

Sepsáno hodně lidově a pro znalé. A taky v rychlosti, proto ta úroveň. Spousta věcí se bude asi ladit až na místě. Zatím jsem to po sobě ani nečetl. Tak se pod to ani nepodepíšu.

Stáلكov 2006 - Cesta kolem světa za 80 dní

Obsah

1	Princip bodování	2
2	Postupy jednotlivců	2
3	Princip zkratek	2
4	Celotáborové hry	2
4.1	Přístavy (Hra o jména)	2
4.1.1	Úvod	2
4.1.2	Zkratka	2
4.1.3	Pravidla	3
4.2	Egypt (Sucho)	3
4.2.1	Úvod	3
4.2.2	Zkratka	3
4.2.3	Pravidla	3
4.3	Amerika (Zima)	3
4.3.1	Úvod	3
4.3.2	Zkratka	3
4.3.3	Pravidla	4
4.4	Stíhání vlaku	4
4.4.1	Úvod	4
4.4.2	Zkratka	4
4.4.3	Pravidla	4
4.5	Carnatic (Čína)	4
4.5.1	Úvod	4
4.5.2	Zkratka	4
4.5.3	Pravidla	5
4.6	Parník	5
4.7	Sněžné saně (Amerika)	5
4.7.1	Úvod	5
4.7.2	Zkratka	5
4.7.3	Pravidla	5
4.8	Auda (Indie)	5
4.8.1	Úvod	5
4.8.2	Zkratka	5
4.8.3	Pravidla	5
4.9	Vaření (Japonsko)	6
4.9.1	Úvod	6
4.9.2	Zkratka	6
4.9.3	Pravidla	6
4.10	Siuxové (Amerika)	6
4.10.1	Úvod	6
4.10.2	Zkratka	6

4.10.3 Pravidla	6
4.11 Vybavení pro Audu	6
4.11.1 Úvod	6
4.11.2 Zkratka	7
4.11.3 Pravidla	7

1 Princip bodování

Za celou hru mají děti konto 80 dní, za které musí stihnout objet svět. Za každou etapovku se odečítá 10 dní. Etapovek by tedy mělo být 8. Za první místo se odečítají za etapu 3 dny, za druhé 2 dny, za třetí jeden den. Za čtvrté není zisk ani ztráta dne, za páté se přičítá den, za šesté se přičítají 2.

2 Postupy jednotlivců

Z bodování jednotlivců a splněných viz (resp. bobříků) získávají děti postupně “hodnosti”. Jsou to: Sluha, inspektor Fix, Proklouz, Auda, Phileas Fogg.

3 Princip zkratek

Během tábora se naskytnou příležitosti k získání tzv. zkratek. Jde o dřevěné placky se symbolem na jedné a nápisem “Stálkov 2006” na druhé straně. Mohou se válet v táboře, mohou být získány ve hře atp. Jedna družinka může získat víc stejných symbolů. Pak mají větší šanci k získání výhod.

V den hry se na kuchyňský sloupek vyvěsí příslušný symbol, který je na place. Kdo si toho všimne a uvědomí si, že příslušný symbol má, dojde po snídani ke stolu vedení. Tam dostanou družinky úkol a podle úspěšnosti při řešení a počtu placek získají výhodu při hře. Výhody nejsou obrovské a nemůže díky nim dojít k jasnému vítězství družinky.

Ke každé hře je stejný počet placek jako družin.

Může nastat případ, že družinka najde placku ke hře, která již proběhla. Je možné, že se vyskytnou i falešné placky nebo žolíky.

Po táboře dětem zůstávají jako upomínkový předmět. Mělo by se dostat na každého. Až po ukončení celotáborové hry je možné placky vyměňovat mezi družinkami.

4 Celotáborové hry

4.1 Přístavy (Hra o jména)

4.1.1 Úvod

Získání jmen pro družinky.

4.1.2 Zkratka

Pro první etapu není.

4.1.3 Pravidla

Ve vodě budou rozházeny polystyrenové kostky v šesti barvách. Na kostičce je vždy jedno písmeno. Pokud je slovo delší, zbytek je napsán na břehu na papírku stejné barvy.

Do vody může z družinky v jednu chvíli maximálně jeden. Jsou postavení v řadě. Jakmile jeden z vody vyjde, zařadí se na konec řady. První pak běží do vody.

Úkolem je poskládat všech 6 písmenek stejné barvy. Kostičky se mohou vyměňovat kdykoli. Až budou mít kompletní barvu a budou vědět jméno, nahlásí to a tím je určeno pořadí. Barva kostičky pak určuje barvu družinky (ale např. bílá pak může být hnědá atp.).

4.2 Egypt (Sucho)

4.2.1 Úvod

Maj žízu, potřebujou wasr.

4.2.2 Zkratka

Podle umístění 1-3 obrany (papírky) proti uštknutí hadem nebo štírem. Na jedno použití, po něm se odevzdává. Symbolem je pramen.

4.2.3 Pravidla

Úkolem je získat během daného času co nejvíce vody do družinového kbelíku, který je umístěn na cestě.

V lese se budou nacházet různě velké kelímky a přivázané PET láhve s různým množstvím vody. Družinky mohou vodu přenášet do kýblu jen v kelímcích, které nejdou v lese. Člen u sebe může mít maximálně jeden kelímek. Pokud najde větší a chce jej, malý nechá na místě. PET láhve se nesmí brát (takže je nebude nikdo odvázat). Vodu z nich je potřeba nalít do kelímku a ta ji získat.

Životodárnou tekutinu je možné získat i dalším způsobem: studnou (zakrytý zakopaný kýbl). Najít ji mohou pomocí azimutu a počtu kroků. Buzola a potřebné údaje budou u cesty. Buzola se nesmí přenášet. Nebo je tu možnost hledání podle pramene, který by byl symbolizován modrým horolezeckým lanem.

V přenášení si družinky nesmí bránit. Od toho máme vedení. Budeme běhat po lese a jakožto štíři a hadi jim budeme bránit v přenášení. Pokud se jich dotkneme, vylejeme jim vodu, v případě hada sebereme i kelímek. Oni pak musí pro nový život ke kýblu.

Voda (a případně kelímky) budou v průběhu hry postupně doplňovány.

4.3 Amerika (Zima)

4.3.1 Úvod

Je kosa, musí dojít k místu, kde najdou dřevo a rozdělat oheň. Jsou oblečení, aby jim nebyla zima. Oči jsou zavázane, protože je v té vánici špatně vidět.

4.3.2 Zkratka

Na místě rozdělování ohně dostanou sirky, ešus nebo vodu. Symbolem ohýnek.

4.3.3 Pravidla

Hra může začínat poplachem s hlášením, že se členové družinky musí co nejrychleji dostavit v: čepici, s šátkem v ruce, tričku, mikině, bundě, dlouhých kalhotách, ponožkách a pevných botách. Po nastoupení jsou vysvětlena pravidla.

Každý člen ví jen kousek cesty (dojděte od jídelny k umývárkám atp.) a jeden dostane zapečetěnou obálku. Tento kousek řekneme každému členovi před vypuštěním. První kousek ví rádce. Na jednotlivých koncích cest je vedení.

Všichni jdou se zavázanýma očima a drží se za ruce. Jen ten, kdo ví aktuální část cesty vidí. Až dojde ke konci své cesty, řekne, kde je a že další část cesty neví. Kdo zná další část se přihlásí a vedení pomůže při prohazování šátku. Družinka pak běží dál. Konec je u táborového kruhu.

Poslední člen, který má obálku ví, že koncem je právě kruh. Tam jim řekneme, že si mohou všichni rozvázat oči a sundat oblečení. Skupinka otevře zprávu a tam najde tři malé šifry, které jim dopomohou získat ešus, vodu a 3 sirky. Úkolem je získat dřevo a kamení k uvaření ešusu vody. Pokud jim nebudou stačit sirky, další získají po splnění dalšího úkolu.

Pořadí určuje var vody.

Trasa by mohla být: Tábor > Cesta pod umývárkou > Cíp u žluté značky poblíž Bahňálu > Brána > Tábotový kruh.

4.4 Stíhání vlaku

4.4.1 Úvod

Je potřeba stihnout vlak na poslední chvíli.

4.4.2 Zkratka

Malé nápovědy k úkolům. Symbolem je vláček.

4.4.3 Pravidla

V Dolního Bolíkova v určitý čas odjíždí vlak do Slavonic a my jej chceme opravdu stihnout.

Družinky spěchají do Dolního Bolíkova. V táboře dostanou úkol. Ten jim řekne cestu k dalšímu úkolu. Jde se po žluté. Na trase budou dva úkoly řízené vedením. Děti ví přesný odjezd vlaku a snažíme se jim vysvětlit, že to opravdu není sranda. Kdo vlak nestihne, jde do Slavonic pěšky. Ve vlaku čeká vedoucí (inspektor Fix), který jim dá úkol. Ten vymýšlí Pepís a řekne nám ho na táboře. Hra končí ve Slavonicích.

4.5 Carnatic (Čína)

4.5.1 Úvod

Po opici a zhulení od Fixe se Proklouz potácí k parníku Carnatic z Hongkongu do Jokohamy.

4.5.2 Zkratka

Budou mít nachystáno 1 až 3 pádla. Symbolem parník.

4.5.3 Pravidla

Opici Proklouze a jeho vadu v motorice představují svázané nohy družinky. Sousední členové mají svázané nohy uzlákem na délku asi 30 cm. Snaží se dojít rybníku. Cestou mohou být menší překážky (přejít kládu atp.). U vody je nachystaný raft. Pádla jsou různě v rybníku (blízko břehu tak, aby se k nim nemuselo plavat). Na čas se snaží projet bójkami stanovenou trasu. Vítěz se určuje podle času příchodu k rybníku a jízdy raftem.

4.6 Parník

Prozatím zavrhnout, protože stavba malého voru je pro děti příliš náročná.

4.7 Sněžné saně (Amerika)

4.7.1 Úvod

Potřebují saně k převozu.

4.7.2 Zkratka

1-3 hřebíky. Symbolem saně.

4.7.3 Pravidla

Úkolem je postavit saně ze dřeva na převoz nejmenšího člena. Návrh konstrukce bude k dispozici. Tvořit je možno pomocí sekery a provazů (dostanou na počet). Pak s nimi musí překonat danou trasu.

4.8 Auda (Indie)

4.8.1 Úvod

Noční hra. Záchrana dívky, která má být upálena.

4.8.2 Zkratka

1-3 papírové koule na jedno použití. Každý člen může mít maximálně jednu. Hráč s koulí se může přiblížit na určitou vzdálenost k hlídce. Pokud se mu povede zasáhnout ji, pro družinku není hlídka nebezpečná a může projít kolem, aniž by se počítaly trestné body. Symbol svíčka.

4.8.3 Pravidla

Nejmenší člen z každé družinky je schován v lese. Budou poblíž sebe a kolem nich jsou rozestaveny 3 svíčky ve skleničce. Kolem dvou je diskrétní zóna 1,5 m. Mají svázané nohy provazem cca na 20 cm od sebe (dívka Auda je omámená a špatně se jí chodí).

Z táboře si vezme dostane každá družinka ešus a 2m uzláku. Do ešusu dostane velmi malé množství vody. Úkolem je zhasnout všechny 3 svíce. První (bez diskrétní zóny) mohou zhasnout tak, aby se nedotkli ani skla, ani svíce. Další dvě musí zhasnout tak, aniž by vešli do diskrétní zóny, nějak se dotkli skla nebo svíčku převrhli nebo poškodili sklo. Mohou použít vše, co najdou v lese, ešus s vodou a provázek. Nic dalšího (např. nůž, baterka...).

Až se jim podaří zhasnout všechny tři svíce, mohou běžet do tábora se členem. Po cestě jsou však 3 hlídky, které jsou hodně osvětleny a kam se dívají, tam svítí. Pokud uvidí družinku

(neplatí pouze ten člen, který má papírovou kouli ze zkratky), dostane družinka cca 2-3 minuty k času doběhu do tábora.

Na družinku může připadnout jedna baterka.

4.9 Vaření (Japonsko)

4.9.1 Úvod

Ztracený Proklouz bez peněz shání jídlo.

4.9.2 Zkratka

Před nástupem ke hře se družince řekne, ať si vezmou na nástup 1-3 kusy oblečení. Symbol kuře.

4.9.3 Pravidla

Hra se skládá ze dvou hodnocených částí. V první získávají suroviny, ve druhé vaří.

Nejdříve je vyhlášena příprava na hru. Po nástupu připravených dětí jsou vyhlášena pravidla. Odstartuje se hra a družinky si ze svých věcí musí přinést kraťasy, tričko a botu. S tím hned běží do lesa a hledají prvního vetešníka. Jsou dva druhy: Jeden vyměňuje oblečení za starší věci (ešus, lžíce, uzlák, ...) a druhý tyto věci vymění za peníze. Od každého druhu je v lese víc vetešníků. Po lese jen pomalu chodí. Neschovávají se. Když nemají vyměněné oblečení, vetešník, který vyměňuje na peníze je pro ně zatím zbytečný. Kdo přiběhne do tábora nejdříve s třemi bankovkami, vyhrál první část. Za peníze dostanou suroviny.

Až doběhnou všichni, hra se přesouvá na louku, kde se vaří kuře v Setonově hrnci. Druhým kritériem etapy je chuť.

4.10 Siuxové (Amerika)

4.10.1 Úvod

Proklouz je zajat Indiány, Phileas Fogg se ho snaží zachránit.

4.10.2 Zkratka

1-3 koule navíc. Symbol indiánské pero.

4.10.3 Pravidla

Po lese běhají Indiáni (vedení). Každý má 5 životů. To si pamatuje jen on sám. Družinka dostane 10 koulí. Těmi se snaží dostat Indiány. Jakmile jej zasáhnou a Indián už nemá životy, dá jim deku a oni musí postavit nosítka a dojít co nejrychleji do tábora. Počítá se tento čas.

Pokud Indián získá nějakou kouli (nebude brát volně hozené. Jen ty, co po něm hodí. Volně hozené bude vracet na viditelná místa.), může ji hodit zpět. Pokud zasáhne hráče, ten musí ke stromu života.

4.11 Vybavení pro Audu

4.11.1 Úvod

Po zachránění Audy jí Proklouz nakupuje vybavení.

4.11.2 Zkratka

Po domluvě s Pepís. Symbolem šaty.

4.11.3 Pravidla

Hru vymýšlela Pepís, pravidla nám řekne na táboře.

Rámcově jde o to, že děti sbírají po lese papírky své barvy, kde jsou různá oblečení. Každý má jinou hodnotu. Jsou i různé bonusy.