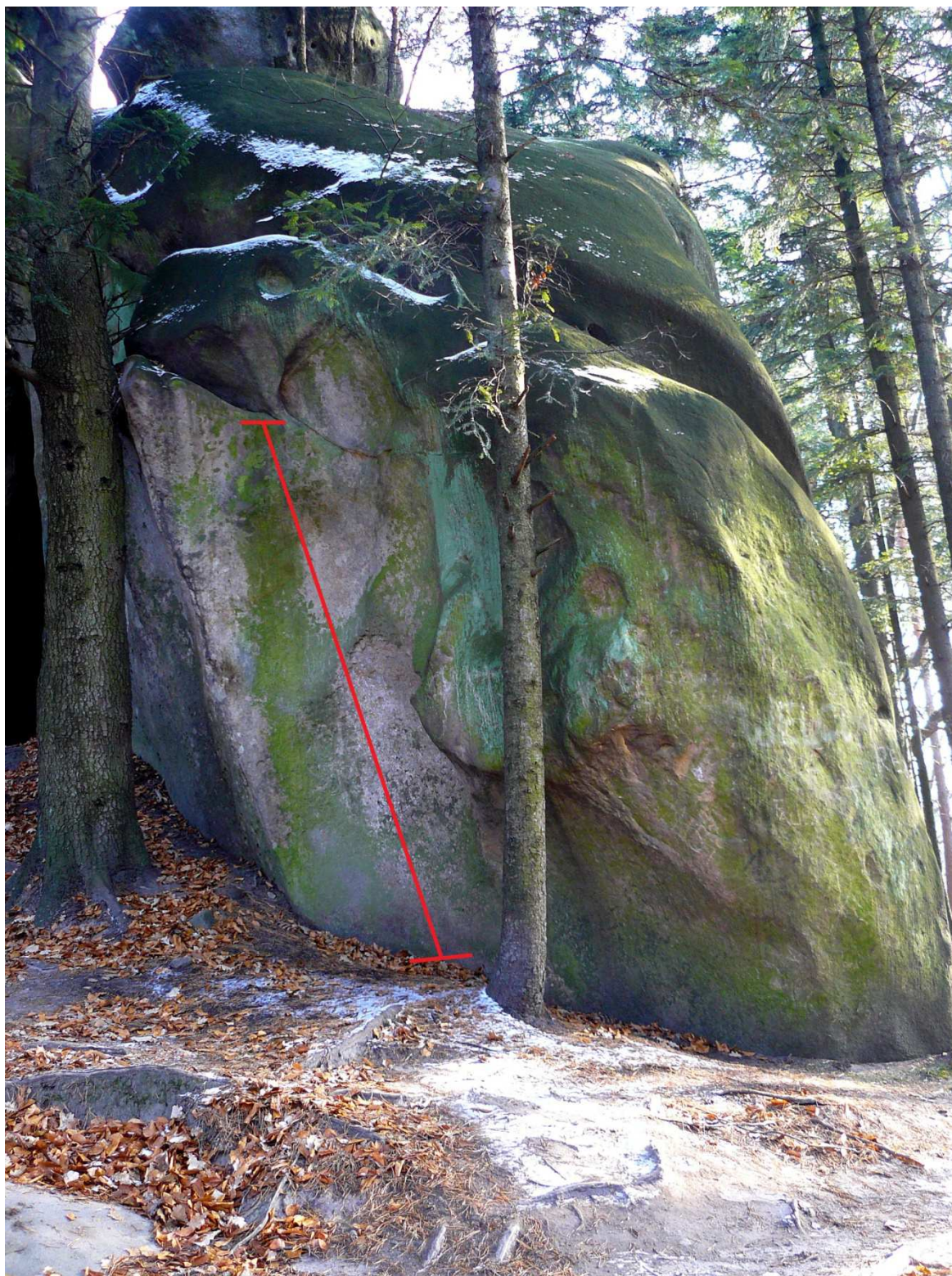
3. PAURA SD V3

NAD STUDNIĄ od płd. – zdj. 5

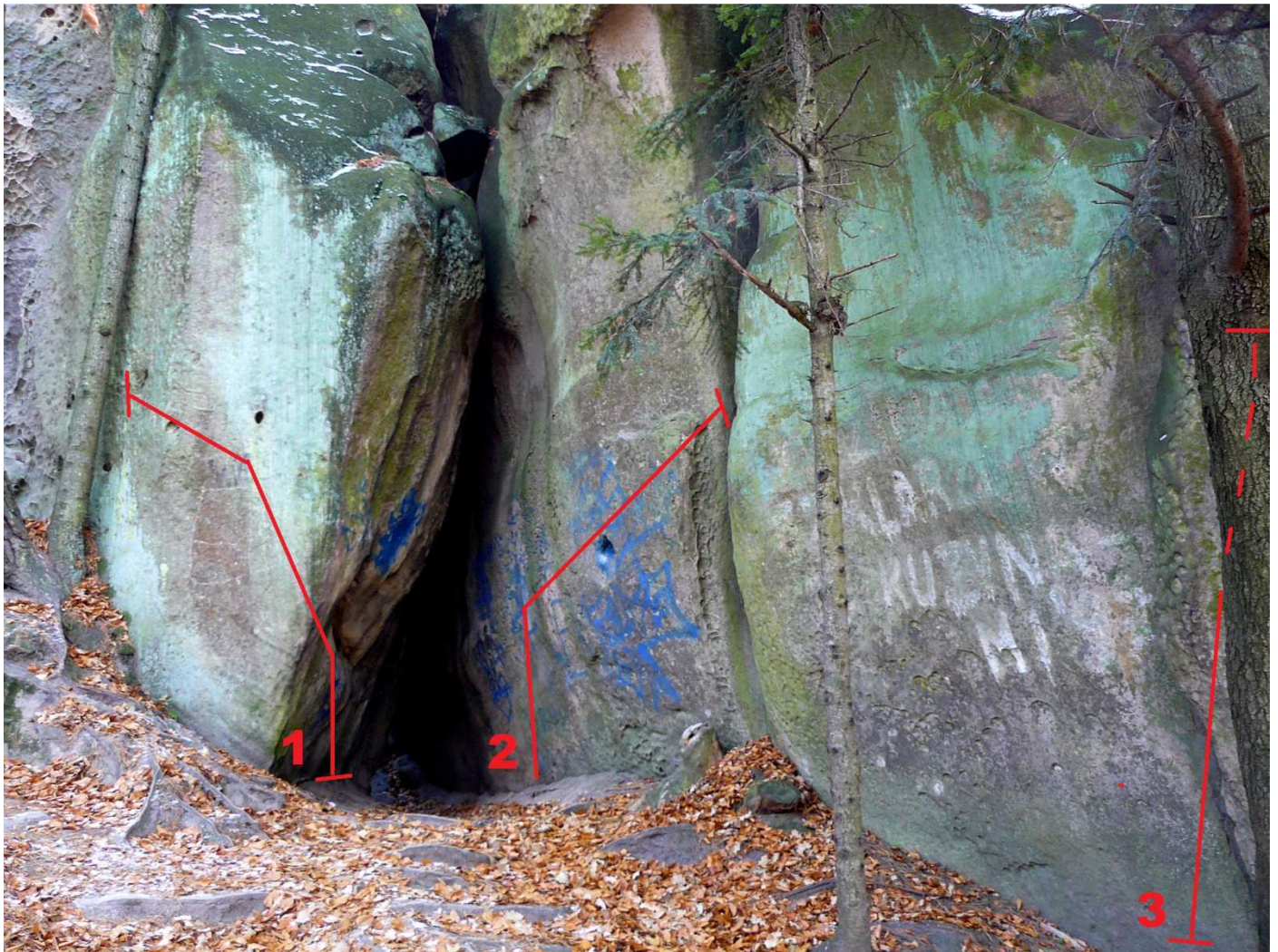


1. TOP GUN V5 SD Start przy drzewku tak jak zaznaczono, trawers i wyjście Mrówkojadem
2. PROJEKT
3. SD V2 – koniec w klamiastych dziuplach
4. BYŁEM TU ... WIESIEK SD V5. Start z siedzenia, trawers w prawo o wyjście Mrówkojadem
5. ALCHEMIK HE V2 – do no-handu
6. MRÓWKOJAD HE V3 - przez dwie miski do no-handu
7. POCZATEK ŻNIW HE V1- wejście przez miskę do no-handu

NAD STUDNIĄ od płn – zdj. 6

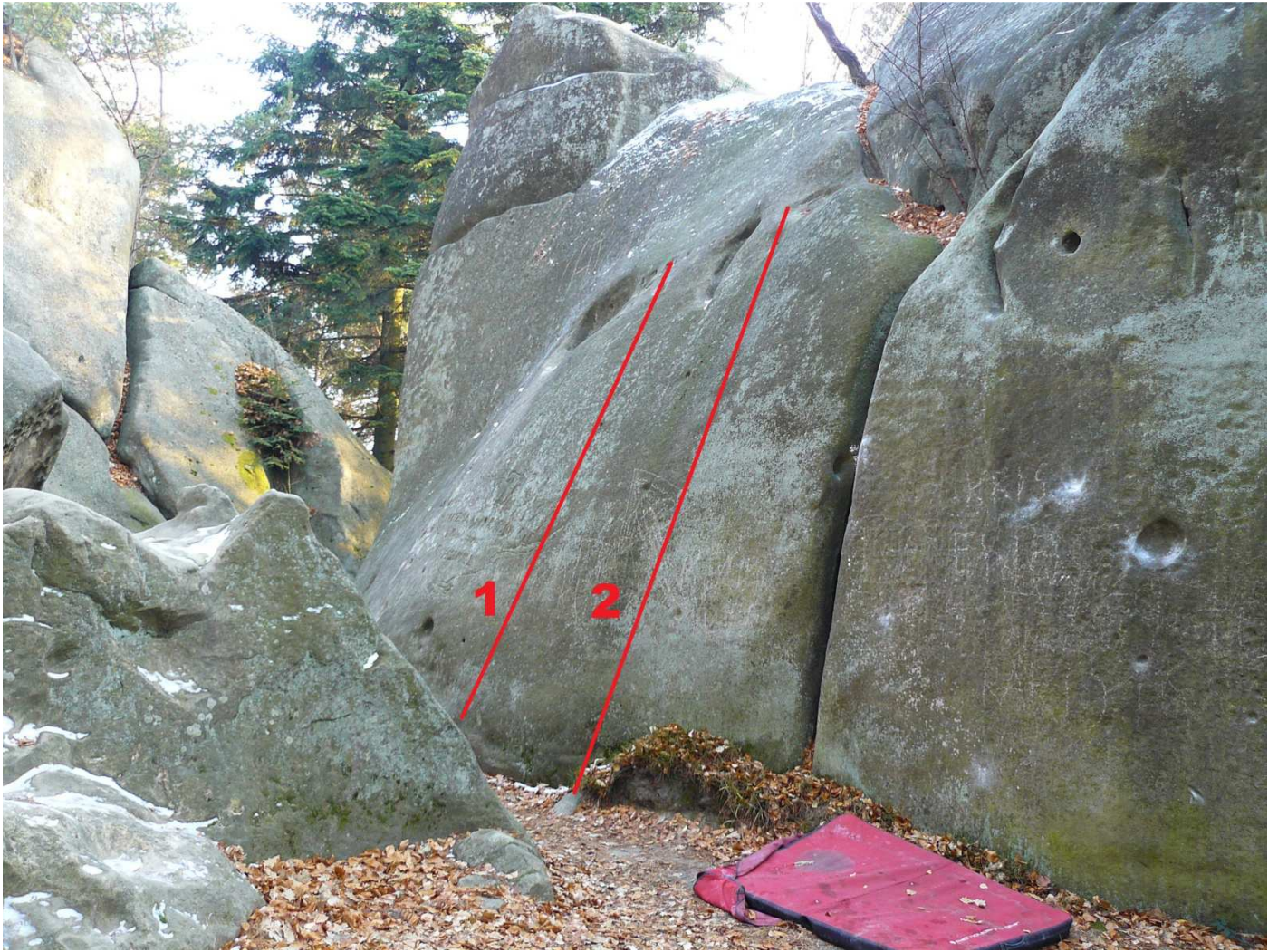


DREAM TEAM SD V3



1. TONI WASYL SD V4 - start filarkiem i trawers w lewo do drzewka
2. TONI C HE V3 – start z dziurek i trawers do rysy
3. TONY HALIK SD V1 start zacięcio-ryśą i do pletwy na lewo od drzewa

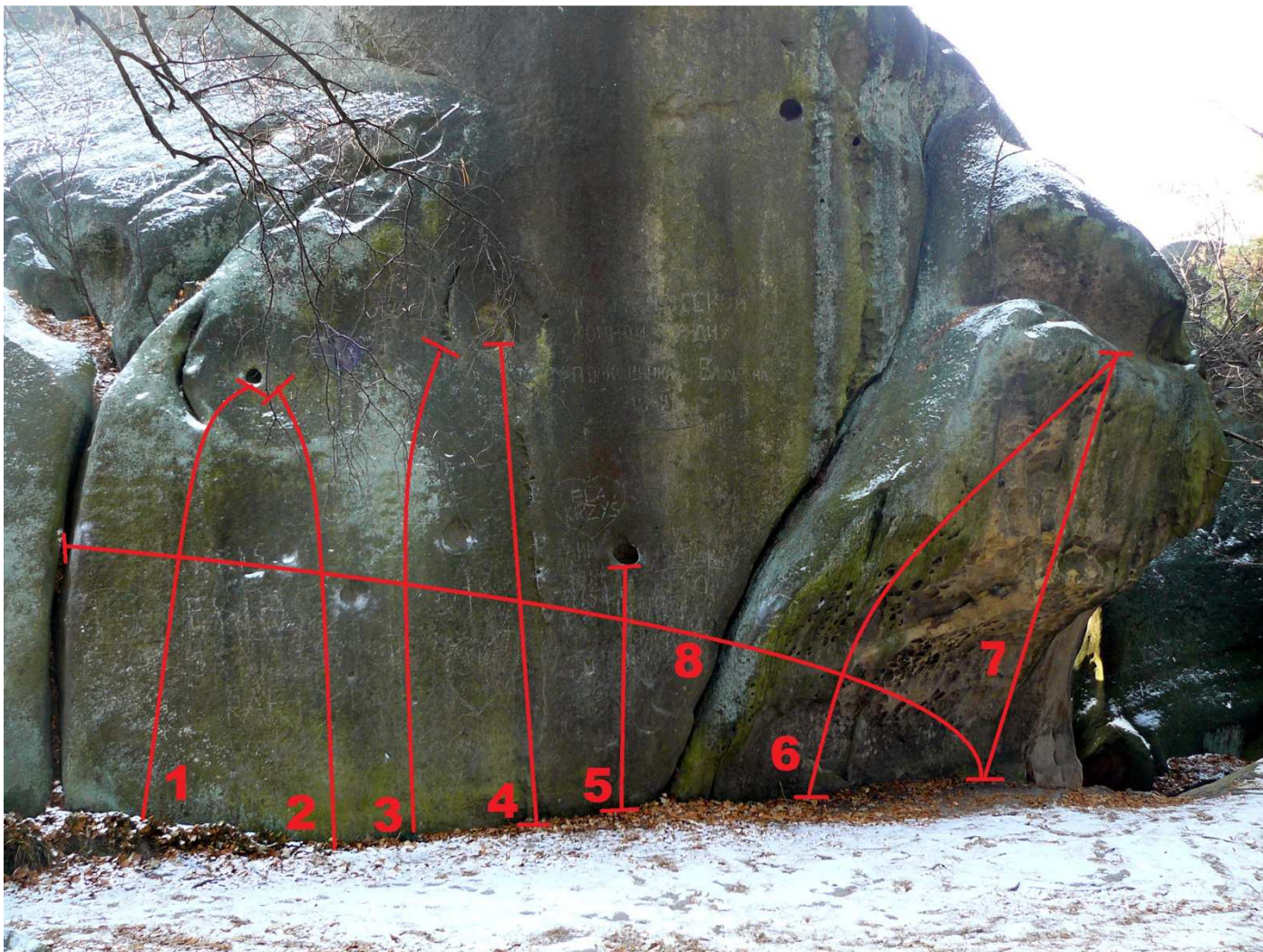
SCHODKI od płn. – zdj.8



1. PRZEZ NAPIS HE VO+

2. FATAL IMPACT HE V7?

SCHODKI od płn. – zdj.9



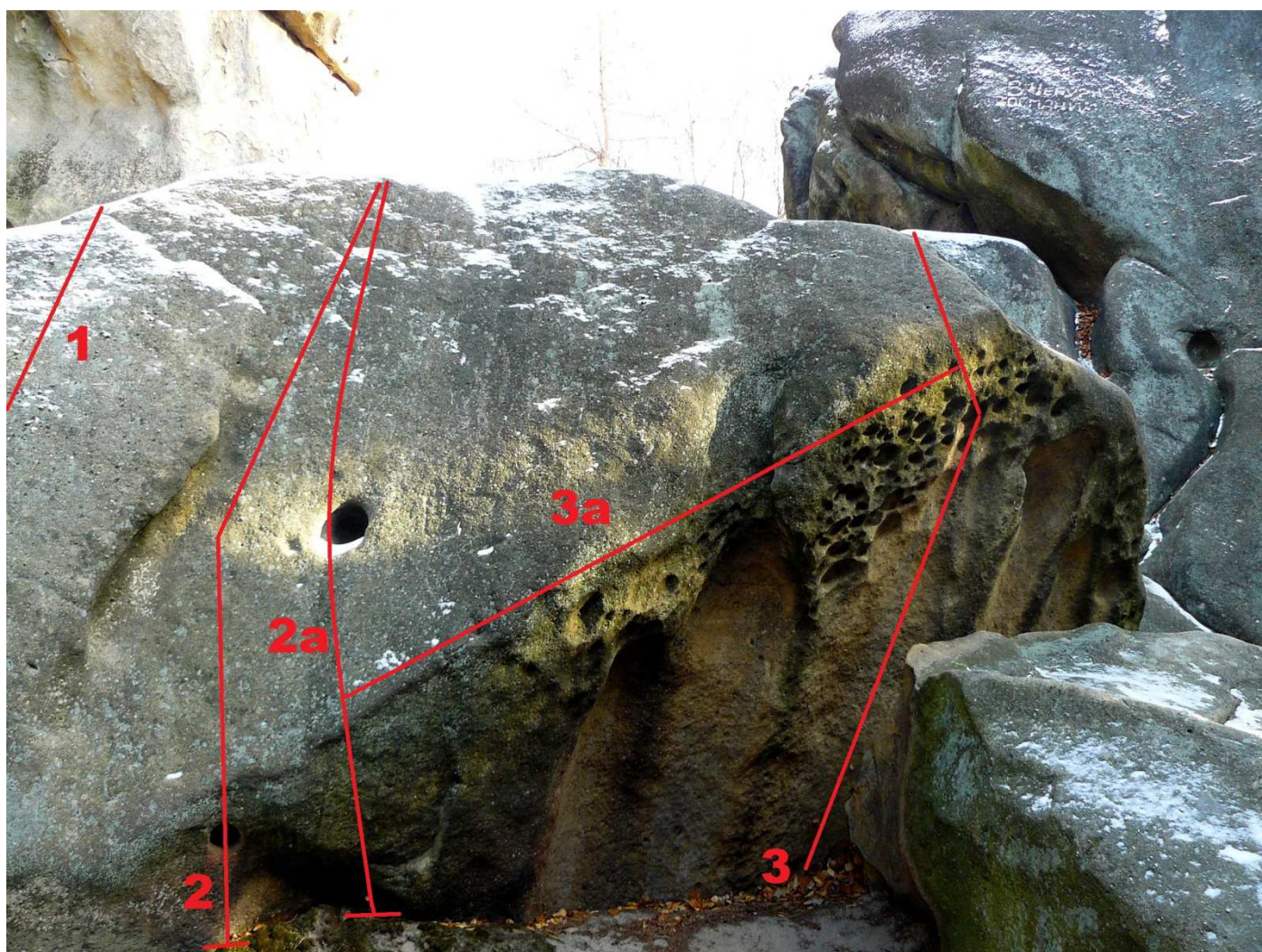
1. MAGNUM HE V3 - Korzystając z kantu i ostatniej klamki Bushido.
2. NOWE TRENDY HE V1
3. JACOWE TAŃCE HE V1 - Z dwóch dziupli do ewidentnej ryski i zejście Lewa Jackówką lub Magnum
4. LEWA JACKÓWKA SD V1/V2- Nie korzystamy z ogromnych dziupli na lewo i prawo.
5. CIPKI SD V2?
6. OKAP (KLASYK) SD V1/V2
7. SAND STORM SD V4 - z prawej strony chwytów w okapie, koniec w dziupli
7 wariant (obwód) V4/V5 – start 7, zejście 6 (kółeczko).
8. BUSHIDO V6/V7 – trawers schodków, koniec w rysie



1. RÓŻYCZKA HE V2/V3 – start w najniższym miejscu obłym kantem do klamiastej dziupli (niewidoczna na zdjęciu po lewej)

2. SAND STORM SD V4

BLOK pomiędzy Schodkami a Matką – zdj.11



1. V0+ – tarciovą płytą bez pętwy po prawej

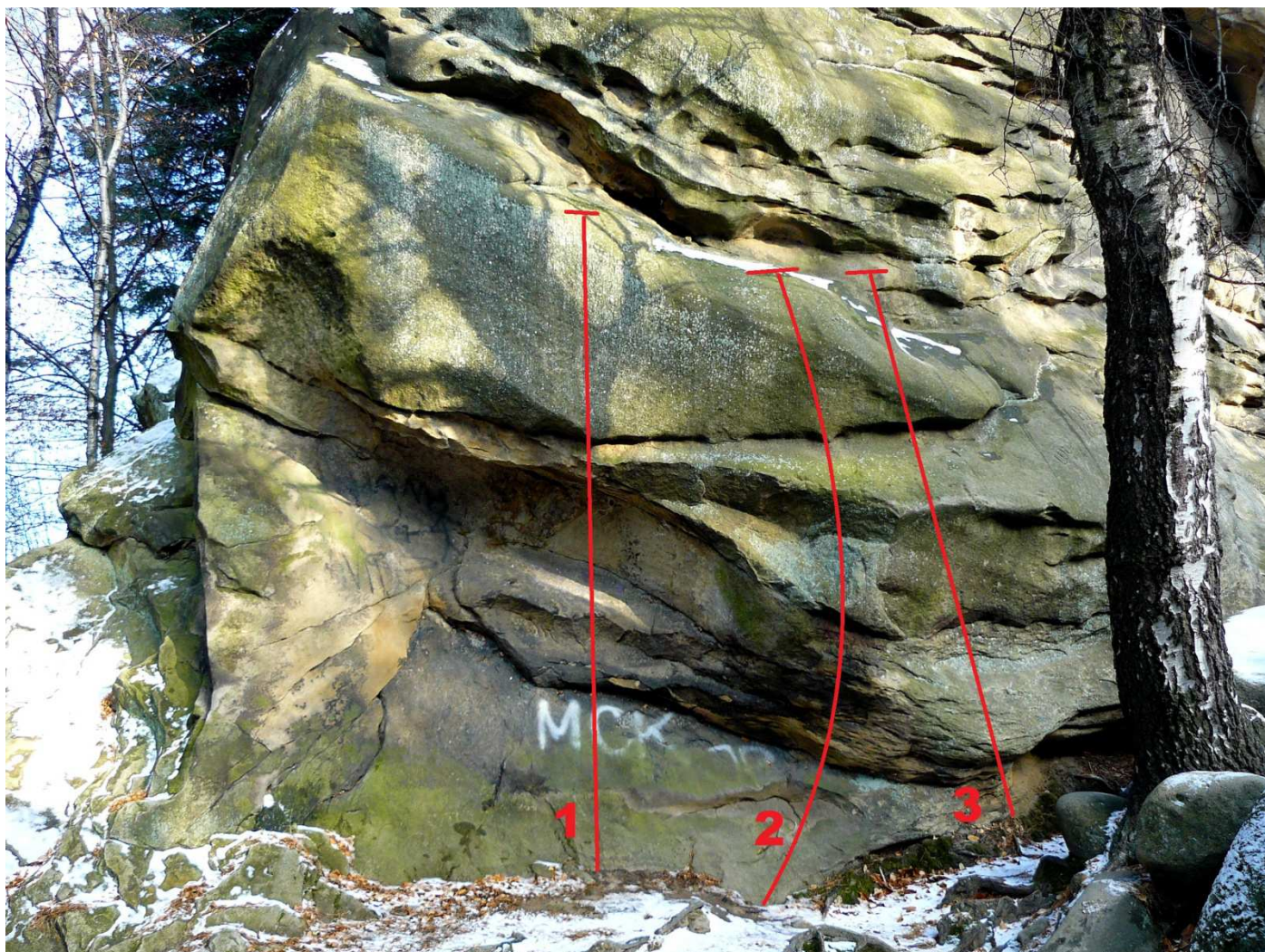
2. SUNSHINE SD V0

2a. PRZEZ DZIUPLĘ SD V2 - (nie korzystamy z odciągowej pętwy na lewo - z Sunshine)

3. EPITAFIUM DLA DŁUGIEGO HE V2/V3 - (przeszkadzający głaz)

3a. MOTYTLEK SD V5 - start jak Przez Dziuplę i przejście na prawo aby wyjść Epitafium dla Długiego

MATKA lewy skraj od płd-zach – zdj.12



1. ŁUKASZ HE V3 - na wprost od oznaczenia do no-handu. Nie wchodzimy w Kant Matki.
2. KANT MATKI HE V1 - na wprost przez kant do No-handu.
3. TERAZ MATKA HE V1 - wejście do no-handu

MATKA od ptn – zdj.13

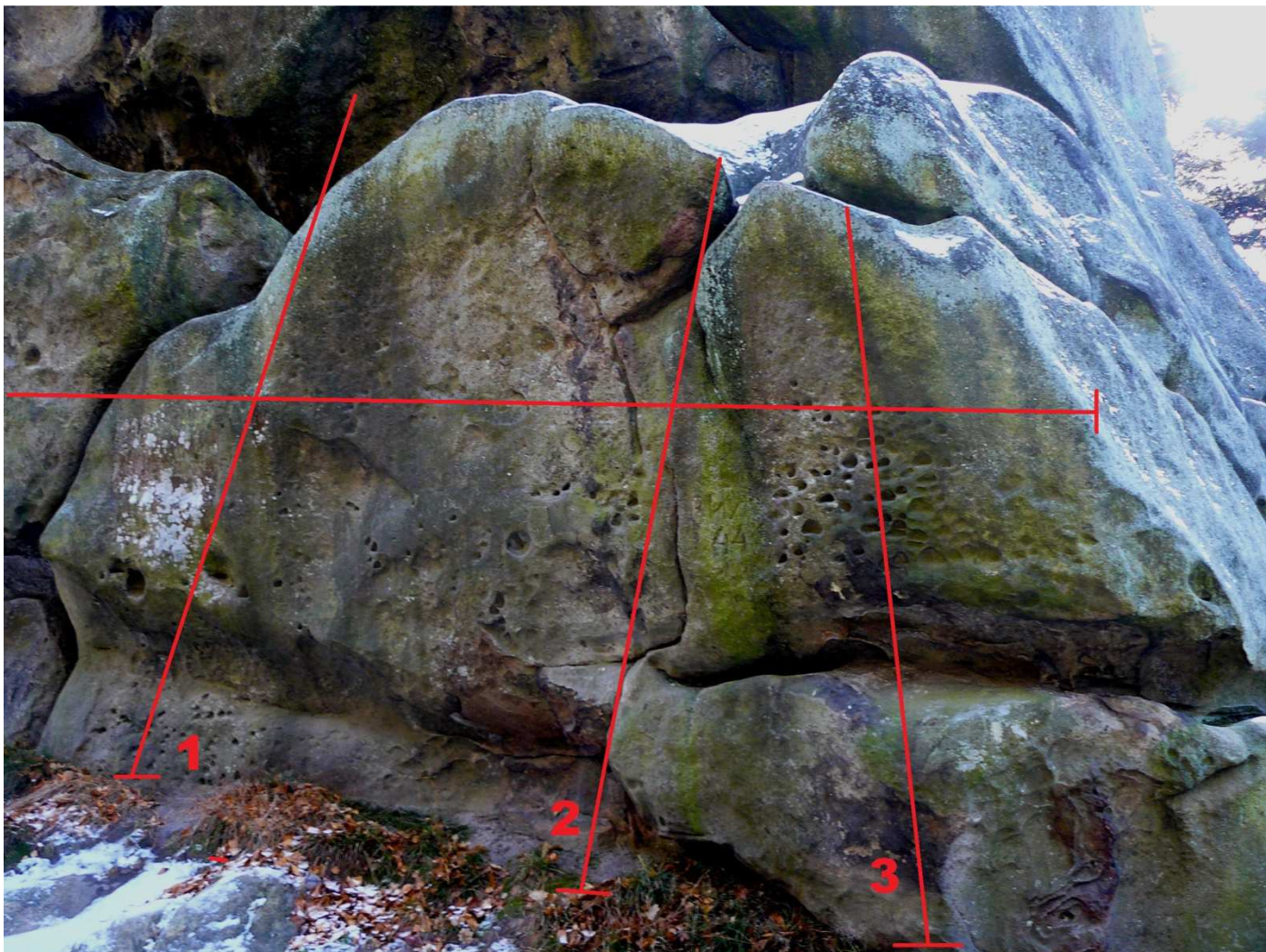


- 1) V0+ SD - po lewej od przyrośniętego do skały świerka.
- 2) SPLIT HE V1/2 - po prawej od przyrośniętego drzewa. Bez wchodzenia do nyży z prawej strony.
- 3) BUDZIK V1 SD - środkową ścianą przez jakby filarek
- 4) PAPAJ SD V4 - po prawej od budzika przez wyraźne wymycie



KOMPLEKS NIE MOCY SD V1 - Trawers na górnej półce od rysy w lewo do końca ściany

ROZLEGŁA od płn. (ścianka problemowa) – zdj. 15



1. PRZYDROŻNY PRZYJACIEL V0+

2. V0+

3. V0



1. TRAWERS PROBLEMÓWKI HE V1

1a. DTPWOSBKZR HE V6 ? – dolny trawers problemówki w obie strony bez korzystania z rys

2. PRZEZ DZIUPLĘ SD V1/V2 – bez rysy po lewej

3. SUCHE TARCIE SD V1

ROZLEGŁA od płn. (ścianka problemowa) – zdj. 17



1. LISTEWKI VO-

2. MISECZKI VO

3. ŚCIANKA V1 – bez rysy

Na płd. stronie MATKI:

4. ELEMENT SD V7 - po przeciwnej stronie od Przez Dziuple na Problemówce.