

Battle of the kingdom

Gaberlung

- Expansion -



TÁBOR



Celotáborová hra

SOUHRN

Téma: Boj o království Gaberlung - expanze

Počet hráčů/týmů: 5 týmů (po 4 až 5 hráčích)

Počet hracích dnů: 8 [6 standardních (úterý – čtvrtek, pondělí - středa); 1 speciální (výprava pátek – sobota); 1 závěrečný (čtvrtek – *Bitva o krále*)]

Herní cíl: Získat každý den co nejvíce území a z nich daně (Devmany)

Herní princip

- Každý den má hra dvě části jednu reálnou (etapy) a jednu dobývací v rámci deskové hry (mapa království s provinciemi)
- Za každou reálnou část (etapu) dostávají týmy určitý počet vojáků (12, 11, 10, 9, 8, 7), podle svého umístění. Tyto vojáky pak používají pro dobývání území na deskové hře.
- Dobývání na deskové hře funguje stejně jako ve hře SmallWorld
 - o Týmy musí každou prázdnou provincii dobýt s minimálně dvěma žetony válečníků své rasy, jakákoliv další obrana území (střediska, královská garda, pevnost) zvyšuje počet dobytých provincií minimálně o jeden žeton
 - o Rasy s jejich dodatky si týmy vybírají každý den ráno nové. Jejich pořadí vidí den dopředu (vždy je ukázáno o jednu rasu více, než kolik je týmů)
 - o Výhoda rasy se vztahuje na dobývací část, výhoda dodatku se vztahuje na část reálnou (nošení baretu atd.)
 - o Počáteční stav peněz na jeden tým je 5 Devmanů na jednotlivce.
 - o Pořadí pro vybírání ras se první den losuje a následující dny začíná od nejslabšího

Seznam etap:

- **Bitva v bažinách**
- **Temné bludiště začarovaného hvozdu**
- **Boj o posvátné svitky**
- **Přístavy II**
- **Rytířský turnaj**
- **Zvědové za nepřátelskou linií**
- **Dobývání hradu**
- **Bitva o krále**

Doplňky k národům:



NÁRODY KRÁLOVSTVÍ GABERLUNG



Амазонкы

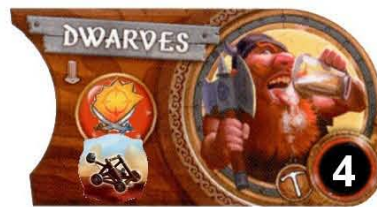
Amazonky dostávají 4 válečnice navíc, ale pouze pro útok.

Барбаркы

Na každé území si Barbarky hází kostkou, vždy však musí zaútočit minimálně jedna Barbarka.



Váš tým dostane 10 Devmanů pokud všichni jeho členové budou celý den nosit baret (úplně všude).



Трасліці

Získáte pro útok jeden katapult, kterým dobjete území s jakoukoliv obranou.

Леші elfové

Dostanou Devmen navíc za každé území, kde jsou lesy.



Tým může zjistit, jaká etapa bude následujícího dne a tak se na ni připravit.



Гхүловé

Ghúlové hrají i v dalším kole. Tzn. hráč bude hrát se dvěma rasami.

Skalní obři

Obři získávají čtyři kamenné pevnosti, které zvyšují obranu o jedna. Pevnosti se mohou umístit na jedno i více území.



Váš tým dostane 10 Devmenů, pokud umyje nádoby z kuchyně po obědě.



Гобліні

Při dobývání území, kde je národ v úpadku potřebujeme na útok o jednoho vojáka méně. Vždy však musíme mít alespoň jednoho vojáka

Гікánкы

Při obraně mohou dát na každé své území až 3 Devmeny jako další vojáky (jeden Devmen = jeden voják). Pokud je však území dobyto, Devmeny z území získává vítěz.



V další etapě si vybíráte svoji rasu jako první.



Хобіті

Hobiti mohou začínat kde chtějí a získávají hobiti noru, která udělá jedno jejich území nedobytné.

Lidé

Lidé získávají 1 Devman navíc za každé území, na kterém je erb šlechtického rodu (mimo královského území).



Váš tým dostne 3 - 10 Devmenů za 5 minutové vystoupení (scénka, vlastní píseň, báseň...), ve kterém vystoupí každý člen týmu. O honoráři rozhodne hlasování diváků.



Номонікулóвэ

Jednoho válečníka Homonuculů můžete použít jako bombu a dobýt s ním jakékoliv sousední území, nehledě na počet obránců.

Koboldi

Koboldi zůstávají všichni na dobytých územích i v úpadku.



Za každých pět polínek do kuchyně získá tým dva Devmeny. Maximálně však 10 Devmenů.



Лепречанті

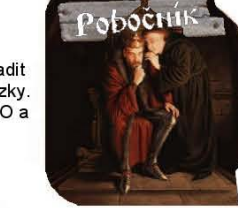
Na každé vaše dobyté území můžete umístit jeden nebo více z 5 žetonů hrnců, které vydělávají další Devmen. Tyto hrnce zůstávají i v dalším kole a to i v případě, že území dobyje jiný hráč.

Orkové

Za každé dobyté, neprázdné území, získává jeden Devmen.



Pobočník krále vám může poradit při následující etapě na tři otázky. Smí však odpovídat pouze ANO a NE.



Вілы

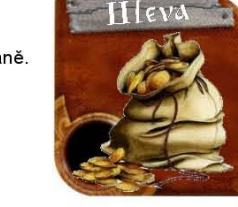
Můžete začínat a útočit, kde chcete!

Kněžky

Při přechodu do úpadku získáváte Devmen za každou kněžku, kterou odstraníte z herního plánu.



Váš tým nemusí dnes platit daň.



Рыгмеонé

Území, kde jsou lesy či magické vodní zdroje dobývají hodem kostkou.

Krysáci

Je jich prostě moc :)



Král zavedl Podrážkovou daň. Každý tým vám musí zaplatit dva Devmany, jako daň za to, že od nástupu do nástupu budou jeho členové chodit v botech.



Kostíci

Za každé dobyté území získává jednoho kostíka navíc. Smí ho hned použít.

Гернокнэжніці

Hraje jako poslední a asimiluje jakoukoliv sousední rasu na mapě za vlastní. Tzn. dostane za ní peníze stejně jako hráč, kterému patřila.



Vídičková daň. Každý tým vám musí zaplatit dva Devmany, jako daň za to, že jeho členové mohou k jídlu využívat příbor.



Трытоні

Dobývá všechna území sousedící s vodním zdrojem s o jedna méně válečníkem. Neplatí na královské území.

Vodní kouzelníci

Dostanou Devmen navíc za každé území, kde jsou vodní zdroje.



Váš tým dostane 10 Devmanů za to, že žádný člen celý den nevezme do úst jídlo a pití pomocí vlastních rukou.



KRÁLOVSKÉ ÚZEMÍ

CÍLE ÚZEMÍ MÁ OBRANU VYŠŠÍ O 1.
POKUD NEKTERÉ KRÁLOVSKÉ ÚZEMÍ VLASTNÍ AKTIVNÍ
NÁROD CI NÁROD V ÚPADKU, TAK ZISKÁVA ZA FOTO
ÚZEMÍ O JEDEN DEWMAN VÍC.



ZEMĚ ŠVANDY DUDÁKA

ÚZEMÍ STRAKONICE MÁ OBRANU VYŠŠÍ O 1.
POKUD OVLÁDÁTE AKTIVNÍM NÁRODEM
CI NÁRODEM V ÚPADKU OBE ČÁSTI STRAKONICKA,
TAK ZISKÁVATE 2 DUDÁKY NAVÍC.



ÚZEMÍ ČTYŘ KMENŮ GAHL, ŠPIKA, OHEN ZVOTA, STINDADIA

POKUD OVLÁDÁTE ALPSHORN TŘI ÚZEMÍ,
TAK SI MŮŽETE VZÍT TŘI BOJOVNÍKY
NAVÍC CI ZISKAT 2 DEWMANY.



HOLUBOVSKÁ TVRZ

ÚZEMÍ MÁ OBRANU VYŠŠÍ O 1.
POKUD UTOČÍTE Z TOHOTO ÚZEMÍ
NA ÚZEMÍ KRÁLOVSKÉ GARDY, TAK
MÁTE +1 K ÚTOKU.



KRÁLOVSKÁ GARDA VAVHA A WALDEN

GARDA ZVYSUJE AKTIVNÍMU
NÁRODU NA TOMTO ÚZEMÍ
OBRANU O DAŠÍ 1.



ZEMĚ ZLATÉ RŮŽE

ÚZEMÍ MÁ OBRANU VYŠŠÍ O 1.
SOUSEDNÍ ÚZEMÍ LESU A
VODNÍCH ZDROJŮ DODRŽUVA O 1
MĚNĚ.



KALIŠNÍČÍ

ÚZEMÍ MÁ OBRANU VYŠŠÍ O 2.

VODNÍ ZDROJE

POKUD VÁS AKTIVNÍ NÁROD OVLÁDÁ VODNÍ ZDROJE
A MÁ ZAROVEN LESNÍ SCHOPNOST, TAK ZISKÁVATE
1 DEWMAN NAVÍC ZA KAŽDÉ VODNÍ ÚZEMÍ.

LESY

POKUD VÁS AKTIVNÍ NÁROD OVLÁDÁ LESY
A MÁ ZAROVEN LESNÍ SCHOPNOST, TAK ZISKÁVATE
1 DEWMAN NAVÍC ZA KAŽDÉ LESNÍ ÚZEMÍ.

... skauting pro život

Štrálostní Babberling ~ expanze ~



Celotáborová hra

Jméno Etapy: **Bitva o Třeboňské bažiny**

Počet organizátorů: 1

Vhodné prostředí (počasí, terén): Les, členitý terén

Pomůcky/materiál: dřevěné koláče (dva pro každého člena) – průměr 30 cm, sirky, stopky,

Devmany v hodnotě 10, 5, 3, 1

Zaměření etapy:

- logická

- spolupráce

- rychlost

- taktika

- odvaha

- obratnost

- zručnost

- postřeh

- samostatnost

- vůle

- orientace

- bojovnost

- komunikace

- paměť

- divadelnictví

- koordinace

- smysly

- obřadnost

Jiné zaměření:

Legenda:



Území rybníků, jezer a močálů, které se rozprostírají na území rodu Třeboňské růže, nevypadá na první pohled pro dobyvatele nijak zajímavě. Po zimě je většina území zaplavená vodou a v létě se to tam hemží mračny krvežíznivých komárů. Těžké povozy i koně zapadají do bahna při každé průtrži mračen a místní obrana složená z Bažinářů zná všechny stezky přes mokřady a tak útočí rychle a efektivně.

Na první pohled by se tedy každá rozumná armáda tomuto území vyhnula a neplýtvala životy svých mužů. Jenže toto území toho skrývá mnohem více. Právě zde je totiž uložena rezerva Královské banky a ten kdo ji ovládá, získá velkou výhodu.

Vrchní velitelé armády vypracovali plán útoku. Malé jednotky se přemístí přes bažinaté území a zmocní se starých a polorozpadlých majákových pevností. Z těchto pevností pak pomocí majáků označí cestu k postupu zbytku armády. Díky tomu získáme moment překvapení a s Bažináři se utkáme uprostřed jejich vlastního území.

Podrobný popis etapy:

Týmy dostanou dřevěné koláče, dva pro každého člena plus dva navíc. Bitevní pole je tvořeno pomyslným kruhem, na jehož okraji jsou stanoviště týmů (kruhy v nichž se mohou pohybovat normálně). Týmy si na začátku stoupnou do středu pole (zde je také Bažinářská banka, špalek na kterém leží bankovky) a na start vyrazí ke svým stanovištím. Od této chvíle se měří čas.

Pohybovat se smí pouze pomocí koláčů. Pokud se někdo dotkne země, tak tým dostává ke svému času trestnou minutu.

Jakmile se dostanou na své stanoviště, tak mají za úkol postavit maják. Majákem je oheň hořící minimálně 50 cm nad zemí na plošině, kterou tým postaví z přírodního materiálu. Oheň musí hořet alespoň 5 minut, aniž by se maják zřítíl. Po uplynutí tohoto času musí tým čekat ještě tak dlouho, než mu uplynou trestné minuty nasbírané při pochodu.

Jakmile uplyne i trestný čas, tak si skupina může dojít vyzvednout Devmany do Bažinářské banky. Devmany leží uprostřed pole a tým si může vzít jednu z bankovek. Pohybovat se musí opět pomocí koláčů.

V Druhé části hry se odehrává bitva. Všechny týmy začínají na svém stanovišti a jejich úkol je zničit ostatní vojska tím, že shodí jednotlivé členy z jejich koláčů. Kdo se dotkne rukou či nohou země vypadává z boje. Vítězí tým, který buď zůstane poslední v poli případně po uplynutí stanoveného času má nejvíce hráčů ve hře.



Celotáborová hra

Jméno Etapy: **Temné bludiště začarovaného hvozdu**

Počet organizátorů: **1**

Vhodné prostředí (počasí, terén): Výrazné orientační body v okolí tábora (křižovatky, oplocenky, stromy, stavby...)

Pomůcky/materiál: **52** krabiček (obálek), připínáčky, tužky a papír pro každý tým

Zaměření etapy:

- logická	- spolupráce	- rychlost	- taktika	- odvaha	- obratnost
- zručnost	- postřeh	- samostatnost	- vůle	- orientace	- bojovnost
- komunikace	- paměť	- divadelnictví	- koordinace	- smysly	- obřadnost

Jiné zaměření:

Legenda:

Lesy Novohradských hor se táhnou desítky kilometrů podél hranice království. Jejich rozloha ze vzduchu však není ničím proti jejich velikosti, když vkročíte dovnitř. Tyto lesy rostou na místě prastarého hvozdu, který tu by dříve než přišli první lidé a stejně jako na území království Gaberlung i zde přetrvává prastará přírodní magie. V tomto lese mohou zmizet klidně i celé armády...

Vaše armáda se v tomto hvozdu pohybuje již několik dní. Už jste jej dávno měli přejít, ale z nějakého záhadného způsobu se stále točíte v kruhu a i přes zkušené průzkumníky nejste schopni najít cestu ven. Jste uvězněni v Temném bludišti... Vaším úkolem je najít cestu ven nebo zde bloudit na věky věků.



Podrobný popis etapy:

Inspirace: *Fond her*, Cpress, 2007. Každý tým musí projít co nejrychleji neznámým bludištěm.

Vlčákoskautské týmy pracují ve svých skupinách (počet členů 4). Vedoucí hry je seznámí s rozmištěním stanovišť (křižovatek) v terénu. Každý hráč má právo na papír a tužku. Jednotlivé týmy se odvedou každý na jedno úvodní stanoviště. Na smluvený signál si každý člen týmu otevře jednu obálku a přečte si, kam má jít.

Od startu může být na každém stanovišti vždy už jen jedna osoba. Pokud hráč přichází ke stanovišti, na kterém jiný hráč právě volí některou z možností, musí v povzdálí čekat na jeho odchod.

- Na stanovišti si hráč smí otevřít pouze jednu obálku.
- Hráč musí jít vždy tam kam je poslán.
- Hráči se mohou v týmu vzájemně domlouvat.
- Vyhrává tým, který jako první dorazí kompletní do cíle.

Příprava stanovišť:

Schéma cest je tříúrovňové. Na každé úrovni jsou čtyři stanoviště, z nichž z každého vedou čtyři možnosti (cesty) označené písmeny. Na základní úrovni (A, B, C, D) posílají možnosti hráče mezi jednotlivými stanovišti na téže úrovni, jen jedna možnost posílá o úroveň výše. Na prostřední úrovni (G, E, F, H) platí stejná pravidla pro posílání, jen s tím rozdílem, že kromě jedné cesty o úroveň výše vede i cesta o úroveň níž (ne však na stanoviště, ze kterého vede cesta výš.)

Na třetí úrovni (poslední) úrovni vede kromě jedné cesty do cíle a o patro níže i jedna cesta do



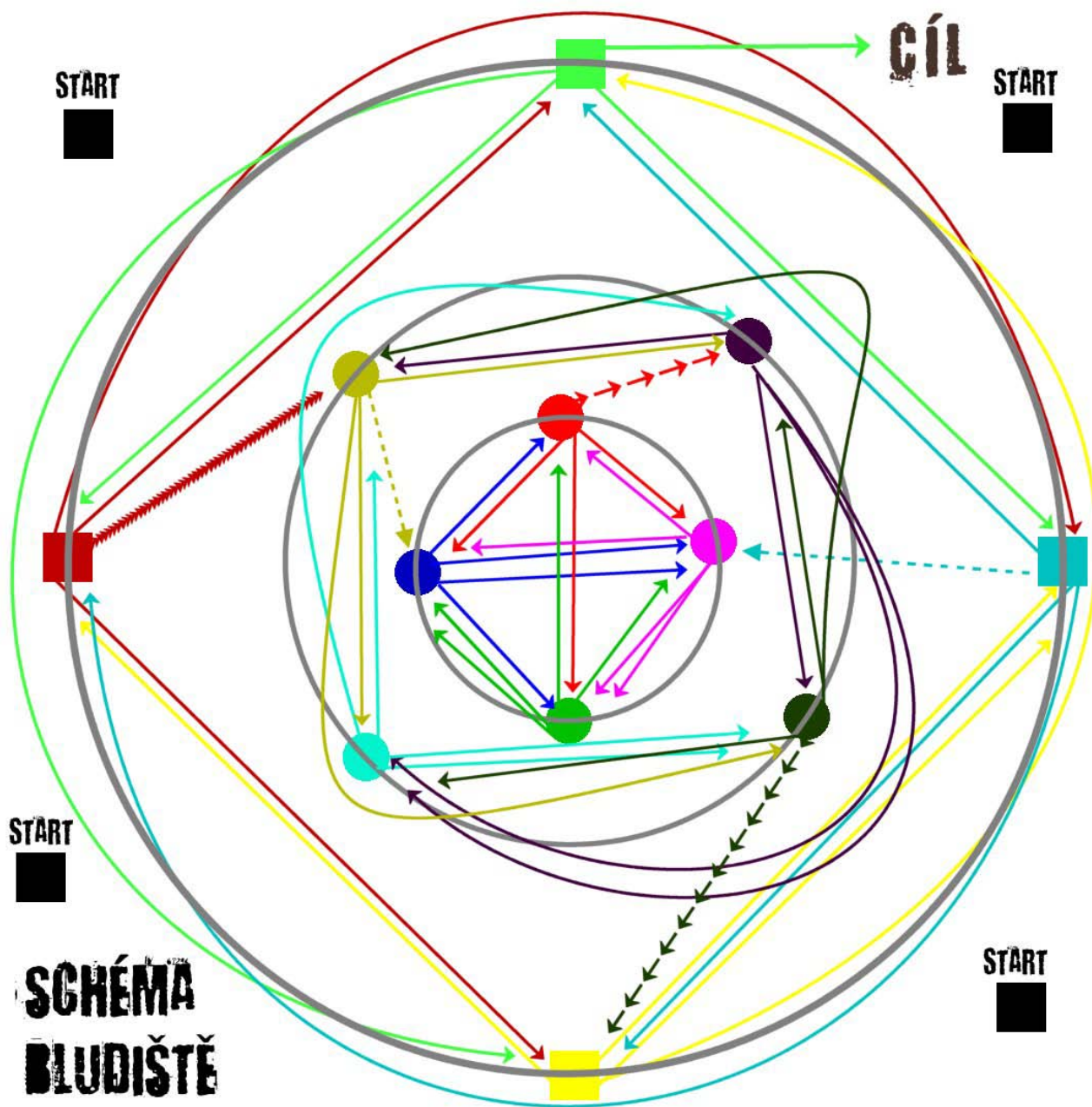
Celotáborová hra

prvního patra.

Každé stanoviště je na jasném orientačním bodě (křižovatka, studánka, krmelec, roh srubu...).

Na každém stanovišti jsou pak čtyři obálky stejně označené (A, B, C, D nebo jména zakladatelů ☺).

Hráčům se nesmí prozradit schéma cest mezi stanovišti! Pouze umístění jednotlivých stanovišť v terénu.



Celotáborová hra

Jméno Etapy: **Boj o posvátné svitky**

Celkový čas: 90 minut

Počet organizátorů: 2 a více

Čas na přípravu: 30 minut

Vhodné prostředí (počasí, terén): okolí tábořiště

Garant této etapy: Pepa

Pomůcky/materiál: - spínací špendlíky (4 na člověka do týmu), čtvrtky s čísli (2 barvy), kartičky na zlatokopy a útočníky, doupata (fáborky a papíry k nim přišpendlené)

Zaměření etapy:

- logická	- spolupráce	- rychlost	- taktika	- odvaha	- obratnost
- zručnost	- postřeh	- samostatnost	- vůle	- orientace	- bojovnost
- komunikace	- paměť	- divadelnictví	- koordinace	- smysly	- obřadnost

Jiné zaměření: **Všeobecné znalosti**

Legenda:

Vládnout království není jen o tom mít dostatečně silnou armádu. Hlavním pilířem je mít dostatek moudrosti a znalostí, kterými můžete zpravovat svoji říši. Znalosti dávné historie, zeměpisu, náboženství ale i magie to jsou předpoklady pro každého, kdo si chce udržet svoji moc. Ten kdo ovládá knihovny a jejich posvátné svitky má obrovskou výhodu před ostatními soupeři, proto vaše armády dostaly za úkol získat co nejvíce knihoven a jejich svitků z dobývaného území. Tímto úkolem byli pověřeni speciálně vyškolení bojovníci, kterým se říká knihovníci. Jedině oni totiž dokážou najít ukryté knihovny. Na jejich ochranu však s nimi putuje několik strážců.



Podrobný popis etapy:

Každý tým má svoji základnu (kruh z větví), kde je chráněný. Cílem je získat co nejvíce posvátných svitků z knihoven (splnit úkolů).

Role v týmu:

- 2 knihovníci a zbytek strážci

Jen knihovník může plnit úkoly a tak získávat svitky. Strážci mají naopak za úkol ničit nepřátelské knihovny a jejich strážce. Na své základně si mohou hráči v týmu prohazovat libovolně role (knihovník za strážce a naopak, vždy však musí být v poli dva knihovníci za tým).

Ničení hráčů se provádí pomocí trojčísla, které má každý hráč připevněný na svém baretu. Hráč je zničen (odchází na svoji základnu), když mu cizí strážce číslo přečte nahlas. Na své základně si pak vezme nové číslo a pokračuje ve hře.

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 knihovník do knihovny a tam již bude napsána odpověď na otázku, tak má dvě možnosti:

- 1) Myslí si, že napsaná odpověď je správná a odejde do jiné knihovny.

Celotáborová hra

2) Myslí si, že napsaná odpověď je špatná a tak napíše správnou odpověď za svůj tým.

Po získání svitku (napsání odpovědi) si knihovník sundá baret s číslem a vrátí se na svoji základnu odkad může opět vyběhnout.

Úkoly, hádanky z knihoven (všeobecné znalosti – žluté smí řešit jen vlčata):

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?**

Jméno Etapy: **Přístavy**

Celkový čas: 90 minut

Počet organizátorů: Alespoň 5 (čím více vedoucích, tím více přístavů + organizátor (arbitr))

Čas na přípravu: 15 minut

Vhodné prostředí (počasí, terén): venku, v lese za suchého počasí i lehkého deště

Garant této etapy: Marťa

Pomůcky/materiál: Tištěný materiál – označení přístavů + jejich charakteristika, obchodní karty
Zaměření etapy:

- logická	- spolupráce	- rychlost	- taktika	- odvaha	- obratnost
- zručnost	- postřeh	- samostatnost	- vůle	- orientace	- bojovnost
- komunikace	- paměť	- divadelnictví	- koordinace	- smysly	- obřadnost

Jiné zaměření:

Legenda:

Kdo ovládá obchod, ovládá i válku. To je staré přísloví, které se vyskytuje v mnoha kronikách království Gaberlung. Obchod totiž zajišťuje peníze a ty jsou stejně důležité, jako samotní vojáci a občas dokonce ještě důležitější. Největší jmění se skrývá v námořní, jezerní a říční dopravě. Velké lodě totiž dokáží přepravit mnohem více materiálu než povozy tažené koňmi. Na Jihočeském území se nachází řeky a jezera, které vedou až do moře. Díky tomu jsou plné bohatých přístavů i zboží, které přepravují obchodní lodě. Kdo tyto lodě a přístavy vlastní, ten má obrovskou výhodu oproti svým nepřítelům.



Podrobný popis etapy:

Viz příložená pravidla hry *Přístavy II*.

Celotáborová hra

Jméno Etapy: **Rytířský turnaj**

Počet organizátorů: 4

Vhodné prostředí (počasí, terén): Tábořiště a blízké okolí

Pomůcky/materiál: 2 meče, 1 silnější kláda, 2 luky, 10 šípů, terč, hřiště a materiál na Huňa Huňa, spacáky

Zaměření etapy:

- logická

- spolupráce

- rychlost

- taktika

- odvaha

- obratnost

- zručnost

- postřeh

- samostatnost

- vůle

- orientace

- bojovnost

- komunikace

- paměť

- divadelnictví

- koordinace

- smysly

- obřadnost

Jiné zaměření:



Legenda:

I uprostřed války se nejde čas na přátelské utkání, kdy rytíři bojují pro svoji slávu a obdiv krásných dívek na kolbišti. Náš král na dnešní den vyhlásil velký rytířský turnaj, kterého se mohou zúčastnit všichni urození muži. Celkem se bude bojovat ve čtyřech disciplínách a ti nejlepší bojovníci získají nejen odměnu a slávu pro sebe nýbrž i přízeň krále pro svoji armádu.

Podrobný popis etapy:

Etapa proběhne formou turnaje.

Všechny stanoviště budou pokud možno probíhat souběžně.

1. **Turnaj s meči** - bojovníci proti sobě budou bojovat s papírovými meči buď volným stylem nebo typem Mu Woh Wa. Zásahy platí od trupu níže. Zásahy do končetiny danou končetinu vyřadí. Zásah do trupu či zad znamená smrt. Poražený se může i vzdát. Bojuje každý s každým (vlčata zvlášť a skauti zvlášť)
2. **Lukostřelba** - střelba na terč. Pět střel a počítá se nejlepší. Vlčata budou střílet na kratší vzdálenost než skauti.
3. **Huňa Huňa** - Rozděleno na vlčata a skauty, každý s každým
4. **Shazování z klád** - 2 bojovníci proti sobě stojí na velké kládě a snaží se shodit toho druhého pomocí spacáku, který používají jako zbraň. Bojovníci se nesmí jeden druhého dotknout přímo.

Za umístění se budou psát body každému hráči. Ty se na konci sečtou a udělá se pořadí týmů a jednotlivců. Nejlepší jednotlivci v každém turnaji budou zároveň odměněni 5 - 10 Devmeny.



Celotáborová hra

Jméno Etapy: **Zvědové za nepřátelskou linií**

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.

Zaměření etapy:

- logická	- spolupráce	- rychlost	- taktika	- odvaha	- obratnost
- zručnost	- postřeh	- samostatnost	- vůle	- orientace	- bojovnost
- komunikace	- paměť	- divadelnictví	- koordinace	- smysly	- obřadnost

Jiné zaměření: **Trpělivost**

Legenda:



Při samotném dobývání nových území je nesmírně důležitá práce zvědů. Jsou to ti nejlepší vojáci z královské armády. Pronikají hluboko do nepřátelského území a tam zjišťují důležité informace, které se pak hodí při plánování bitvy či obléhání hradů. Pokud se ovšem vrátí.

Vaším úkolem bude se jako zvědové dostat na nepřátelské území. Musíte se tajně přebrodit přes divokou řeku, projít okolo lukostřeleckých věží a nakonec se neviděni proplížit až k poradním místům

nepřátelských lordů. Tam jim vezmete jejich tajné plány. Ale pozor, musíte se stejnou cestou vrátit i zpátky a hlavně... přežít to.

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 šíškou 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

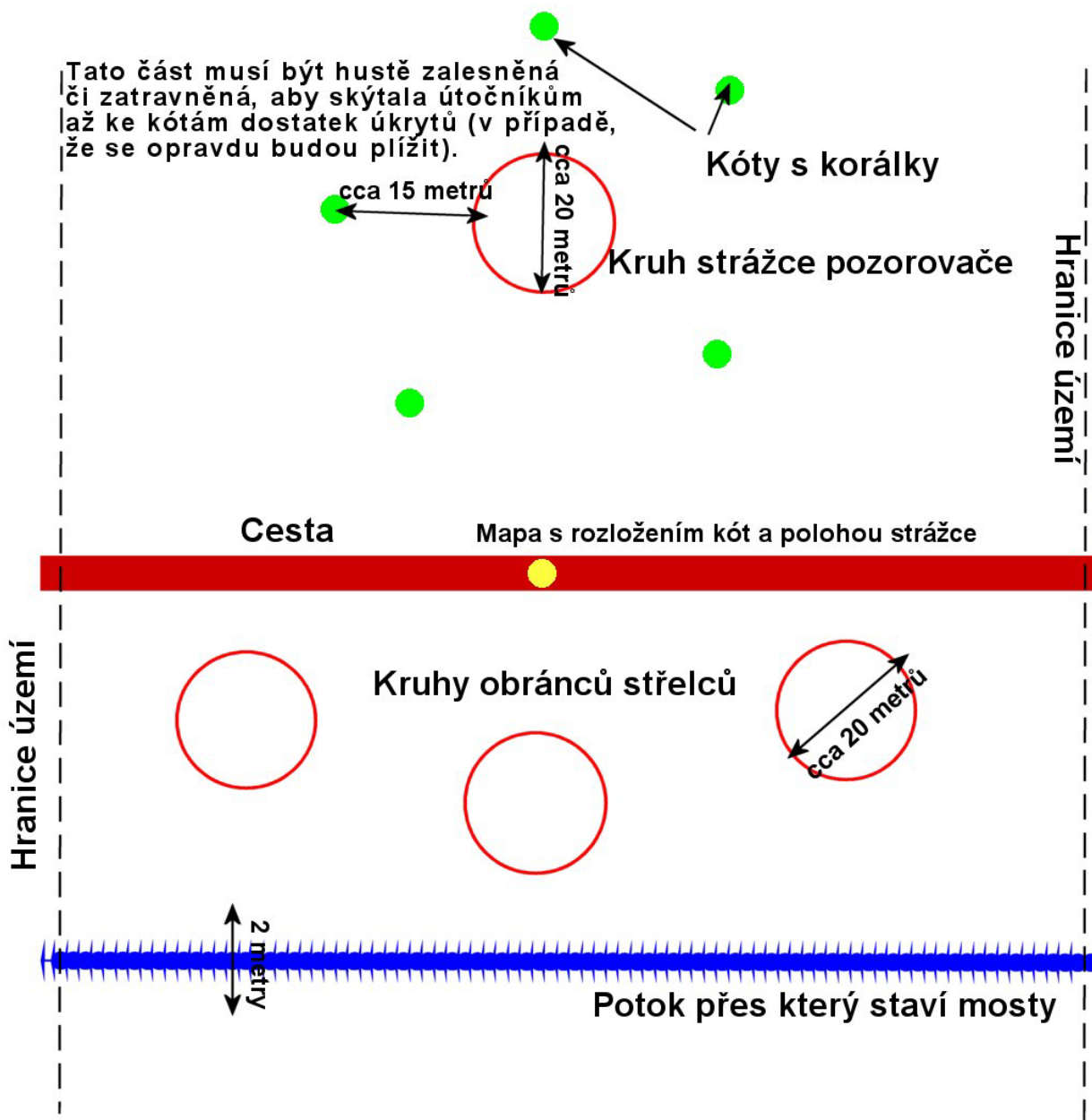


Celotáborová hra

útočník může vzít maximálně jeden korálek. Ve chvíli kdy ho nepozorovaně získá, tak se musí i nepozorovaně odplížit, pokud je zahlédnut, tak korálek vrací 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 šíškou při návratu s korálkem, tak opět korálek ztrácí a začíná od startu znovu.

Vyhrává tým, který získá po dvou hodinách nejvíce korálků.

Nákres hracího pole:



Celotáborová hra

Jméno Etapy: **Dobývání hradu**

Celkový čas: 30 minut na stavbu žebříku; 60 minut přesunutí stroje; 30 minut zteč na hrad.

Počet organizátorů: 3-5

Čas na přípravu: 30 minut

Vhodné prostředí (počasí, terén): okolí tábora, nejlépe slunečno (ale určitě to půjde i za deště)

Garant této etapy: Šimáno

Pomůcky/materiál: litrový ešus pro každý tým, hrnečky, tenisák pro každý tým, obraz princezny Veldeny, provázky a lana na žebřík a překážky

Zaměření etapy:

- logická	- spolupráce	- rychlost	- taktika	- odvaha	- obratnost
- zručnost	- postřeh	- samostatnost	- vůle	- orientace	- bojovnost
- komunikace	- paměť	- divadelnictví	- koordinace	- smysly	- obřadnost

Jiné zaměření:

Legenda:

Konečně se vaše armáda dostala k jednomu z nejdůležitějších hradů. Pokud ho dobudete, tak si vytvoříte silnou pozici pro své další výpady a zároveň zabráníte, aby vám nepřítel dělal škody.

Dobytí takového hradu není však nic jednoduchého. Prvně musíte postavit obléhací a dobývací stroje. Následně je musíte dostat i se střelivem až k samotným hradbám. To znamená překonat těžký a opevněný terén a zároveň stroj ochránit tak, aby se nerozpadl.

Posledním úkolem dobyvatelů je samotný útok na hradby a jejich zničení, aby se zbytek armády mohl rychleji dostat dovnitř. K tomu slouží výbušniny. Jenže, čím jsou účinnější, tím jsou také nebezpečnější a dotek vás může stát i život. Avšak ti nejlepší, kterým se hrad podaří dobýt, dostanou tu nejsladší odměnu, kterou rytíř může získat ☺



Podrobný popis etapy:

Cílem je postavení žebříku a následně dva různé závody týmů. Výsledek těchto dvou závodů dá dohromady celkové pořadí.

- **Příprava dobývacího stroje:** Tým si vytvoří žebřík, do kterého si vleze. Každý je v jednom čtverci. Žebřík musí být pevný, aby se jim při plnění úkolů nerozpadl. Čas na stavbu je 30 minut, pak týmy vyrazí na trasu (viz další bod). Kdo nemá postaveno, nemůže vyrážet (ostatní týmy však mohou).

Úkoly při útoku na hrad

- **Přesunutí dobývacího stroje a střeliva:** Závod týmů v žebříku, kdy musí zároveň kopat před sebou tenisový míček (střelivo). Týmy s míčkem musí překonat překážkovou dráhu. Žebřík se nesmí rozpadnout, pokud by se tak stalo, tak ho tým musí opravit a pak se teprve může pohybovat dále. Trať by měl být dlouhá cca 150 metrů s přírodními i umělými překážkami. Týmy poběží dvě kola. Členové týmu si na trati nesmí měnit pozice v žebříku. Pouze ve chvíli, kdy oběhnou první kolo opět na start, tak si mohou přehodit pozice a pak vyběhnout na druhé a poslední kolo.

Typy překážek:

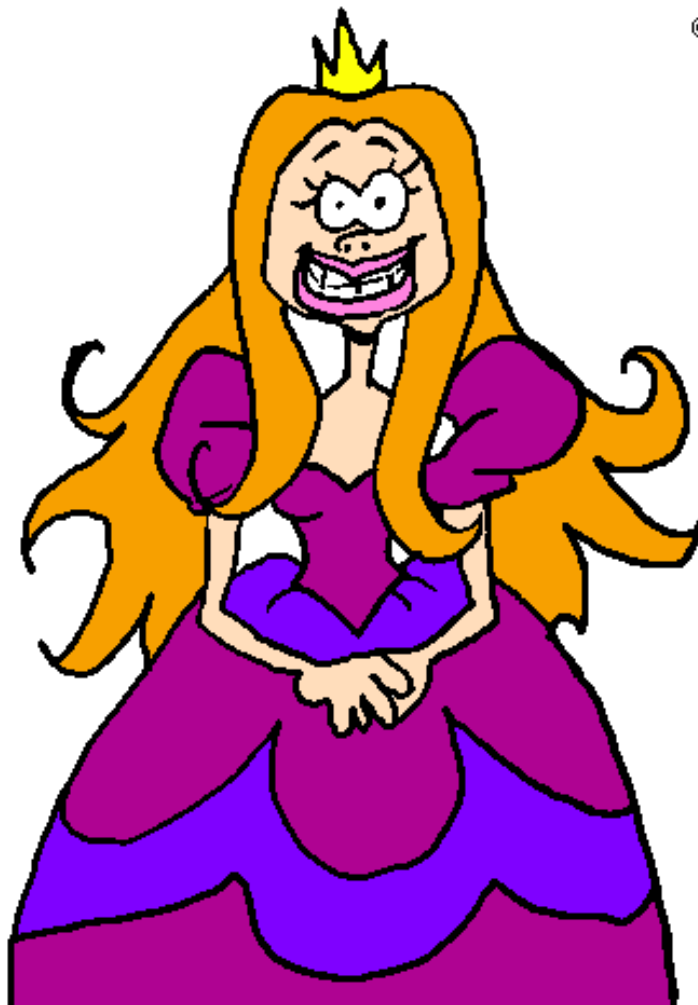
- Překonání potoka
- „Plížení“ pod nataženými provazy.



Celotáborová hra

- Překonání hrazdy (0,5 metru nad zemí) – tenisák musí překopnout také přes tu hrazdu.
 - 100 metrů běží tým v žebříku jedním směrem a druhou polovinu trati se otočí (ten kdo byl první je poslední a obráceně).
 - Přetočení poloviny týmu – polovina týmu běží v žebříku určitou část trasy pozadu.
- **Zteč na hradby:** V druhé části se snaží týmy dostat výbušniny na hradby hradu a vyhodit je tak do povětří. Opět je to tedy závod. Hradba je ztvárněná hrází (buď Huntovská nebo některá z těch u zaniklých rybníků). Nahoře na hrázi je litrový ešus pro každý tým, ten musí naplnit po okraj. Použít mohou jakékoliv hrnečky, které mají v osobním vlastnictví. Vodu (výbušninu) berou z potoka (až za táborovým kruhem a mokřady) a následně ji nesou do ešusu. **Důležité pravidlo** je, že se hrnečku nikdo nesmí dotknout svým tělem. Mohou ho tedy přenášet pomocí klacíků, prkének atd. (jen ale přírodní materiál).
 - **Políbení princezny:** Tým, který první naplní ešus po okraj, musí na závěr políbit princeznu z dobytého hradu – každý člen. V té chvíli je konec.

Upozornění: Trasa by se měla vyhýbat mokřadním místům pod hrází Huntova, aby se hráči zbytečně nešpinili a nebyli mokří.



© HispaNetwork

Celotáborová hra

Jméno Etapy: **Bitva o krále! (Kubb)**

Celkový čas: 1 kolo (30 – 60 minut), může se hrát více kol (cca 3 kola)

Počet organizátorů: 1

Čas na přípravu: 15 minut

Vhodné prostředí (počasí, terén):

Garant této etapy: Čáp

Venkovní hrací pole: šířka: 5 metrů, délka: 8 metrů

Pomůcky/materiál: Jeden *král* (9×9×30 cm), deset *kubbů* (7×7×15 cm), šest vrhacích *kolíků* (o průměru 44 mm a délce 30 cm), čtyři *rohové kůly* (libovolné)

Zaměření etapy:

- | | | | | | |
|--------------|--------------|-----------------|--------------|-------------|-------------|
| - logická | - spolupráce | - rychlost | - taktika | - odvaha | - obratnost |
| - zručnost | - postřeh | - samostatnost | - vůle | - orientace | - bojovnost |
| - komunikace | - paměť | - divadelnictví | - koordinace | - smysly | - obřadnost |

Jiné zaměření:

Legenda:

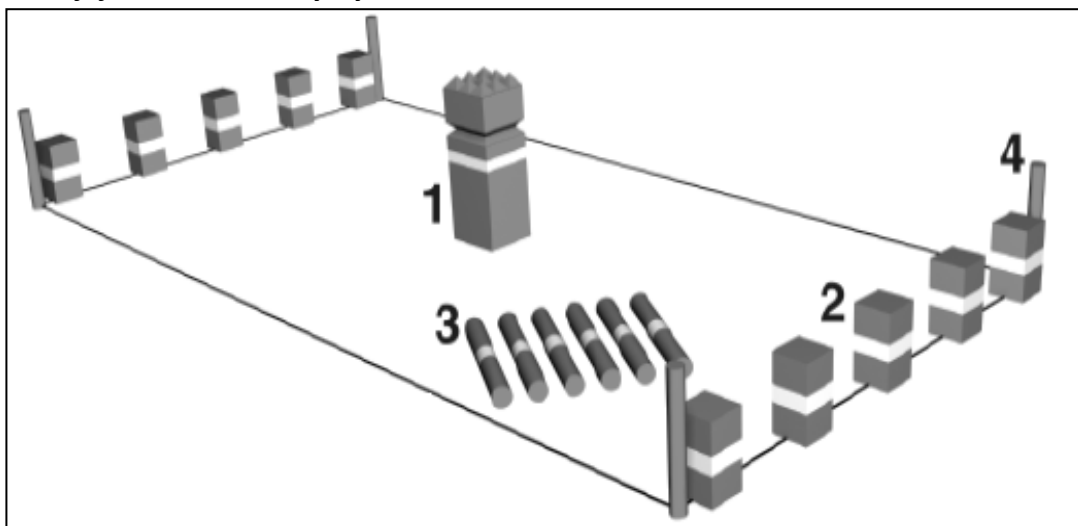


Vojska se dostala až před brány královského města. Vládoucí panovník proti nim vyjel se svoji armádou, pokud zvítězíme, dostaneme královský kraj do své moci a tím bude snazší ovládat celou zemi. Musíme však srazit krále.

Kubb (čti Kchub) je stará vikingská hra, ve které se utkávají dva týmy. Kubb spočívá v přesném házení kolíků na soupeřovy kubby ve snaze je shodit a získat tak nad soupeřem výhodu do dalších herních situací. Cílem je vyřadit soupeřovi Kubby a srazit krále.

Podrobný popis etapy:

Hrací části, jejich umístění a týmy



Počáteční rozestavení hracích figur je znázorněno na obrázku.

Na každé *základní čáře* (kratší strana hřiště) je pravidelně rozmístěno pět *kubbů*.

Král stojí uprostřed hracího pole na pomyslné *půlící čáře*, která rozděluje hrací pole na dvě poloviny. Každému týmu přísluší jedna *polovina* hracího pole.



Celotáborová hra

Začátek hry

Hra začíná rozhozem dvou libovolných hráčů – každý z jednoho týmu – na každé straně hracího pole jeden hráč. Nahlas napočítáme do tří a na „tři“ oba hráči najednou hodí. Koho kolík skončil blíže u krále (aniž jej porazil), má na výběr: Buď začít jako první házet, nebo vybrat stranu. Pokud si vítěz rozhozu zvolil první hody, druhý hráč si může zvolit stranu. Na začátku hry týmy stojí za svou základní čarou a jeden z nich má všech šest kolíků a zahajuje první *hrací kolo*.

Hrací kolo

Tým A, který zahajuje hrací kolo, má všech šest kolíků. Šesti pokusy hodu kolíkem se snaží shodit kubby stojící na polovině soupeře (týmu B) a to v pořadí nejprve všechny kubby v poli a teprve potom kubby na základní čáře. Hráč při hodu kolíkem nesmí stát blíže k soupeřově polovině, než stojí nejbližší kubb na jeho vlastní polovině. Tento kubb určuje pomyslnou tzv. *„odhodovou linii“*. Při zahájení hry tedy hráči týmu A házejí ze své základní čáry na kubby na základní čáře týmu B.

Pokud týmu A stále ještě zbývají nějaké pokusy hodu kolíkem, ale na soupeřově polovině nestojí již žádný kubb, mohou je použít na shoení krále, ale pouze ze své základní čáry.

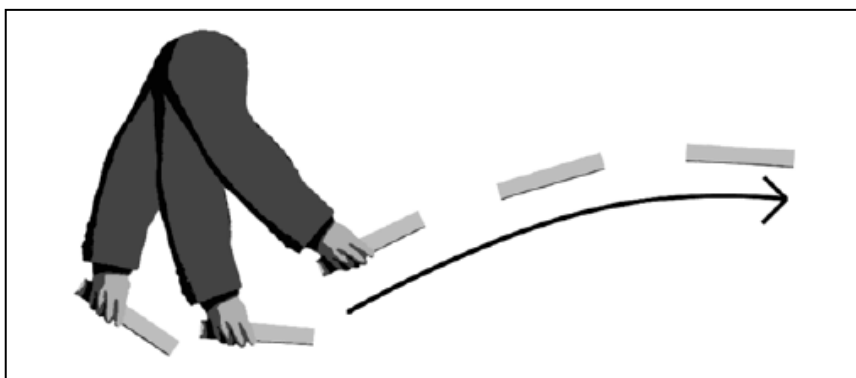
Po odházení šesti kolíků tým B sesbírá shozené kubby a ze své základní čáry je nahází na polovinu týmu A. Tým A je vztyčí na místě, kam dopadly, a tým B si vezme všech šest kolíků a je tak připraven na zahájení dalšího kola, tentokrát s prohozenými rolami týmů.

Princip hry

Týmy se střídají v tom, kdo zahajuje hrací kolo a kubby se tak přelévají z jedné poloviny hřiště na druhou. Vznikají výhodné situace i sporné momenty.

Hra končí v okamžiku, kdy se jednomu z týmů úmyslně nebo omylem podaří shodit krále. Tento tým pak vítězí, pokud na soupeřově polovině nestojí již žádný kubb, a tento tým prohrává, pokud na soupeřově polovině nějaké kubby stále stojí.

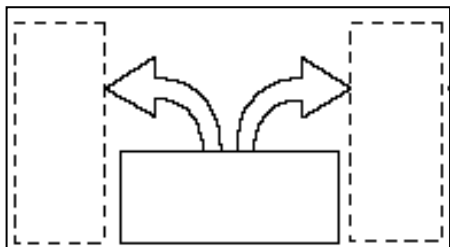
Technika hry



Hod kolíku musí být proveden spodním kyvadlovým způsobem (viz. obrázek). Hody tzv. „Helikoptérou“ (kdy kolík rotuje **od opuštění ruky** v horizontální rovině) nebo kdy je kolík hozen z ruky na plochu jsou zakázány a brány jako nepovolené.

Při nahazování kubbů se mohou nebo nemusí hráči libovolně střídat. Kubby může nahazovat

Celotáborová hra



neustále i jeden tentýž hráč. Je to jen na týmu.

V okamžiku nahazování kubbů musí stát hráč nahazující kubby oběma nohama za základní čarou. Při hodů kolíky musí mít házející hráč v době opouštění kolíku z ruky kontakt alespoň jedné nohy se zemí ve vzdálenosti za odhodovou linií. Po opuštění kolíku ruky lze tuto linii

přešlápnout. Zároveň je nutné stát mezi bočními čarami hracího pole prodlouženými do nekonečna. I ty vymezují prostor, kde je nutné při odhodu stát. Při přešlápnutí této hranice je hod považován za neplatný.

Kubb lze vztyčit pouze do jedné ze dvou pozic, jak je znázorněno na obrázku. Pokud leží nahozený kubb tak, že by se při vtyčení ocitla jeho základna v autu, musí být v tomto případě vztyčen vždy směrem do hřiště. Zároveň si musí hráči stavící kubby už předem rozmyslet, na kterou stranu chtějí daný kubb postavit. Nelze ho potom už obracet zpět na druhou stranu. S kubbem se také nesmí žádným způsobem kroutit, otáčet, stavět přes roh. Kubb se nesmí ani zvedat. Musí mít neustálý kontakt se zemí.

Neplatné situace, auty a postihy

1. Pokud hod kolíkem není proveden v mezích techniky hry nebo s přešlapem nebo proti principu fair-play je považován za neplatný a herní situace způsobená tímto hodem je vrácena do původního stavu.
2. Pokud je hodem kolíku shozen kubb na základní čáře mimo pořadí, je tento kubb ihned vztyčen na svém původním místě.
3. Kubb se nachází v autu tehdy, pokud jej nelze postavit tak, aby nejméně polovina jeho základny stála v příslušné polovině hracího pole.
4. Po odházení všech kubbů v daném hracím kole je určeno, které kubby se nacházejí v autu a každý z nich lze jednou opravit (je možné jej zvednout z autu a zopakovat hod). Po opravném pokusu je znovu vyhodnoceno, které kubby se nacházejí v autu. Tyto kubby jsou pak umístěny a vztyčeny soupeřem na jakémkoliv místě příslušné poloviny hracího pole, avšak musí být zachována vzdálenost nejméně jedné délky vrhacího kolíku od krále a rohového kůlu.
5. Pokud je kubb stojící v poli shozen jiným vhozeným kubbem, je postaven na místě, kam dopadl. Pokud je vhozeným kubbem svržen kubb na základní čáře, je znovu postaven na své původní místo.

Hlavní garant: Jan Smrčka

Autoři: Jan Smrčka, Martina Pelcová, Michal Kolář, Vojtěch Šiman, Pavel Klusáček

Celotáborová hra byla vytvořena pro potřeby 9. skautského oddílu DEVÍTKA, střediska Fidelis et Fortis Kamenice nad Lipou.

www.devitka.skaut.org

