

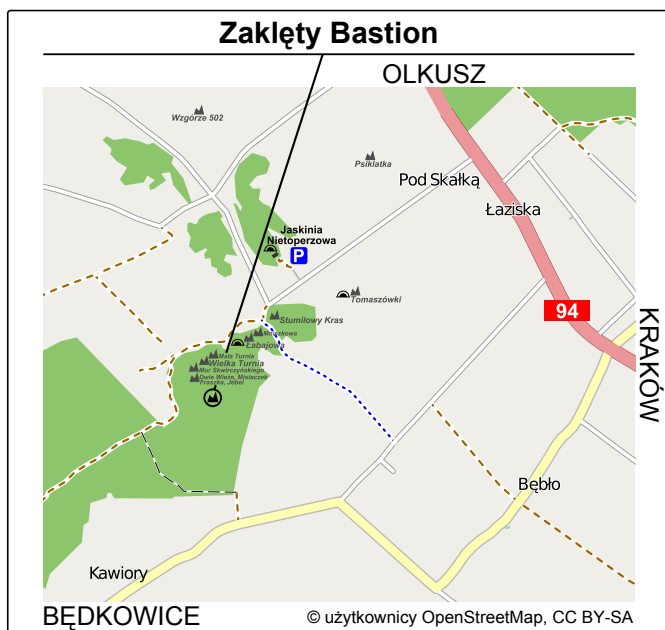
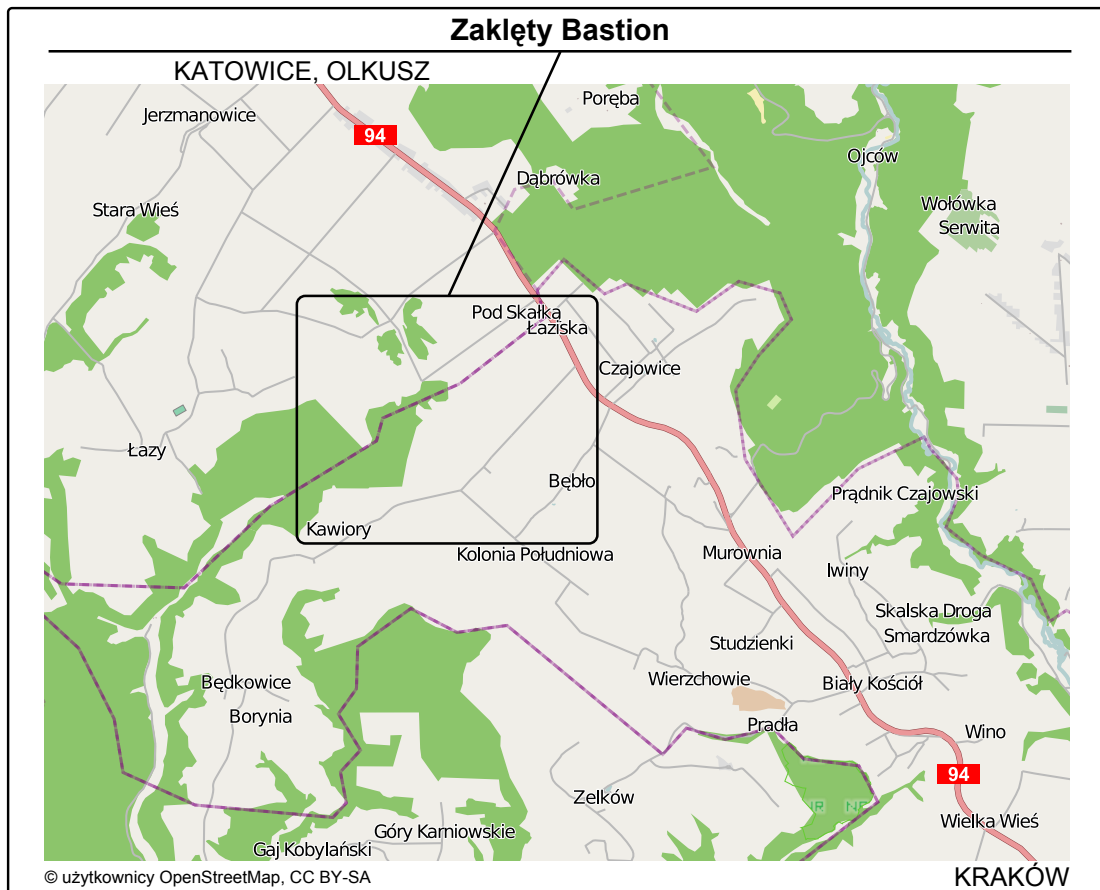
## ZAKŁĘTY BASTION

Od **Krakowa** jedziemy szosą nr 94 na Olkusz. Za miejscowością Biały Kościół skręcamy w lewo w boczną drogę, zgodnie ze wskazaniem drogowego znaku turystycznego "Jaskinia Nietoperzowa". Skręt znajduje się kilkadziesiąt metrów za Karczmą Maciejówką, położoną po przeciwnej stronie "olkuskiej".

Jadąc od strony **Katowic** i **Olkusza** skręcamy w prawo po minięciu miejscowości Jerzmanowice, kierując się podobnie na Jaskinię Nietoperzową.

Odległości: od Krakowa – 24 km, od Olkusza – 20 km.

Koordinaty geograficzne: 50°11'18.33"N, 19°46'7.02"E (50.1884492, 19.7686171)

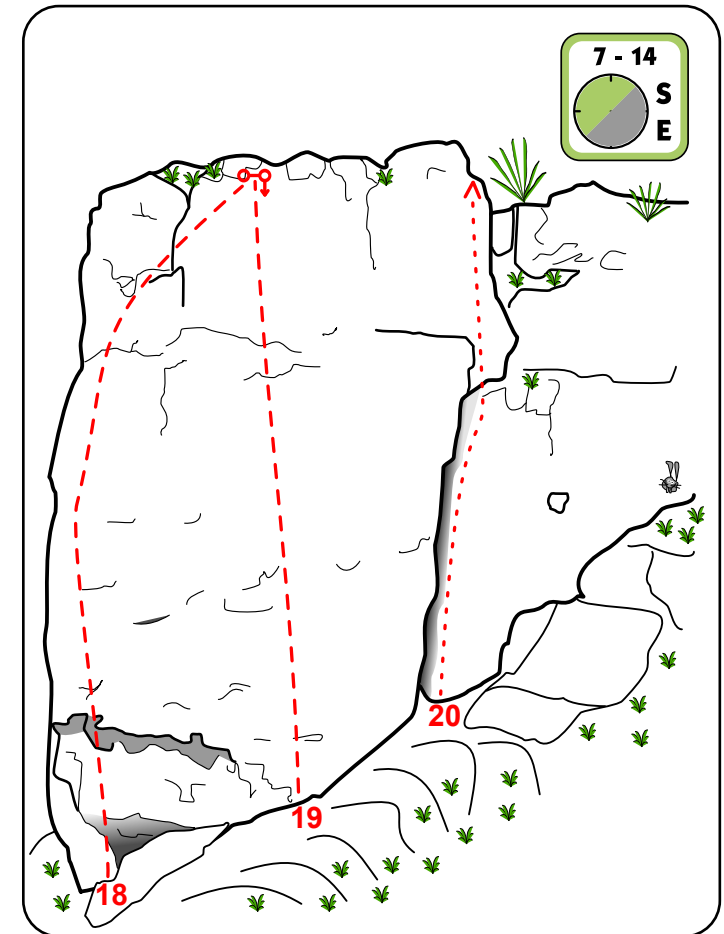
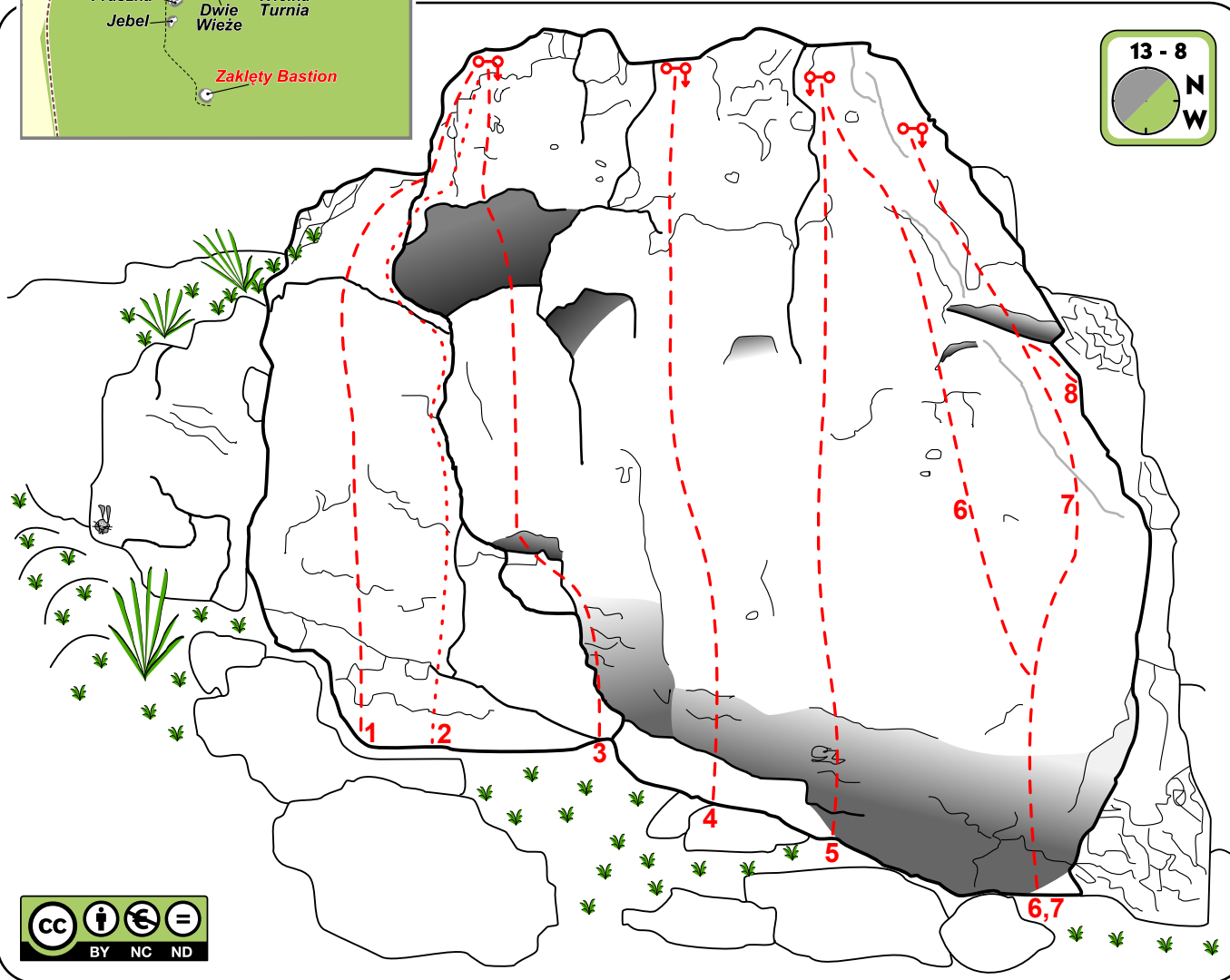
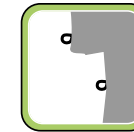
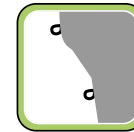
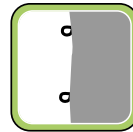
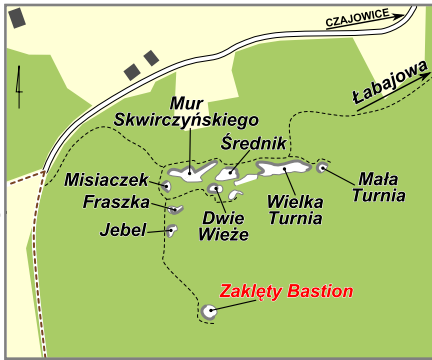


*Zaklęty Bastion* położony jest w górnej części Doliny Będkowskiej od jej północnej strony, około 200 metrów za *Wielką Turnią* i *Murem Skwirczyńskiego*. Znajduje się kilkaset metrów od końca asfaltowej drogi biegnącej w bok od szosy z Krakowa do Olkusza nr 94 w kierunku Jaskini Nietoperzowej.

Samochód najlepiej zaparkować na parkingu przy Jaskini Nietoperzowej. Idąc w dół najpierw asfaltową a dalej kamienistą drogą, mijamy *Łabajową*, by po około 500 metrach dojść do *Muru*, który mijamy i skręcamy w lewo do góry. Przechodzimy obok *Misiaczka*, *Fraszki* oraz skały *Jebel* i po około kolejnych 150 metrach dochodzimy do celu.

Skała ma do 12 m wysokości, różnorodną wystawę i oferuje obecnie 20 dróg wspinaczkowych w tym jeden projekt.

# Zakłęty Bastion

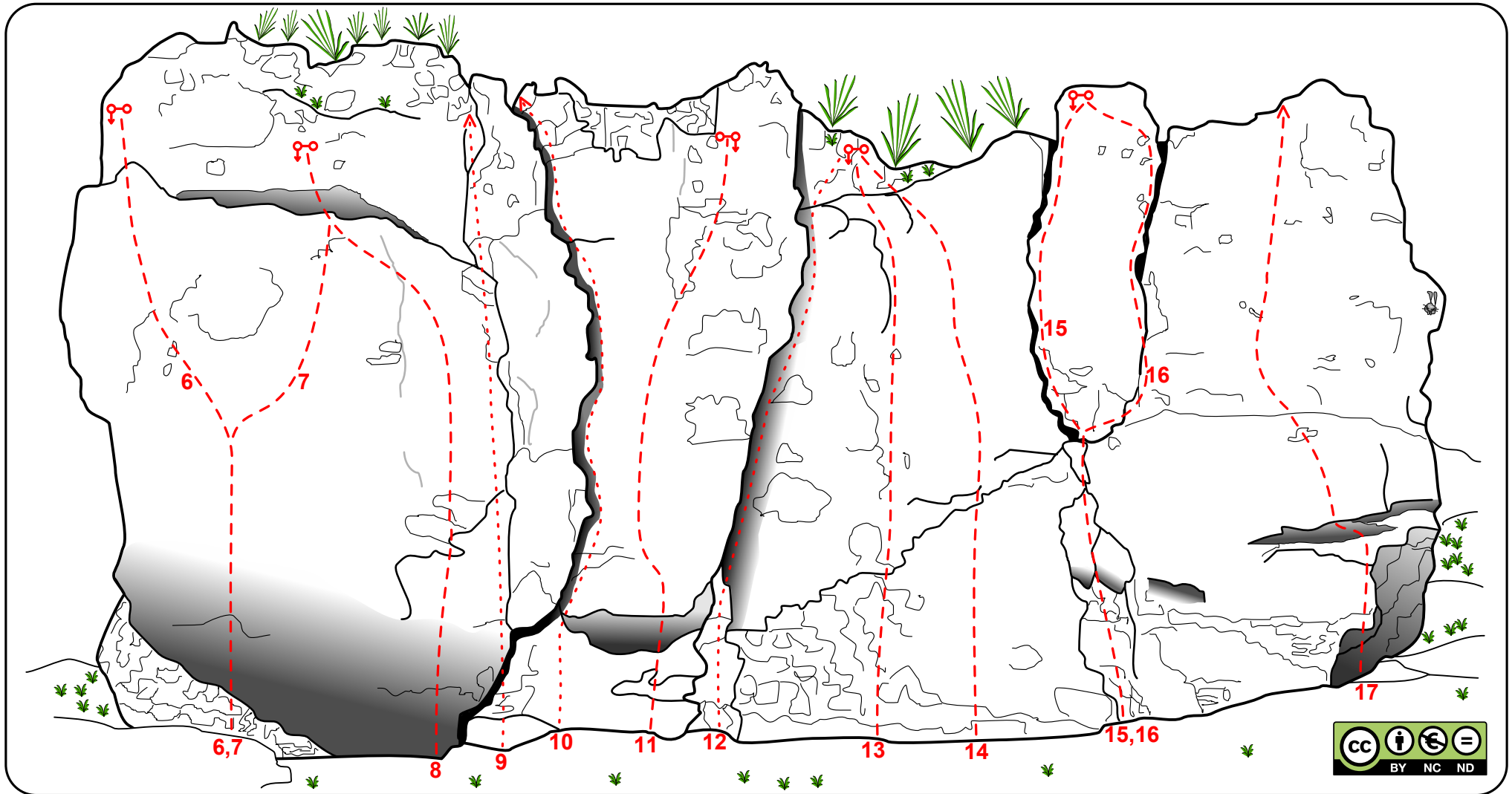
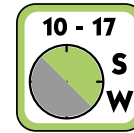
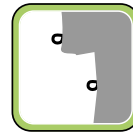
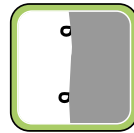
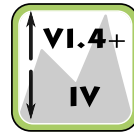


- 18. *Uczęszczam Na Roraty* VI.1+ (3R + StZ)
- 19. *Finezyjnie Przycięte Paznokietki* VI.2 (3R + StZ)
- 20. *Śmiech z Offu* IV+ (TRAD)

- 1. *Progesteron* VI (3R + StZ)
- 2. *Katuta z Niututy* IV (TRAD + StZ)
- 3. *Indyferentna Rasistka* VI.4 (3R + StZ)
- 4. *Agrado* VI.4+ (3p + StZ)
- 5. *Spokojność Przystoi Elektrze* VI.3+ (4R + StZ)
- 6. *projekt* (4R + StZ)
- 7. *Cała Grupa Mięśni* VI.4+ (3R + StZ)
- 8. *Komisarz Gondor* VI.2+ (4R + StZ)



# Zakłęty Bastion



- 6. projekt (4R + StZ)
- 7. Cała Grupa Mięśni VI.4+ (3R + StZ)
- 8. Komisarz Gondor VI.2+ (4R + StZ)
- 9. Bracia Strach VI.2 (TRAD)
- 10. Komin Słabego Wielbłąda IV+ (TRAD)
- 11. Dziwnym Nie Jest VI.3 (4p + StZ)

- 12. Non Omnis Moriar VI+ (TRAD + StZ)
- 13. Chwył Marketindody VI.1 (3R + StZ)
- 14. Zmęczyć Bohatera VI.2+ (3R + StZ)
- 15. Nie Pomagasz Mi George V (3p + StZ)
- 16. Podwójne Życie Fryderyka V+ (3p + StZ)
- 17. Ogranicznik Identyczny z Naturalnym VI.2 (3p + 1R)