



STARGATE

CELOTÁBOROVÁ HRA 2015



BODOVÁNÍ CTH 2015 – STAR GATE

Činnost	Počet	Body za jednotku	Celkem
Základní etapy	5	10	50
Speciální etapy	2	15	30
Bodování úklidu (8 a více bodů)	9	4	36
Vyznamenání v jednotce	V	2	V x 2
CELKEM			140



Body za úklid

Standardní bodování úklidu – maximum 10 bodů.

Body do CTH

Zapisují se body, dle tabulky výše.

Prostor pro vyznamenání

Pokud nějaký člen v družině získá vyznamenání, zde se nalepí příslušná nálepka.

JEDNOTKY 9. VESMÍRNÉHO ODDÍLU HVĚZDNÉ BRÁNY



9. VESMÍRNÝ ODDÍL - HVĚZDNÍ VLCI - ČERVENÝ TÝM

Červený tým legendárních jednotek Hvězdných vlků patří mezi nejobávanější bojovníky. Naprostá kontrola, disciplína a zkušenosti dali Červenému týmu **IMUNITU** proti všem známým výhodám jiných jednotek. Výjimečnosti ostatních jednotek pro ně jednoduše neexistují. Překonají všechny obrany a zároveň jim neublíží žádný nečekaný nepřátelský útok.



9. VESMÍRNÝ ODDÍL - HVĚZDNÍ VLCI - HNĚDÝ TÝM

Hnědý tým pochází z jednotek Hvězdných vlků. Jsou to ostřílení veteráni, kteří se vydávají do nejdřsnějších koutů vesmíru. Vždy se hlásí mezi první průzkumníky v neznámých krajích. Mají výtečnou týmovou práci, která se projevuje i efektivní **PODPOROU**. Pokud jsou v nouzi tak mohou na deset minut získat podporu jednoho muže z těžké pěchoty, případně dvou mužů na pět minut. Muž z těžké pěchoty = rover.



9. VESMÍRNÝ ODDÍL - HVĚZDNÍ VLCI - MODRÝ TÝM

Modrý tým je další z legendárních jednotek Hvězdných vlků. Jejich modrý vlk nahání hrůzu všem nepřátelům. Pod svoji vlajkou jsou zuřivý a odvážní a nebojí se nebezpečí. Ten kdo se dotýká jejich **INSIGNIE (symbol = vlajka)**, je v tu chvíli nezranitelný a nikdo se ho nemůže dotknout. Insignie dokáže ochránit až tři členy jednotky zároveň (pokud se dotýkají vlajky).



9. VESMÍRNÝ ODDÍL - HVĚZDNÁ PĚCHOTA - SVIŠTÍ

Jednotka Svišťů, průzkumníků z Hvězdné pěchoty. Bleskové přesuny, překonávání nepřekonatelného terénu a odvážné výpady z nich dělají jednu z nejobávanějších jednotek mariňáků. Jejich horský výcvik a technická vynalézavost jim daly do vínku silnou obranyschopnost v podobě Šerpových **ŠTÍTŮ**. Umožňují Svišťům být nezranitelní vůči všem útokům střelnou nebo sečnou zbraní, ale jen do chvíle kdy bojovník o šerpu přijde.



9. VESMÍRNÝ ODDÍL - HVĚZDNÁ PĚCHOTA - ŠTIKY

Drsná útočná jednotka Hvězdné pěchoty. Štíky jsou ti, kteří plavou v nejnebezpečnějších vodách známého vesmíru. Legendy říkají, že jejich mise je dokonce zavedli až za samou hranici vesmíru, kterého známe. Jejich předností je útok na velkou vzdálenost a naprostá oddanost pojímům jako je statečnost a čestnost. Jsou to elitní **STŘELCI**, každý mariňák má vždy dvě střely, které může kdykoliv použít pro útok či ochranu svých přátel.

Heslo a pozdrav všech jednotek 9. oddílu

Fidelis et Fortis



HODNOSTI 9. VESMÍRNÉHO ODDÍLU HVĚZDNÉ BRÁNY



Generál

Základní požadavky a vzdělání

Důstojnická škola vůdcovského typu. Aktivní člen válečné rady. Strategické schopnosti, čestnost, odvaha, vzorové chování, zodpovědnost a silné sebeobětování pro oddíl.

Povinnosti, právo, výhody

Účastní se válečných a strategických rad, má právo veta. Má nejvyšší soudní pravomoc – rozhoduje o trestech a odměnách (a to i nejvyššího řádu – Huntov).

Má právo nosit a používat hvězdný meč. Má přednost před všemi hodnostmi ve frontách, výběru atd.

Na oficiálních setkáních a poradách se mu vždy salutuje. Může do důstojnických klubů. Vztahují se na něj aktuální důstojnické benefity, které může navrhopvat a schvalovat.



Plukovník

Základní požadavky a vzdělání

Důstojnická škola čekatelského typu. Aktivní člen válečné rady a velitel jednotky. Má většinou další odbornou funkci v rámci oddílu. Čestnost, odvaha, věrnost, příkladné chování, zodpovědnost a sebeobětování pro oddíl a druhé.

Povinnosti, právo, výhody

Účastní se válečných a strategických rad, má právo navrhopvat a hlasovat. Má soudní pravomoc – rozhoduje o nižších trestech a odměnách (může vetovat rozhodnutí nižších hodností).

Má právo nosit a používat hvězdný meč. Má přednost před všemi nižšími hodnostmi ve frontách, výběru atd. Na oficiálních setkáních a poradách mu salutují nižší hodnosti. Nevztahuje se na něj večerka. Může do důstojnických klubů. Vztahují se na něj aktuální důstojnické benefity, které může navrhopvat.



Kapitán

Základní požadavky a vzdělání

Velitel jednotky. Aktivní člen válečné rady. Dokončený svůj stupeň stezky na zlatou úroveň. Čestnost, odvaha, věrnost, příkladné chování, zodpovědnost a sebeobětování pro svoji jednotku.

Povinnosti, právo, výhody

Účastní se válečných rad (strategických pouze na pozvání), má právo navrhopvat a hlasovat. Má soudní pravomoc – rozhoduje o nižších trestech a odměnách. Je aktivním členem své jednotky, kterou vede. Má právo nosit a používat hvězdný meč. Má přednost před všemi nižšími hodnostmi ve frontách, výběru atd. Na oficiálních setkáních a poradách mu salutují nižší hodnosti. Nevztahuje se na něj večerka. Může do důstojnických klubů. Vztahují se na něj aktuální důstojnické benefity.



Poručík

Základní požadavky a vzdělání

Aktivní člen jednotky. Má vlastnosti, znalosti, dovednosti, které jsou pro jednotku velkou výhodou. Má dokončený svůj stupeň stezky na stříbrnou úroveň (nováčkovská se nepočítá). Čestnost, odvaha, věrnost, příkladné chování.

Povinnosti, právo, výhody

Má právo dávat návrhy válečné radě, nemůže tam však hlasovat. Má soudní ochranu – jako důstojník nemůže být hozen do Huntova, ale zodpovídá se vyšším hodnostem.

Má přednost před všemi nižšími hodnostmi ve frontách, výběru atd. Na oficiálních setkáních a poradách mu salutují nižší hodnosti. Může do důstojnických klubů. Vztahují se na něj aktuální důstojnické benefity.



Seržant

Základní požadavky a vzdělání

Aktivní člen jednotky. Opakovaně prokazuje, že má vlastnosti, znalosti, dovednosti, kterými pomáhá své jednotce nebo jde příkladem ostatním. Má dokončený svůj stupeň stezky na bronzovou úroveň (nováčkovská se nepočítá). Odvaha, příkladné chování.

Povinnosti, právo, výhody

Má soudní ochranu – jako důstojník nemůže být hozen do Huntova, ale zodpovídá se vyšším hodnostem.

Má přednost před vojíny ve frontách, výběru atd. Na oficiálních setkáních a poradách mu salutují nižší hodnosti. Může do důstojnických klubů.

VYZNAMENÁNÍ JEDNOTLIVCŮ V RÁMCI 9. HVĚZDNÉHO ODDÍLU



FORTIS STATEČNOST

Požadavky na nositele

Vyznamenání je udělováno za **odvážné a statečné chování** během táborového života (celotáborová hra, běžný život, sport...). Toto chování se projevuje tím, že bojovník **překoná své běžné limity** (a ty mohou být pro různé členy různě velké) případně jeho chování v konkrétní situaci **předčí v odvaze** chování většiny (družiny, týmu, oddílu).

Jeden člověk může získat i více vyznamenání najednou.

Kdo navrhuje, uděluje a kdy

Toto vyznamenání může navrhnout komukoliv jakýkoliv člen oddílu. Udělení schvalují nejvyšší důstojníci (plukovníci a generál) většinovým hlasováním. Vyznamenání se uděluje na nástupech před celým oddílem.

Povinnosti, právo, výhody nositele

Nositel vyznamenání má právo nosit odznak na svém baretu či na kroji (na levé kapse) a to po dobu 24 hodin od udělení, o prodloužení rozhodují důstojníci (např. v případě víkendu). Po uplynutí této doby vyznamenání odevzdává (před nástupem).

Nositel může o vyznamenání přijít ve chvíli, kdy by se zachoval zbaběle, nečestně či zneužíval svého postavení (posmíval se ostatním atd.).



ENIX OBĚTOVÁNÍ PRO DRUHÉ

Požadavky na nositele

Vyznamenání je udělováno za **nesobecké chování, dobré skutky a pomoc druhým** v situacích, kdy se většina chová netečně, nevšímavě nebo vyhýbavě. Toto chování je oceňováno během celého táborového života.

Jeden člověk může získat i více vyznamenání najednou.

Kdo navrhuje, uděluje a kdy


Toto vyznamenání může navrhnout komukoliv jakýkoliv člen oddílu. Udělení schvalují nejvyšší důstojníci (plukovníci a generál) většinovým hlasováním. Vyznamenání se uděluje na nástupech před celým oddílem.

Povinnosti, právo, výhody nositele

Nositel vyznamenání má právo nosit odznak na svém baretu či na kroji (na levé kapse) a to po dobu 24 hodin od udělení, o prodloužení rozhodují důstojníci (např. v případě víkendu). Po uplynutí této doby vyznamenání odevzdává (před nástupem).

Nositel může o vyznamenání přijít ve chvíli, kdy by se zachoval hrubě, nepřátelsky, sobecky či zneužíval svého postavení (posmíval se ostatním atd.).



Jméno Etapy: Boj o posvátné svitky			Celkový čas:		
Počet organizátorů: 4-6			Čas na přípravu:		
Vhodné prostředí (počasí, terén): les					
Pomůcky/materiál: spínací špendlíky (4 na člověka do týmu), šátky pro každého člena, doupatka (fáborky a papíry k nim přišpendlené) barevné izolepy					
Zaměření etapy:					
- logická	- spolupráce	- rychlost	- taktika	- odvaha	- obratnost
- zručnost	- postřeh	- samostatnost	- vůle	- orientace	- bojovnost
- komunikace	- paměť	- divadelnictví	- koordinace	- smysly	- obřadnost
Jiné zaměření:					
<p>Legenda: <i>Již na Zemi jsme se dozvěděli že Goualdi nějak plánují ovládnout Galaxii, ale dosud nevíme jak. Víme však o planetě o kterou se zajímali a kde se nachází ruiny chrámu, který postavila dávnou zanikla vyspělá rasa stavitelů bran. Proto se musíme na tuto planetu vydat a zjistit o co Goauldům jde a překazit jim to. Je velmi pravděpodobné, že už prohledávají tamní ruiny a proto musíme být velmi opatrní. Naši archeologové sice dokážou přečíst nápisy na zdech, ale už se nedokážou ubránit před nájezdy bojovníků. Proto s nimi musí jít ochránci aby nebyli nečekaně přepadeni při dešifrování symbolů.</i></p>					
<p>Podrobný popis etapy: Každý tým má svoji základnu (kruh z větví), kde je chráněný. Cílem je získat co nejvíce posvátných svitků z ruin (splnit úkolů).</p>					
<p>Role v týmu: - 2 archeologové a zbytek strážci</p>					
<p>Jen archeolog může plnit úkoly a tak získávat svitky. Strážci mají naopak za úkol ničit nepřátelské archeology a jejich strážce. Na své základně si mohou hráči v týmu prohazovat libovolně role (archeolog za strážce a naopak, vždy však musí být v poli dva archeologové za tým).</p>					
<p>Ničení hráčů se provádí pomocí šátku, který má každý zastrčený za pasem. Hráč je zničen (odchází na svoji základnu), když mu cizí strážce vytáhne. Na své základně si pak vezme nové číslo a pokračuje ve hře.</p>					
<p>Knihovny (cca 20) jsou místa označená fáborky, kde leží vždy jedna otázka (hádanka) a list papíru kam se zapisuje správná odpověď s podpisem družiny. Některé knihovny jsou určeny jen pro vlčata a některé pro všechny. Pokud dorazí archeolog do knihovny a tam již bude napsána odpověď na otázku, tak má dvě možnosti:</p>					
<ol style="list-style-type: none"> 1) Myslí si, že napsaná odpověď je správná a odejde do jiné knihovny. 2) Myslí si, že napsaná odpověď je špatná a tak napíše správnou odpověď za svůj tým. 					
<p>Po získání svitku (napsání odpovědi) si archeolog vyndá šátek a vrátí se na svoji základnu odkad může opět vyběhnout.</p>					
<p>Úkoly, hádanky z ruin (všeobecné znalosti – žluté smí řešit jen vlčata):</p>					

Kolik slov má náš oddílový pokřik? Celé jméno zakladatele Českého skautingu. Kdo je prezident ČR? Napiš jméno vůdce našeho střediska. Jakou barvu má Slezská orlice na velkém státním znaku ČR? Kdo byl učitelem Mauglího? Jak se jmenuje patron vlčat? Jméno muže, který založil skauting v Kamenici nad Lipou. Jak se jmenoval vůdce Seonijské vlčácké smečky? V kterém roce a kde byl 1. skautský tábor? Kdo byl Jestřáb? Jaký je poměr šířky a délky české státní vlajky? Kdo byl první prezident Československé republiky? Jakou přezdívku měl Ernest Ervin Thompson Seton? Jak se jmenuje přítel Mauglího Černý pardál? Kdo je Bandarlog? V který den se slaví Thinking Day? Český překlad zkratky WOSM. Jak zní pozdrav vlčat? Co symbolizuje skautská lilie? Co mají ve znaku světlušky? Kdo je vůdcem oddílu? Jak se jmenuje 7. dívčí oddíl? Jak se jmenuje 1. skautský oddíl z Nové Včelnice? Jaká je oddílová barva? Jaký máme oddílový strom.


Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání bodů pro jednotku

	Skauti	Vlčata
0 bodů	0 – 5	0 – 3
2 body	6 – 11	4 – 9
5 bodů	12 - 17	10 – 15
8 bodů	18 – 23	16 – 21
10 bodů	23 – 26	22 – 28



Táborová nášivka

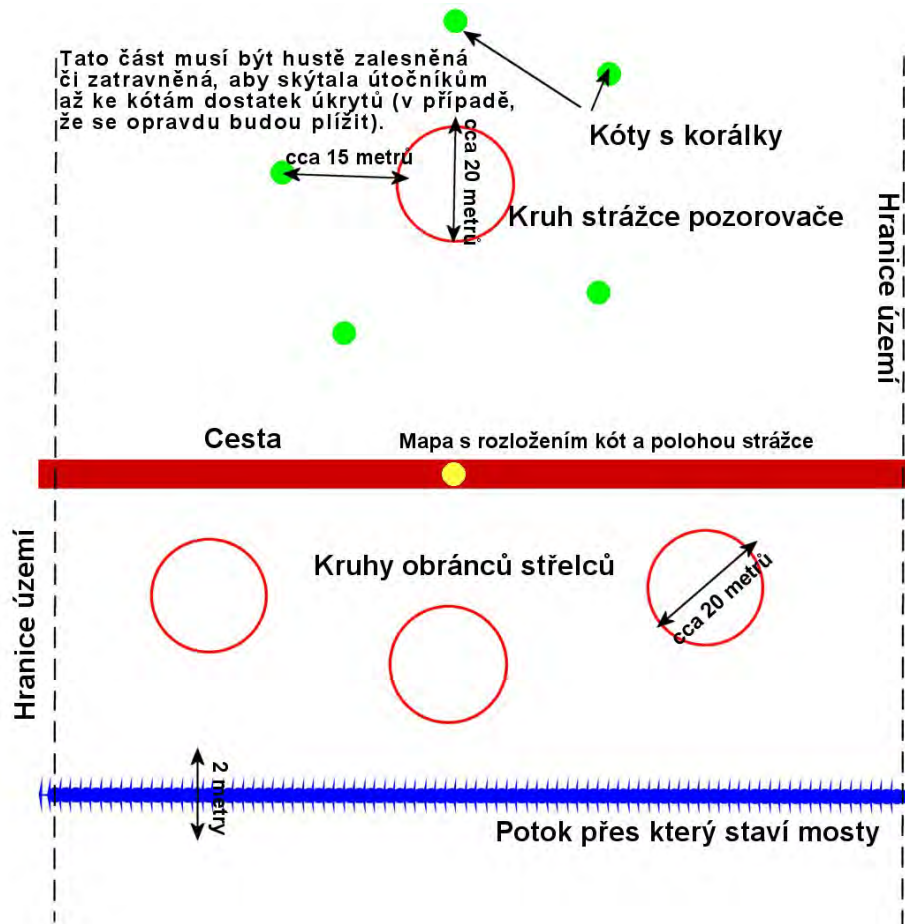
- průměr 8 cm
- počet barev 3
- počet kusů 35
- cena bez DPH: 56 Kč/kus + 320 za program
- kontakt: www.navys.cz, navys@navys.cz

Jméno Etapy: Hledání protilátky		Celkový čas: 2 hod			
Počet organizátorů: 4		Čas na přípravu: 45 minut			
Vhodné prostředí (počasí, terén): Území pod hrází (od potoka k cestě) a hustší les za cestou.		Garant této etapy: Otes			
Pomůcky/materiál: velká mapa Huntova (pro každý tým) na které budou zakresleny pozice kót. Krepový papír na označení kót, nějaké bonbony					
Zaměření etapy:					
- logická	- spolupráce	- rychlost	- taktika	- odvaha	- obratnost
- zručnost	- postřeh	- samostatnost	- vůle	- orientace	- bojovnost
- komunikace	- paměť	- divadelnictví	- koordinace	- smysly	- obřadnost
Jiné zaměření: Trpělivost					
Legenda:					
			<p><i>Naši spřátelení vědci objevili jistou látku, která dokáže zabránit splnutí symbionta s hostitelem. Tato látka by mohla rozhodnout náš boj s Goauldy. Naneštěstí Goauldi tyto vědce našli a zabili a také získali tento prototyp protilátky. Je pro nás životně důležité abychom protilátku získali, ale Goauldi ji přesunuli na jejich tajnou základnu. Naši zvědové tuto základnu našli, ale bohužel se nemohli do ní dostat. Úkolem vašich jednotek bude dostat se nepozorovaně na nepřátelskou základnu získat tam protilátku a znovu se nepozorovaně vrátit. Kolem základny hlídají Goauldské hlídky a proto se musíte vyvarovat jakéhokoliv střetnutí.</i></p>		
Podrobný popis etapy:					
1. Stavba mostu					
Týmy mají za úkol dostat se přes potok jen pomocí materiálu, který naleznou v táboře a okolí a je „volný“. Každému týmu se vyznačí na obou březích potoka bod, který značí hranici. Mezi tyto dva body nesmí nikdo z týmu vstoupit. Vzdálenost mezi body je cca 2,5 až 3 metry.					
2. Překonání první obranné linie					
Po překročení potoka se týmy dostávají na území první obranné linie (území od potoka až po cestu, hranice na šířku jsou určené fáborky). Tam se pohybují 2 až 3 obránci, kteří území brání pomocí šišek. Obránci jsou však v pohybu limitováni kruhy o průměru cca 20 metrů, které nesmí opustit (případně budou přivázáni provazem ke stromu a mohou se pohybovat jen na délku provazu). Ve chvíli, kdy zasáhnou šiškou někoho z útočících týmů, tak se dotyčný musí vrátit za potok a opět vyrážet znova. Zásahy na cestě již neplatí.					
3. Získání tajných informací					
Na cestě za první obrannou linií se nachází mapa, kde jsou zakreslené 4 – 5 kót (sloupky, stromy označené fáborkem). U těchto kót leží na zemi korálky (kamínky) které mají útočníci získat. Tyto kóty však hlídá strážce, který se pohybuje mezi nimi (je uzavřen ve svém kruhu o průměru cca 10 metrů a kóty jsou vzdáleny alespoň 15 metrů na každou stranu od jeho kruhu. Pokud by viděl nějakého útočníka, tak zavolá jeho jméno a útočník musí jít přes hráz zpátky za potok a začíná znova. Strážce si zároveň poznamená jméno útočníka (pro kontrolu).					
Cílem útočníků je tedy získat co nejvíce korálků a donést je za most na týmové místo. Každý útočník může vzít maximálně jeden korálek. Ve chvíli kdy ho nepozorovaně získá, tak se musí i					

nepozorovaně odplížit, pokud je zahlédnut, tak korálek vrátí a jde přes hráz na začátek. Pokud se však s korálkem odplíží, tak musí opět proběhnout přes první bojovou linii a přes most na týmové místo. Pokud by byl zasažen šiškou při návratu s korálkem, tak opět korálek ztrácí a začíná od startu znovu.


Celkový počet získaných korálků za družinu se vydělí počtem členů družiny a z toho se až boduje.
Vyhrává tým, který získá po dvou hodinách nejvíce korálků.


Nákres hracího pole:




Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání bodů pro jednotku

	Skauti	Vlčata
0 bodů	0 – 5	0 – 4
2 body	6 – 11	5 – 9
5 bodů	12 – 17	10 – 14
8 bodů	18 – 23	15 – 19
10 bodů	23 a více	20 a více


Jméno Etapy: Lov potravy			Celkový čas: 2 hodiny		
Počet organizátorů: 4-6			Čas na přípravu: 45 minut		
Vhodné prostředí (počasí, terén): les					
Pomůcky/materiál: kartičky s potravou a životy					
Zaměření etapy:					
- logická	- spolupráce	- rychlost	- taktika	- odvaha	- obratnost
- zručnost	- postřeh	- samostatnost	- vůle	- orientace	- bojovnost
- komunikace	- paměť	- divadelnictví	- koordinace	- smysly	- obřadnost
Jiné zaměření:					
<p>Legenda: V nedávné době proběhla nečekaná sluneční erupce, která může za extrémní teploty na naší planetě, vlivem této erupce a vysokým teplotám se zničily naše dlouhodobé zásoby potravin, tudíž nám zbývá maximálně dva dny než nám dojde jídlo. Abychom přežili krizi z nedostatku jídla, musíme se vypravit na lov. Bohužel máme jen omezené informace o zdejší živočišné populaci, a proto se musíme vydat na jinou planetu. Je možné, že se tam budou nacházet domorodé kmeny, které nás neradi uvidí. Tak si dávejte pozor !!!</p>					
			<p>Podrobný popis etapy: Na začátku dostane každá družina padesát lístečků se životy, ty si uloží na výchozím bodě, každý člen si pro začátek vezme jeden k sobě. Když jim někdo vezme život, běží si na začátek pro nový. Družina končí buď po vypršení časového limitu, nebo po ztrátě všech životů. Na území, na louce nebo ve snadno průběžném lese se nachází kartičky s různými druhy potravy: Eratský brouk (1 bod), Fenri (2 body), Únas (3 body), Rítů (4 body). Bohužel s hodnotou potravy souvisí i způsob její přepravy: když chce skupina dopravit na své stanoviště (ty se nacházejí na okrajích území) např. Únase, musí na to být tři lidi: chytanou se vzájemně za ruce, jeden z nich drží kartičku, a co nejrychleji spěchají do bezpečí. Na území kde loví, se nacházejí i lovci z domorodých kmenů, kteří jakmile nějakého nepřátelského lovce spatří, snaží se ho chytit a zabít. Chycený hráč (v případě trojic apod. celá skupinka – lovci stačí dotknout se jednoho) musí odevzdat potravu, kterou právě nese, i život a vrátit se na svoji základnu pro nový. Pokud se skupina roztrhne, musí kartičku pustit a od té chvíle zase fungují jako jednotlivci.</p>		
Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání bodů pro jednotku					
	Skauti		Vlčata		
0 bodů	0 – 100		0 – 50		
2 body	101 – 201		51 – 101		
5 bodů	202 – 302		102 – 152		
8 bodů	303 – 403		153 – 203		
10 bodů	404 a více		204 a více		


Jméno Etapy: Sluneční slepota			Celkový čas: podle obtížnosti překážek		
Počet organizátorů: 4-6			Čas na přípravu: podle obtížnosti překážek		
Vhodné prostředí (počasí, terén): les					
Pomůcky/materiál: fáborky z krepáku na označení trati, horolezecká lana, zápalky, šátky na oči, trojcípé šátky, lodě					
Zaměření etapy:					
- logická	- spolupráce	- rychlost	- taktika	- odvaha	- obratnost
- zručnost	- postřeh	- samostatnost	- vůle	- orientace	- bojovnost
- komunikace	- paměť	- divadelnictví	- koordinace	- smysly	- obřadnost
Jiné zaměření:					
		<p>Legenda: Takové cestování z jedné planety na druhou je sice pro naše bojovníky jen obyčejný výlet. Ale i tento obyčejný výlet sebou nese určitá rizika. Párkrát se stane, že přistanete tam, kde vůbec nechcete, abyste přistály, cestou něco ztratíte anebo se úplně ztratíte. Na druhé straně brány bývají také často úplně jiné podmínky než zde na naší základně a s tím se bohužel nedá moc nic dělat. Při minulé výsadekové misi, jak jsme následně zjistili, probíhali na Slunci velmi silné sluneční erupce, kdy se mnohonásobně zvýšilo UV záření. Tato vysoká intenzita způsobuje to, že ti, kteří nebyli dostatečně chráněni, postupně slepnou, což asi naneštěstí někteří z vás za chvíli také zjistí. Abychom mohli nadále bojovat proti bombě, která, pokud vybuchne, zničí vše, co jí přijde do cesty, musíme najít lék na záchranu našich očí. Nejsou to ale ledajaké kapky do očí dostupné v kdejaké drogerii.</p>			
Podrobný popis etapy:					
Všichni členové týmů oslepli a tak budou mít zavázané oči až na jednoho, který je povede. Každý tým bude muset absolvovat trasu, kde budou překážky a ty musí překonat. Cílem bude najít lék na jejich slepotu.					
Možné překážky: lanové překážky, bludiště, ošetření zranění, přejetí přes lávku (nějaké latě), převezení přes vodu (mohlo by se natáhnout lano a oni budou ručkovat na lodi až na břeh),					
Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání bodů pro jednotku					
	Skauti		Vlčata		
0 bodů	135– 150 minut		140 – 150 minut		
2 body	119 – 134 minut		139 - 129 minut		
5 bodů	103 – 118 minut		128 – 118 minut		
8 bodů	87 – 102 minut		117 – 107 minut		
10 bodů	86 a méně		106 a méně		

Jméno Etapy: Chytání nepřátelských zvěď			Celkový čas: 90 minut (i s přesuny)		
Počet organizátorů: 5 - 10			Čas na přípravu:		
Vhodné prostředí (počasí, terén): les					
Pomůcky/materiál: fáborky nebo barevné izolepy					
Zaměření etapy:					
- logická	- spolupráce	- logická	- taktika	- odvaha	- obratnost
- zručnost	- <i>postřeh</i>	- zručnost	- <i>vůle</i>	- <i>orientace</i>	- bojovnost
- komunikace	- <i>paměť</i>	- komunikace	- <i>koordinace</i>	- <i>smysly</i>	- <i>obřadnost</i>
Jiné zaměření:					
Legenda:					
		<p><i>Základna byla odhalena Trustem a jeho špehové se již dostali na jinou planetu, kde je speciální vysílač (odkud podají zprávu). Naštěstí jsme zjistili souřadnice planety, na kterou odešli a můžeme se za nimi pustit, aby nemohli předat informace o naší základně. Špeh má sice náskok, ale my víme, že na planetě jsou dvě brány. K našemu štěstí špehové prošli červí dírou k té vzdálenější. Máme šanci je tedy dostihnout a překvapit než se dostanou k vysílači.</i></p>			
Podrobný popis etapy:					
<p>Dva dobří běžci vyrazí v přesně danou hodinu ze startu a míří k cíli. Pokud ho dosáhnou, vyhrají. Děti ví, jak vede trasa špehů a v kolik hodin vyrazí, mohou se tedy rozmístit kolem trati a přichystat na špehy léčku, aby jim neunikl. Vojáci jsou sdruženi do dvojic tak, aby v každé dvojici byl jeden dobrý a jeden špatný běžec. Zvěd je uloven, jen dotknou-li se ho oba vojáci z téže dvojice současně (do 2 sekund po sobě). Pakliže se jeden z vojáků opozdí, může zvěd osamělého vojáka vyřadit. V takovémto případě vyřazený jedinec ztrácí jeden život (a týmu se přičítá 1 minuta) a vrací se do tábora (k bráně), odkud se může opět vydat za svým kolegou.</p> <p>Špeh má předem vymezenou trasu, musí se dostat k vysílači na Kamírově vrchu a vybíhá od křižovatky u hájovny (Markvarec) musí se držet cest (maximálně 10 metrů od cesty – asfaltové a v závěru lesní). Jakmile se dostane k vysílači – vyhrál. Pokud ovšem špeh zahlédne vojáky, může opustit perimetr cesty a utéct do lesa. Musí se však vždy k cestě vrátit (do deseti minut maximálně) – jinak umírá. Zvěd se smí pohybovat pouze tak, že 30 kroků běží a 30 kroků jde (už je unavený).</p> <p>Od chvíle, kdy týmy vyrazí se jim začne měřit čas (hodina a minuta startu) až do chvíle a ten jim běží do chvíle, než je zvěd zneškodněn (hodina a minuta zneškodnění).</p>					
Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání bodů pro jednotku					
	Skauti			Vlčata	
0 bodů	60 a více			70 a více	
2 body	45 – 60			50 – 70	
5 bodů	30 – 45			40 – 50	
8 bodů	20 – 30			30 – 40 minut	
10 bodů	Do 20 minut			Do 30 minut	

Jméno Etapy: Hledání klíče			Celkový čas: 90 minut		
Počet organizátorů: 3			Čas na přípravu: 1 hodina		
Vhodné prostředí (počasí, terén): les					
Pomůcky/materiál: papír, tužka, poklad, šifry, mapy zalaminované					
Zaměření etapy:					
- logická	- spolupráce	- rychlost	- taktika	- odvaha	- obratnost
- zručnost	- postřeh	- samostatnost	- vůle	- orientace	- bojovnost
- komunikace	- paměť	- divadelnictví	- koordinace	- smysly	- obřadnost
Jiné zaměření:					
<p>Legenda: <i>Od našich spojenců jsme získali souřadnice jednoho z klíčů k deaktivaci ničivé bomby. Bohužel kvůli utajení nám předali jen souřadnice planety, kde se klíč nachází a první vodítko které najdeme u brány. Pro zmatení nepřítele spojenci vytvořili několik tras, které mají na konci část souřadnic ke konečné poloze klíče. Vzhledem k nebezpečí, které nám bude hrozit, jsou trasy zašifrované a každá část nás zavede o něco blíž.</i></p>					
<p>Podrobný popis etapy: Na určeném místě je uložen poklad. Hráče sem dovedou ukryté zprávy, z nichž každá obsahuje popis cesty k další zprávě. Hráči se rozdělí do stejně početných skupin. Vedoucí skupin dostanou při zahájení hry první zprávu. Přitom každá skupina může mít vlastní cestu. Podmínkou je, aby trasy byly stejně dlouhé a stejně obtížné. Vítězem se stává skupina, která se nejdříve dostane k pokladu. Zprávy se mohou pro ztížení i různě šifrovat atd.</p>					
Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání bodů pro jednotku					
	Skauti	Vlčata			
0 bodů	Nenalezení klíče	Nenalezení klíče			
2 body	Nalezení klíče	Nalezení klíče			
5 bodů	Čas vítěze +10 min	Čas vítěze +20 min			
8 bodů	Čas vítěze +5 min	Čas vítěze +10 min			
10 bodů	Nalezení jako první	Nalezení klíče jako první nebo dříve než jakákoliv skautská družina (pouze pro jednu vlčáckou družinu) A čas je menší než „čas vítěze +10 min“			



Jméno Etapy: Tanková bitva	Celkový čas: 90 minut				
Počet organizátorů: 2	Čas na přípravu: 30 minut				
Vhodné prostředí (počasí, terén): Les, členitý terén, louka					
Dvě prkna pro každou družinu (případně dvě svázané tyče, aby tvořili plochu), cely, papírové střely, papíry na popis výhod, připínáčky					
Zaměření etapy:					
- <i>logická</i>	- <i>spolupráce</i>	- <i>rychlost</i>	- <i>taktika</i>	- <i>odvaha</i>	- <i>obratnost</i>
- <i>zručnost</i>	- <i>postřeh</i>	- <i>samostatnost</i>	- <i>vůle</i>	- <i>orientace</i>	- <i>bojovnost</i>
- <i>komunikace</i>	- <i>paměť</i>	- <i>divadelnictví</i>	- <i>koordinace</i>	- <i>smysly</i>	- <i>obřadnost</i>
Jiné zaměření:					
		Legenda: <i>Náš nepřítel skrývá jeden z krystalů na jedné z planet. Bohužel tam přemístil značné množství těžké techniky. Naším úkol je zaútočit pomocí našich strojů, zničit nepřítele a získat krystal. Na území planety je rozmístěno i několik zbrojnic, pokud se k nim dostaneme, tak můžeme značně zvýšit naši bojovou efektivnost. Budeme bojovat v tancích v nepřátelském prostředí, ovzduší na té planetě je ovšem pro člověka nedýchatelné a smrtelné. Pokud někdo opustí tank, je mrtev.</i>			
Podrobný popis etapy:					
Každý tým dostane dvě prkna (svázané tyče). Pouze na nich se může pohybovat, pokud některý z členů spadne na zem, ztrácí jeden ze dvou životů (poté vypadává ze hry). Týmy mají za úkol zničit ostatní týmy a to tak, že je shodí z jejich pásů. Vyhraje ten tým, jehož tank (alespoň jeden člen) zůstane ve hře.					
Bojuje se na tři kola: 20 minut, 30 minut, a 20 minut.					
Na hracím hřišti jsou ovšem i bonusové prvky, které dávají tankům krátkodobou výhodu. Tyto prvky jsou ve formě papíru pověšeny vždy na nějakém stromě (nemělo by se tam dosáhnout rovnou ze země). Těchto výhod je cca 15 a opakují se.					
<ol style="list-style-type: none"> 1) Posila - Tank se může rozdělit na dva (získá na deset minut dva další pásy) 2) Torpédo - Jeden váš člen se na 1 minutu mění v torpédo, může opustit pás a zaútočit na jakýkoliv tank (do minuty se musí vrátit, jinak ztrácí život). Za pasem musí mít šátek (pokud by potkal protitorpédo utkají se v šátkovém souboji) 3) Palebná síla – každý člen tanku získává na tři minuty jednu střelu. Pokud někoho zasáhnete, je to stejné, jako by byl shozen z tanku. 4) Odpočinek a oprava – tým má 5 minut na odpočinek a výměnu či opravu pásů. 5) Zlepšení pancíře – tank si může vzít v táboře pancíř (celtu) – ochrání tank proti střelám. 6) Protitorpédová střela – tank získává protitorpédovou střelu, pokud je vypuštěno do pole torpédo, může se jeden člen stát protitorpédem a jít torpédo zničit (šátková bitva). Pokud uspěje, tak se torpédo vrací na svůj tank. Pokud prohraje, vrací se na svůj tank i protitorpédo. 7) Biologická zbraň – na jeden tank (libovolný) můžete na tři minuty použít biologickou zbraň. Jeden člen nepřátelského tanku je na tři minuty vyřazen ze hry (který hráč to je určuje nepřítel). 					
Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání bodů pro jednotku					
	Skauti	Vlčata			
0 bodů	Jsme zničeni nebo po vypršení času je ve hře další tank, ale náš tank má méně živých členů posádky.	Jsme zničeni			
2 body	Po konci časového limitu jsou ve hře celkem dva a více tanků, ale náš tank má stejně živých členů posádky, jako jiný tank.	Po konci časového limitu jsou ve hře celkem dva a více tanků, ale náš tank má méně živých členů posádky.			
5 bodů	Po konci časového limitu jsou ve hře celkem tři tanky, ale náš tank má více živých členů posádky.	Po konci časového limitu jsou ve hře celkem tři tanky, ale náš tank má více nebo stejně živých členů posádky.			
8 bodů	Po konci časového limitu je ve hře ještě jeden tým, ale náš tank má více živých členů posádky.	Po konci časového limitu je ve hře ještě jeden tým, ale náš tank má více živých členů posádky.			
10 bodů	Totální vítězství (všichni nepřátelé zničeni)	Totální vítězství (všichni nepřátelé zničeni)			

Jméno Etapy: Vesmírný market (přístavy)		Celkový čas: 2H			
Počet organizátorů: 5		Čas na přípravu: 30 minut			
Vhodné prostředí (počasí, terén): les					
Pomůcky/materiál: 5x 60 lístků (ruda, nafta), 5 propiska					
Zaměření etapy:					
- logická	- spolupráce	- rychlost	- taktika	- odvaha	- obratnost
- zručnost	- postřeh	- samostatnost	- vůle	- orientace	- bojovnost
- komunikace	- paměť	- divadelnictví	- koordinace	- smysly	- obřadnost
Jiné zaměření:					
Legenda:					
			<p><i>Prísloví „Zadarmo ani kuře nehrabe“, se od založení naší jednotky jen a jen potvrzuje. Díky špatným zásobám, které jsme si přivezli ze Země, máme velmi malé technické vybavení. DO vojenských skladů se teď již těžko dostaneme. Vše je pečlivě hlídáno od našeho útoku na sklad. Máme však možnost nakupovat vybavení na černém trhu a také ho prodávat a získávat peníze na další nákupy. Dostali jsme úkol na jeden den převléci maskáčové oblečení za obchodnické sáčko a přemístit se na obchodní planetu, kde probíhají bujaré obchody s materiálem a cennostmi. Zde musíme vynaložit</i></p>		
všechny síly a získat dostatek materiálu.					
Podrobný popis etapy:					
V zalesněném, členitém a nepřehledném terénu vyznačíme 5 stanovišť — „přístavy“, vzdálené od sebe maximálně 400 metrů. Připravíme zboží, které bude					
mezi přístavy přepravováno: 5x30 lístků v 5 barvách, přičemž v každé barvě přestavuje vždy NAFTU, RUDU (+ co nás napadne). Navíc má každý druh zboží tři cenové relace, označené na lístcích číslem 1, 2, 3. Máme tedy k dispozici např. červená Ruda– 1, červená ruda-2, červená ruda-3. Lístky s dvojkou mají stejnou cenu jako dva s jedničkou atd. Hráči jsou rozděleni takto (podle počtu lidí ve skupině): dva představují piráty, zbytek je rozdělen na obchodní a válečnou (křižníky) flotilu. Obchodní lodě se dále dělí na 5 skupin podle mateřských přístavů, v jejichž čele stojí velitelé. Ti po celou dobu hry zůstávají v přístavu a takticky rozdělují zboží svým lodím. Ze zásoby 30 lístků vydá velitel každé své lodi jeden lístek se zbožím takového druhu a hodnoty, jaké uzná za vhodné. Naložená loď může zamířit do kteréhokoliv přístavu, přičemž jí hrozí nebezpečí oloupení jak ze strany křižníků, tak ze strany pirátů. Pokud šťastně dopluje, složí náklad a dostane nový. Velitelé přístavu přejímají zboží z lodí, které v bezpečí přístavu zakotvily, a odplouvajícím vydávají lístky své barvy. Pokud je již nemají, mohou dát do oběhu znovu lístky cizích barev, které sem byly dopraveny, přičemž se podepíší na prázdnou stranu. Tím nabývá přepravované zboží dvojnásobné hodnoty (tzn. 2 má hodnotu 4, atd.). Pokud velitel přístavu zahlédne v blízkosti křižníky, má právo přivolat ho jménem a zabavit zboží té barvy, která byla z jeho přístavu na začátku hry odesílána. Křižníky se mohou pohybovat po celé ploše s výjimkou přístavů a blízkého okolí (cca 10 metru°), kde by mohly být zasaženy pobřežní obranou. Křižníky se snaží zadržet na trati některou obchodní loď (dotykem ruky), a vzít jí přepravovaný náklad. Velitele přístavů proto určují strategii plavby a nakládání zboží různých hodnot podle pozice křižníků a pirátů na trati, o níž získávají informace od svých lodí. Piráti jsou postrachem všech. Pohybují se po celé ploše s výjimkou přístavů, ale v jejich blízkosti nemohou být zneškodnění. Dotykem ruky mohou připravit obchodní lodi i křižníky o veškeré zboží. Po ukončení hry se provádí bilance přepravovaného zboží takto: - zboží, které se bezpečně dostalo do jiného přístavu, má hodnotu, která je na něm vyznačená číslem - zboží převezené dvakrát má dvojnásobnou cenu					


- zboží, které po ukončení hry zůstalo na palubě obchodní lodi, se nezapočítává, stejně jako to, které neopustilo velitele přístavu. **Vítězství si odnáší přístav s největším počtem zboží.** Při delší době hry než 2 hodiny se hra stává statickou a nezajímavou.


Pozn: U každého týmu se po hře udělá součet, jak je to napsáno v pravidlech a poté se čísla dosadí do tabulky.

Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání bodů pro jednotku

	Skauti	Vlčata
0 bodů	0-40	0-30
2 body	41-60	31-45
5 bodů	61-80	46-60
8 bodů	81-100	61-75
10 bodů	101 a více	76 a více



Jméno Etapy: Goauldská bašta			Celkový čas: 2 hodiny		
Počet organizátorů: 7			Čas na přípravu: 30 minut		
Vhodné prostředí (počasí, terén): členitý terén					
Pomůcky/materiál: fáborky					
Zaměření etapy:					
- logická	- spolupráce	- rychlost	- taktika	- odvaha	- obratnost
- zručnost	- postřeh	- samostatnost	- vůle	- orientace	- bojovnost
- komunikace	- paměť	- divadelnictví	- koordinace	- smysly	- obřadnost
Jiné zaměření:					
			<p>Legenda: Konečně jsme objevili poslední krystal k zneškodnění bomby. Nachází se na velmi dobře hlídané Goauldské základně, jak ze vzduchu, tak na zemi. Naše výzvedné jednotky zjistili, že hlavní základnu hlídají tři obrané stanoviště, které je nutné zničit před vstupem do hlavní budovy. Je také možné, že brána bude také hlídaná tak nesmíme nechat nic náhodě.</p>		
Popis etapy:					
<p>Vytyčí se 3 bezpečnostní okruhy kolem goaldské základny. V každém z nich je několik strážců. Úkolem útočníků je postupně dobít všechny 3 okruhy a základnu kde se bude nacházet krystal. Okruh je dobyt tehdy, když útočníci ukradnou všechny fáborky rozvěšené po daném území. V tom jim brání obránci, útočí se házením šišek nebo dotknutím. Dotýkat se mohou útočníků pouze obránci z daného okruhu a házet šišky mohou z okruhu maximálně o 1 vedle.</p> <p>Tato hra je velice variabilní, je nutno doladit počty životů útočníků a obránců (ti by nemuseli mít omezený počet životů, ale místo toho by se chvíli nesměli hýbat, aby to nebylo moc jednoduché či těžké. Hráči se musejí skrývat, ale také útočit a objevovat fáborky.</p> <p>Bodování etapy je složeno z % sebraných fáborků.</p>					
Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání bodů pro jednotku					
	Skauti		Vlčata		
0 bodů	0 – 10%		0 – 7%		
4 body	11 – 21%		8 – 15%		
8 bodů	22 – 33%		16 – 23%		
11 bodů	34 – 44%		24 – 31%		
15 bodů	45% a více		32% a více		

Jméno Etapy: Ašraci a Únasové			Celkový čas: 2 – 2,5 hodiny		
Počet organizátorů: 8 - 10			Čas na přípravu: 1 hodina		
Vhodné prostředí (počasí, terén): les, noc					
Pomůcky/materiál: 300x svíčka, 3x zapalovač, 100x balónek, 10-20x bílý lightstick, 28x červený lightstick, 28x modrý lightstick, 4x žlutý lightstick, 8x vysílačka (čím víc tím líp), 5x vidlička, 5x pravítka do každé základny, 3x sada otázek na získávání Fenri, 4x široká izolepa, ledky na označení základen a ovčínů, čelovky pro instruktory, pochodně					
Zaměření etapy:					
- <i>logická</i>	- <i>spolupráce</i>	- <i>rychlost</i>	- <i>taktika</i>	- <i>odvaha</i>	- <i>obratnost</i>
- <i>zručnost</i>	- <i>postřeh</i>	- <i>samostatnost</i>	- <i>vůle</i>	- <i>orientace</i>	- <i>bojovnost</i>
- <i>kommunikace</i>	- <i>paměť</i>	- <i>divadelnictví</i>	- <i>koordinace</i>	- <i>smysly</i>	- <i>obřadnost</i>
Jiné zaměření:					
<div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;">  </div> <div style="flex: 2;"> <p>Legenda: Goauldi začali ve větším množství využívat jejich nájemné vrahy. Ašraky. Dříve je využívali jen na vraždy hlavních nepřátel, ale tyto časy už jsou pryč. Nyní je posílají jako vojáky do prvních linií. Jsou to obávaní bojovníci, kteří mají tvrdý výcvik ve všech metodách zabíjení. Od nože až po otrávené šípky. Jelikož výcvik Ašraků je velmi náročný zdlouhavý, naše velitelství rozhodlo, že je potřeba tyto lovce eliminovat a tudíž i na čas zastavit útoky na naše jednotky. To je váš úkol.</p> <p>Podrobný popis etapy: 5 týmů cca stejně silných Cíl hry: na konci hry mít co nejvíce živých Fenri, trofejí Ašraků, nejsilnějších Únasů (prostě všeho :D) Hráči farmí Fenriho hledají a získávají Ašraky, škodí ostatním týmům, dobývají cizí základny Body: Fenri – 1 bod, Ašrak – 10 za úroveň, trofej zabitého Ašraka – 50 bodů</p> </div> </div>					
Ašraci:					
<ul style="list-style-type: none"> - po lese jsou poschováváni Ašraci – ty mohou postupem hry přibývat (balónek a v něm lightstick) - kdo Ašraka najde, může ho vzít do svojí základny a začít se o něj starat (kdo Ašraka nechce nesmí se ho dotknout) - každý herní den (10 minut) je nutné Ašraky nakrmit. Za každou jeho úroveň sežere 4 Fenri. (tedy Ašrak na 3. úrovni sežere 3x4 Fenri tzn. 12) - místo Fenri se může krmit končetinami vlastních hráčů. (1 končetina za úroveň) - sežraná končetina bude přikurtovaná lepicí páskou (noha k noze, ruka k tělu) - pokud Ašrak nebude mít co žrát (i třeba o jediného Fenriho) zemře hladu (prasknou se balonky) – pokud jsou v základně Fenri, nelze se rozhodnout, že se Ašrak radši nechá umřít hladu (sní co je a pak když nebudou stačit Fenri Ašrak zemře). Pokud Ašrak zemře ztrácí tým 10 bodů. - Každý den života Ašrakovi přibývá úroveň (balónek) počet úrovní – jejich síla - Ašraka cizího týmu lze zabít pouze trojzubcem (vidličkou) použitou Únasem (postupně se propichují balonky až do posledního. Poté je Ašrak mrtev) - Ašraka lze brát do boje ven ze základny. Po každém útoku se musí vrátit a najíst se (hlídá instruktor) 					
Fenri:					
<ul style="list-style-type: none"> - Fenriho představuje čajová svíčka - Hořící svíčka = živá Fenri, sfouknutá svíčka = mrtvá Fenri (živá i mrtvá Fenri mají pro krmení stejnou hodnotu) - Fenri se získávají z ovčínů (od pastevců) pastevci chodí po hracím poli a za správně zodpovězenou otázku dají farmáři zapálenou svíčku 					

- Pokud po hodování zbydou nějaké živé Fenri, rozmnoží se (za každé 2 přibude 1 nová – instruktor přidá jednu ze svých zásob)
- Pokud po hodování zbydou nějaké mrtvé Fenri, maso se zkazí a je na vyhození (instruktor si je vezme k sobě do zásoby)

Farmáři:

- Odlišují se zeleným lightstickem
- Získávají živé Fenri od pastevců
- Unesou vždy jednu Fenri
- (nesmí útočit na ostatní, dobývat základny, nesmí sfoukávat ostatní svíčky)

Bojovníci:

- Odlišují se fialovým lightstickem
- Můžou útočit na ostatní – tím že se jich dotknout
- Můžou sfoukávat svíčky – jak cizím farmářům tak i v cizích základnách (dokud je někdo nevyřadí)
- Můžou dobývat základny a nosit Fenri z dobytých základen
- Fenri mohou nést více, ale musí je ihned donést na základnu
- Mohou nést Únase při dobývání základny

Únasové:

- Odlišují se oranžovým lightstickem
- Mohou nést vidličku – Únase
- Pomocí vidličky mohou zabít cizí Ašraky

Souboje:

- Bojovníci mohou útočit na farmáře, Únasy a ostatní bojovníky (na všechny)
- Každý člověk (je jedno co je za roli) má sílu 1
- Ašrak má sílu podle úrovně (1 úroveň = 1 síla)
- Když se někdo dotkne jiného člověka, vyhodnotí se podle síly, kdo vyhrál
- Nižší síla = poražený, který se musí dojít oživit do vlastní základny (zvedne ruku a vrací se do své základny)
- Remíza = nic se nestalo

Skupinky:

- Lidi se můžou shromažďovat do skupinek – tím zvyšovat sílu – stačí, aby se někdo ze skupinky dotkl někoho dotkl a tak útočí celá skupina
- Skupinka se utvoří nebo rozdělí tak, že se všichni členové sejdou, chytanou se do kruhu kolem ramen a zakřičí „Héj“ pokud se skupinka chce rozdělít, nebo spojit s jinou musí udělat totéž

Dobývání základen:

- Pokud se dobývá základna, připočítává se k obraně síla Ašraků
- Pokud se základna nedobije – jsou útočníci poraženi, zvednou ruku a musí se vrátit do své základny
- Pokud je základna dobita – může vítězná strana sfouknout všechny svíčky (zabije živé Fenri) a vzít si větší polovinu mrtvých Fenri (ty odnese domů)
- Pokud je dobito město a útočníci mají Únase s vidličkou – může vzít Ašrakovi jednu úroveň (pokud je poslední) – získává trofej
- Ašraka lze zabít v terénu i v obraně – stejným způsobem
- Z Ašraka vypadne lightstick – trofej – tu získává tým, co ho zabil a počítá se jako vítězný bod
- V případě, že základnu dobilo více skupin, lup se dělí v poměru sil útočících skupin

Získání vidličky:

- Vidlička je jediný epický nástroj, kterým lze zabít Ašraka
- Aby ji tým získal a Únas ji mohl použít, tak musí splnit náročný úkol – obětování 10 Fenri v centrálním chrámu a vzývání mocného bohyně Omy – dle instrukcí kněze se na místě dozví, co mají udělat (ten jim zadá odříkat nějakou modlitbu ve stylu Pružinek – každý řekne kousek a musejí to několikrát zopakovat a poskakovat u toho)

Další pravidla:

- Je obecně povoleno jakékoliv vyjednávání, spojování týmů, diplomacie, podrazáctví, atd.
- Je možné obchodovat s Fenrimi živými i mrtvými... nikoliv však s draky a vidličkami



- Upozornit na kompetenci umí si hrát – čili měli by hrát v zájmu užití si hry
- Pravidla (apetit Ašraka apod.) se můžou v průběhu hry měnit

Instruktoři:

- 4x velitel základny obhospodařováá základnu týmu – povzbuzuje, objasňuje pravidla, množí Fenri, sbírá uhnilé Fenri, sleduje čas, eviduje Únase – co šli ven z města (materiál – 30 svíček, pravidla hry, vysílačka, široká izolepa, tužka, papír, hodiny)
- 3x pastevec – v ovčíně dává otázky za Fenri (materiál – 50 svíček, zapalovač, sada otázek na získávání Fenri)
- 2x monitorovač – sleduje celou hru, řeší problémy, rozdistribuuává svíčky,... (materiál – pravidla hry, vysílačka, vidličky, hodinky)

Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání bodů pro jednotku

	Skauti	Vlčata
0 bodů	0 – 50	0 – 40
4 body	51 – 101	41 – 81
8 bodů	102 – 152	82 – 122
12 bodů	153 – 203	123 – 163
15 bodů	204 a více	164 a více



PŘÍLOHY



PRAVIDLA ÚKLIDU

MAXIMUM BODŮ, KTERÝCH JE MOŽNO DOSÁHNOUT

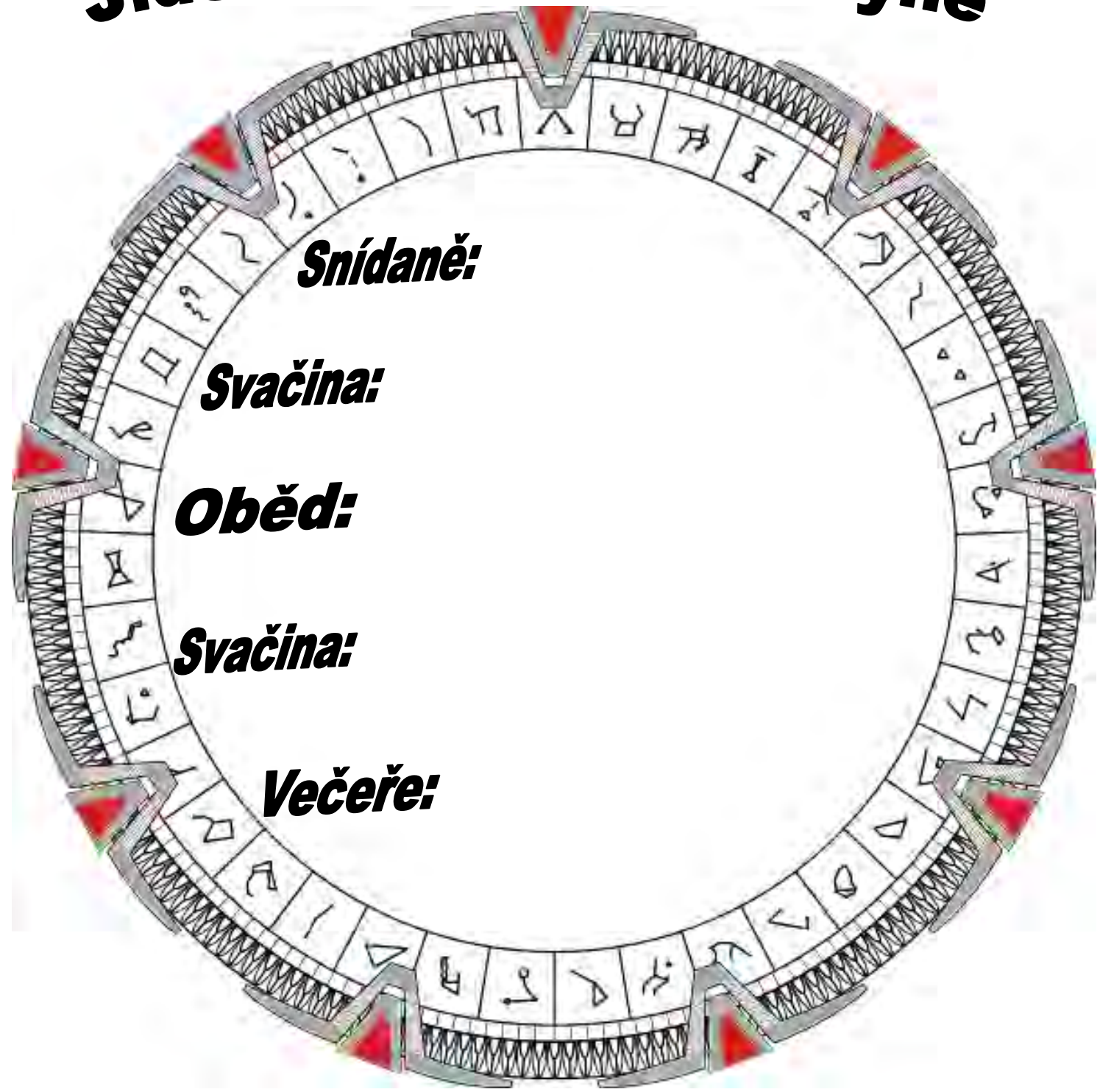
10 BODŮ

ZA CO MŮŽETE BODY ZTRATIT:

1.	NEVYNESENÝ POPEL Z OHNIŠTĚ	2 BOD
2.	MOKRÉ OBLEČENÍ HOZENÉ MEZI OSTATNÍ VĚCI (za kus)	1 BOD
3.	PROVĚŠENÝ NEBO NETĚSNÍCÍ LINING (nesmí vylézat věci)	1 BOD
4.	VYKOLÍKOVANÉ TÝPÍ (za kus)	1 BOD
5.	KAZÍCÍ SE JÍDLO (za kus)	3 BODY
6.	SAMOSTATNÉ ODPADKY V TÝPÍ (za kus)	1 BOD
7.	JEHLIČÍ V POSTELI	2 BODY
8.	CO SI NEDOKÁŽEME DO TÉTO DOBY PŘEDSTAVIT	1-3 BODY



Jídelníček polní kuchyně



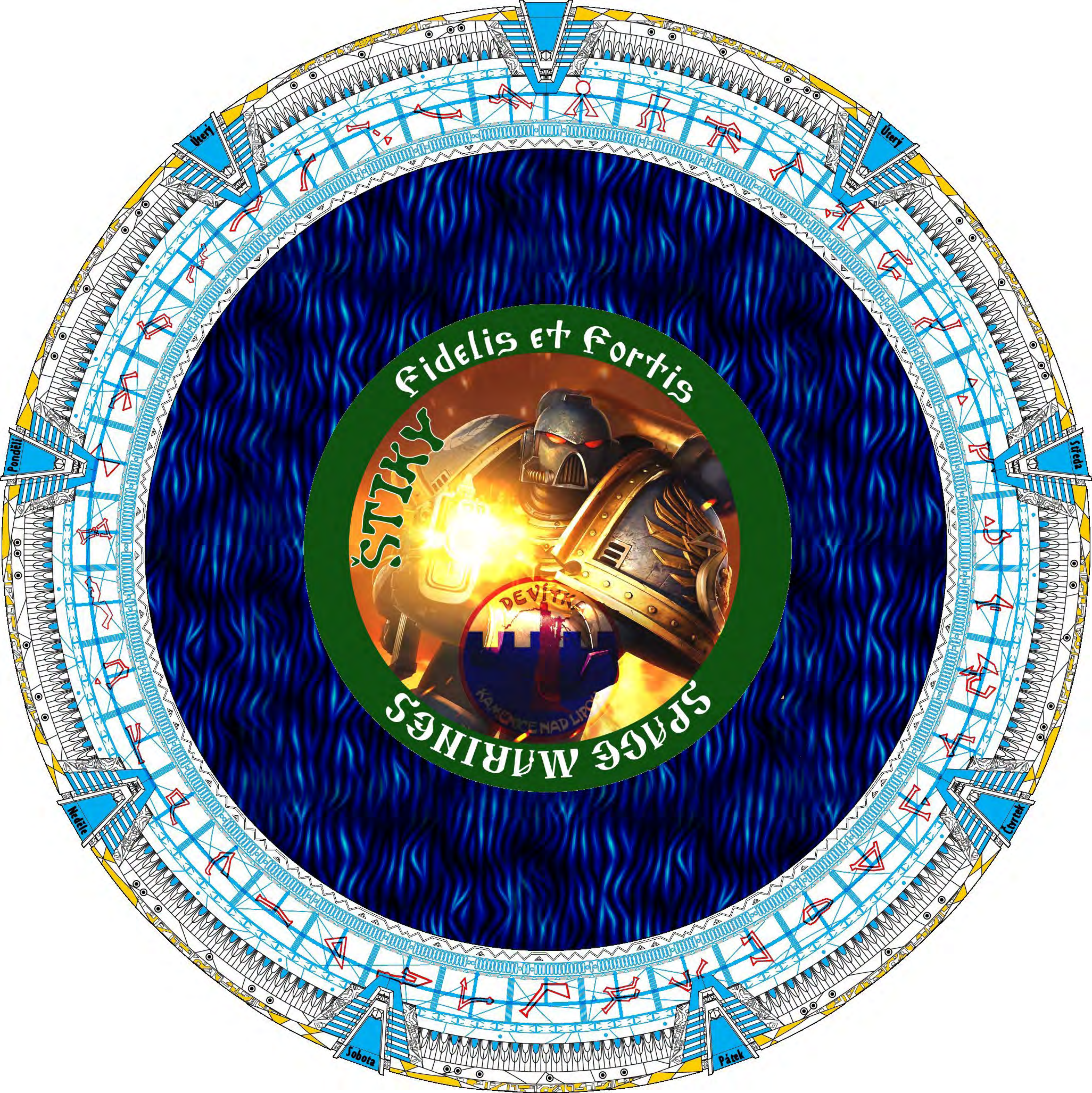
Služba v polní kuchyni:

NOČNÍ HLÍDKY

VELITEL NOČNÍCH HLÍDEK:

OD	DO	PATROLY

VZKAZY OSTATNÍM PATROLÁM:



Fidelis et Fortis

STIKY

SPAGE MARINES



DEVITA

KANGI DE NAD LIT

Uery

Uery

steda

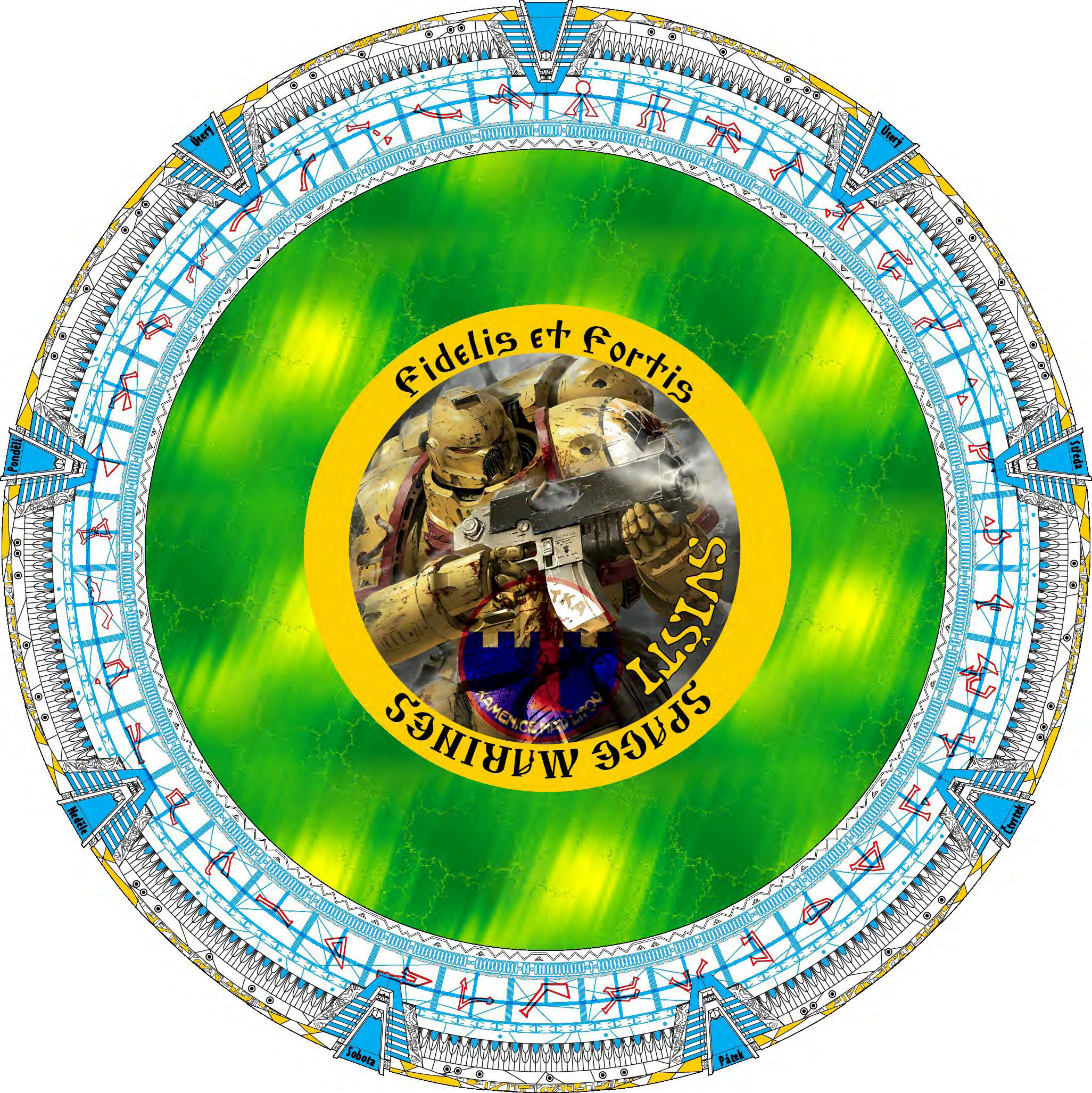
čvrtak

Pátek

Sobota

Neděle

Pondělí



Fidelis et Fortis

SPRÁGE MARINES SVIŠŤTI

Úterý

Úterý

Středa

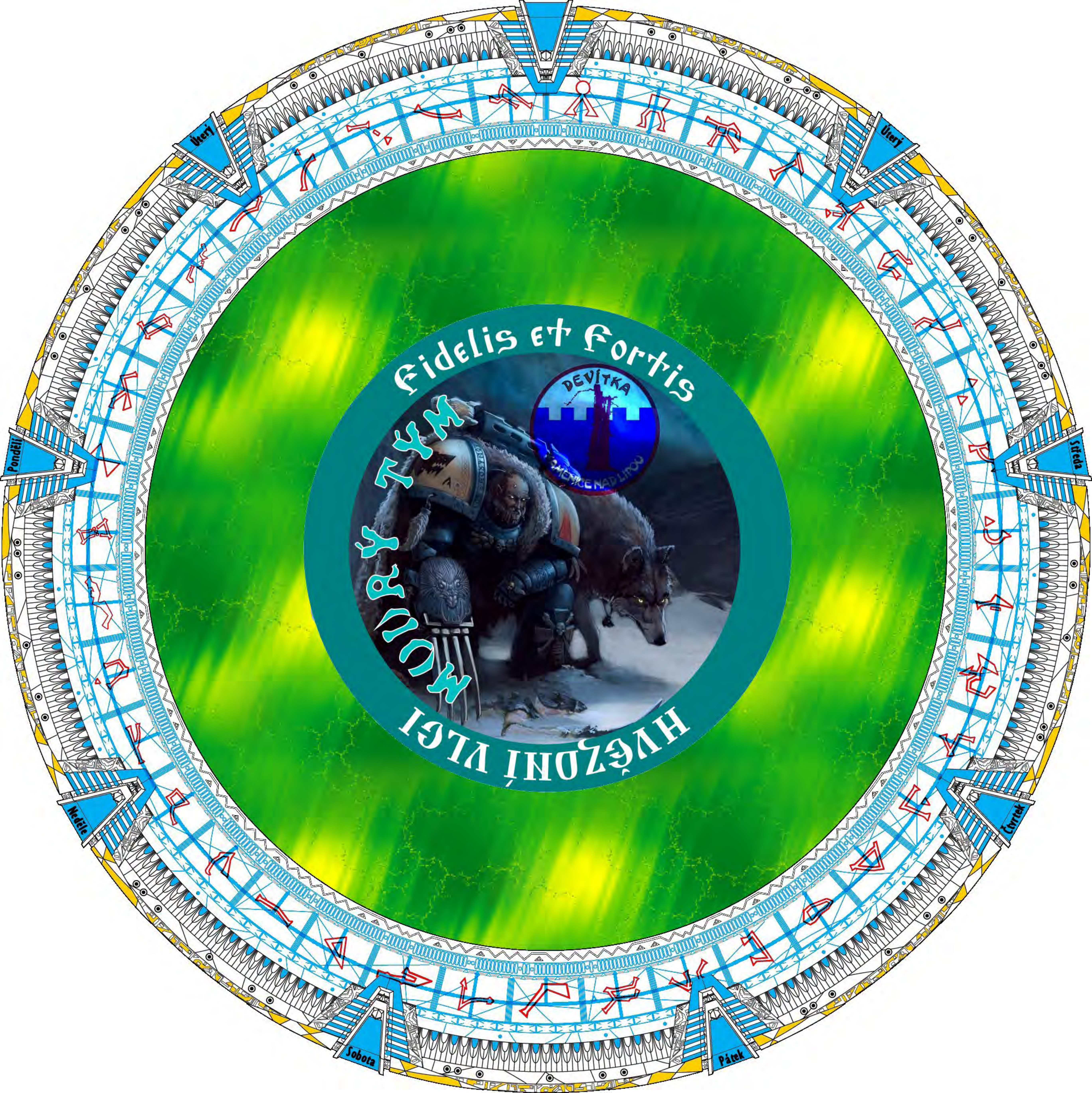
Pondělí

Čtvrtek

Neděle

Pátek

Sobota



Fidelis et Fortis

Hvězdní vlci



Úterý

Úterý

Pondělí

Středa

Neděle

Čtvrtek

Sobota

Pátek



Fidelis et Fortis

HNĚLIVŮ TÝM

HVĚZONĚ VÍSTI



Úterý

Úterý

Pondělí

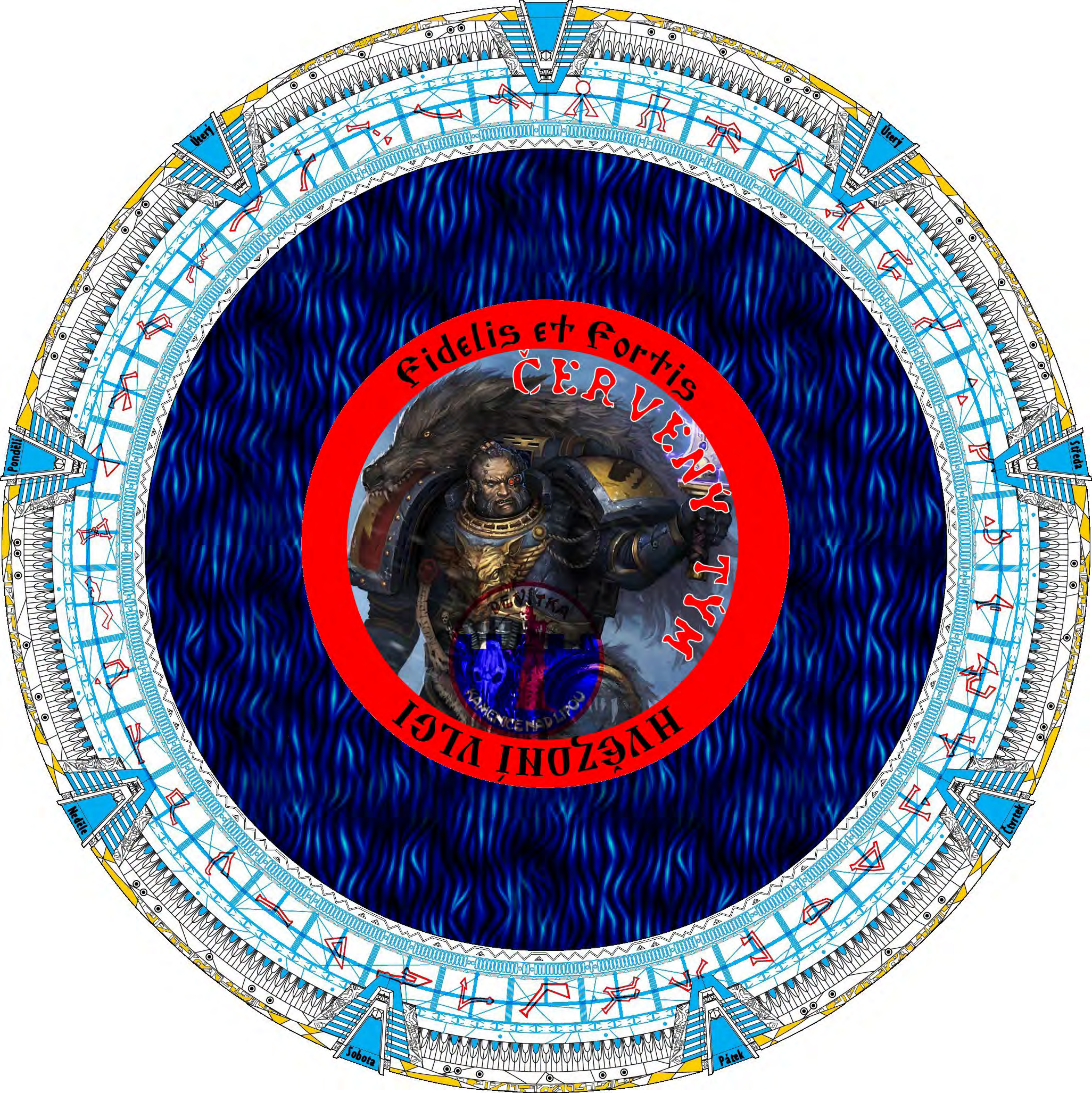
Středa

Neděle

Čtvrtek

Sobota

Pátek



FIDELIS ET FORTIS

ČERVENÝ
TYM

HVOZONI VÍŠTI