

Království

Vtumno

CTH 2016



Žebrák



Nejnižší obyvatel království, ve svém životě nic moc nedokázal, je líný, často se hádá a s ostatními moc nevychází. Nemá žádná práva ani královskou ochranu.

ŘÁDNÍ OBYVATELÉ KRÁLOVSTVÍ A ŠLECHTICKÉ TITULY



Sedlák

Základní požadavky a vzdělání

Aktivní člen jednotky v případě války. 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 obyvatel království nemůže být hozen do Huntova, ale zodpovídá se vyšším šlechticům.

Má přednost před žebráky ve frontách, výběru atd. Nikdo se mu nemusí klanět. Může do královských hospod.



Panoš

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 královskou ochranu – jako novic šlechtice nemůže být hozen do Huntova, ale zodpovídá se vyšším šlechticům.

Má přednost před všemi nižšími poddanými ve frontách, výběru atd. Na oficiálních setkáních a poradách se mu klaní poddaní. Může do královských hospod. Vztahují se na něj aktuální šlechtické benefity.



Vladyka

Základní požadavky a vzdělání

Velitel jednotky. Aktivní člen válečné rady. Má dokončený 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 navrhnout a hlasovat. Má soudní pravomoc – rozhoduje o nižších trestech a odměnách. Je aktivním členem své jednotky, kterou vede.

Má přednost před všemi nižšími šlechtici ve frontách, výběru atd. Na oficiálních setkáních a poradách se mu klaní nižší šlechta. Nevztahuje se na něj večerka. Může do královských hospod. Vztahují se na něj aktuální šlechtické benefity.



Žytíř

Základní požadavky a vzdělání

Královská škola čekatelského typu. Aktivní člen královské 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 navrhnout a hlasovat. Má soudní pravomoc – rozhoduje o nižších trestech a odměnách (může vetovat rozhodnutí nižších hodností).

Má přednost před všemi nižšími hodnostmi ve frontách, výběru atd. Na oficiálních setkáních a poradách se mu klaní nižší šlechta. Nevztahuje se na něj večerka. Může do královských hospod. Vztahují se na něj aktuální šlechtické benefity, které může navrhnout.



Vévoda

Základní požadavky a vzdělání

Královská škola vůdcovského typu. Aktivní člen královské 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 přednost před všemi hodnostmi ve frontách, výběru atd. Na oficiálních setkáních a poradách se mu vždy všichni klaní. Může do královských hospod. Vztahují se na něj aktuální šlechtické benefity, které může navrhnout a schvalovat.

VYZNAMENÁNÍ JEDNOTLIVCŮ V RÁMCI KRÁLOVSTVÍ



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 šlechtici (rytíři a vévodové) 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 šlechtici (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 šlechtici (rytíři a vévodové) 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 šlechtici (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.).



Budování království a válčení

Stavba pevností a nábor vojska

Družina se v každé etapě může umístit na jednom z pěti míst, podle své úspěšnosti. To jí přináší prestiž a díky tomu se do jejího království stěhují lidé a vzkvétá obchod. To se následně projevuje na množství zlata v královské pokladně.

Umístění	Zlato	Žold na jednotlivce (Devmany)
Nejhorší	50	0
↓	100	3
	150	5
	200	8
	Nejlepší	250

Na začátku hry začíná každá družina s domácí malou citadelou, dvěma farmami, jednotkou pěšáků a elfů.






Během hry si každé království si může vydržovat vojsko či pevnost, odpovídající jeho bohatství ve zlatě. To znamená, že království s bohatstvím 150 zlatých může mít vojsko a obranu v celkové síle 150. Pokud ale o zlato přijde, tak musí snížit i stav svého vojska a obrany. Prvně se království zbavuje vojska (může si nechat maximálně jednu jednotku pěšáků), následně musí bourat svoje farmy a nakonec pevnost.


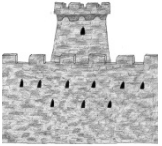

Aby hráči mohli nabírat vojsko, tak musí mít postavené farmy = **jedna farma živý jednu jednotku**. Království nikdy nesmí mít více jednotek, než má farem.

Stavba pevnosti

Pojmy:

- obrana = součet sil celé obrany pevnosti (hradby, věže, citadely)
- předsunutá obrana = součet sil obrany pevnosti bez citadel (jen hradby, věže, brány)

Obrázek	Obrana	Síla	Co způsobuje	Jak ji postavit
	Farma	5	Určuje počet jednotek vojska	Kdykoliv.
	Brána	10	Základní kámen opevnění	Kdykoliv.
	Hradba jednoduchá	15	Propojuje věže a brány.	Jakmile stojí brána.
	Hradba dvojitá	25	Propojuje věže a brány.	Jakmile stojí brána. Přestavěním jednoduché hradby.
	Věž malá	30	Umožňuje najímat rytíře.	Jakmile stojí brána a hradba. Věže musí být vždy spojeny hradbou nebo bránou.






	Věž velká	45	Umožňuje najímat jezdce.	Na jednu velkou věž musí stát dvě malé věže. Věže musí být vždy spojeny hradbou nebo bránou.
	Citadela malá	60	Umožňuje najímat kouzelníky a vylepšovat opevnění (jednoduché hradby na dvojité)	Na jednu malou Citadelu musí stát dvě velké věže.
	Citadela velká	70	Umožňuje vyrábět katapulty a obléhací stroje. Může vylepšit jednotky o jednu úroveň	Na jednu velkou citadelu musí stát dvě malé citadely (počítá se i domácí)



Zbourání jakékoliv stavby stojí polovinu její ceny. Výjimkou je pouze vylepšení na vyšší úroveň

Nábor vojska

Pojmy:

- Jednotka = jedna část armády (pouze pěšáci, elfové...)
- Armáda = dvě a více jednotek (pěšáci + pěšáci + elfové + katapult...)

Obrázek	Jednotka	Síla	Co způsobuje	Jak ho naverbovat
 10	Pěšák	10	Útočí pouze svojí silou.	Kdykoliv
 20	Elf	20	Útočí pouze svojí silou. Pokud jsou v armádě 3 jednotky elfů, tak se síla armády zvyšuje o 20.	Kdykoliv
 30	Rytíř	30	Útočí pouze svojí silou.	Musí stát malá věž.
 40	Jezdec	40	Je imunní vůči katapultům.	Musí stát velká věž.
 50	Kouzelník	50	Pokud jsou v armádě alespoň 3 jednotky kouzelníků, tak snižují sílu každé jednotky jezdců, proti které bojují o 5.	Musí stát malá citadela.

	Katapult (max. 4) –	60	Může zaútočit na citadelu, pokud jsou zničeny všechny obranné věže (hradby mohou stát), může střílet přes armádu (vlastní i cizí)	Musí stát velká citadela.
	Obléhací věž (max. 2)	70	Nelze použít v poli, je účinná pouze na hradby.	Musí stát velká citadela.

Rozpuštění jakékoliv jednotky stojí polovinu její ceny. Výjimkou je pouze vylepšení na vyšší úroveň.

Válka



Království může disponovat i několika armádami. V každém kole (každý den v určenou dobu) může jakékoliv království zaútočit na své sousedy. Během jednoho kola může provést i více útoků (na jednoho i více sousedů). Každý útok však musí provést jiná jednotka či armáda.

První 4 etapy bojují jen družiny skautů/vlčat mezi sebou (skauti x skauti...). Od 5 etapy mohou družiny bojovat proti komukoliv (vlčata mohou bojovat se skauty atd.).

Žádná armáda či jednotka nesmí zaútočit 2x za kolo.

Na začátku kola se každé království rozhodne, zda chce vést válku a rozdělí si vojsko na útočníky a obránce.

1. První útok vede království, které je na začátku kola nejbohatší.
2. Další útok následuje dle posloupnosti bohatství a takto se to točí případně několikrát do kola, dokud chtějí hráči útočit.
3. Útočník si sestaví *útočící vojsko*, které se může skládat až ze tří samostatných armád/jednotek či jejich kombinace, které **jdou za sebou**. Zbytek vojska zůstane v obraně.
4. Jakmile zaútočí, tak již nelze útok zrušit a všechny armády musí projít bojem.
5. Postupně se vyhodnotí útok každé armády/jednotky dle pravidel níže.

Útok na hrad

Útočící království vyloží všechny jednotky či armády, kterými chce provést útok. Ukáže tak sílu svému protivníkovi. Ten na ni může reagovat buď vysláním svých jednotek do pole, nebo věří obranně svého hradu.

Jednotka jednoho království zaútočí na hrad jiného království:

- 1) Síly útok a obrany jsou **vyrovnané (rozdíl do 0 - 9 bodů)** – hráči si hází kostkou a ten kdo má poté celkové vyšší číslo síly, vyhrál a zničil soupeře.
- 2) Síla útoku je **o 10 – 19 větší** než obrana místa – dochází ke zničení obraného místa (například věže), útočící jednotka je však vyčerpána a nelze ji dále využít v tomto kole.
- 3) Pokud je síla útoku **o 20 a 29 větší** než obrana místa, tak dojde ke zničení obraného místa a vojsko lze v tomto kole využít k bitvě v poli (stáhne jednotku za své hradby).

- 4) Pokud je síla útoku **větší než 30** a více, tak zbytek síly (po odečtení té na zničení první části opevnění) lze využít na útok na další část opevnění)
- 5) Pokud jsou zničeny všechny hradby, věže i brána, tak může dojít k útoku na citadely či farmy (výjimku má katapult, který může zaútočit na citadelu v případě zničení všech věží).
- 6) Po zničení všech citadel je království poraženo, přichází o všechno zlato a začíná s počátečním stavem (malá citadela, dvě farmy, jednotka pěšáků a elfů)

Při zničení jakékoliv obrany pevnosti či jednotek vojska ztrácí zároveň království tuto částku ve zlatě. To znamená, bude-li zničena jednoduchá hradba o síle 15, tak si království v pokladně odečte 15 zlatých (až na závěr celého kola).

Armáda jednoho království zaútočí na hrad jiného království:

Armáda útočí jako celek. To znamená, že se sečte celá její síla (2x pěšáci, 1x rytíři, 1x kouzelník = síla 100). S touto silou zaútočí buď na hradby celkově, nebo jen na jejich určitou část (např. velkou věž).

A. Útok na vybranou část

- Vyhodnocuje se stejně jako při útoku jednotky.

B. Útok na celé opevnění

- Dojde k porovnání celkové síly součtu *předsunuté obrany* (bez citadel) a útoku.
 1. Síly útoku jsou menší než síly obrany – armáda je celá zničena.
 2. Síly útoku a obrany jsou **vyrovnané (rozdíl 0 - 9 bodů)**, hráči hází kostkou a ten kdo má poté celkové vyšší číslo síly, vyhrál.
 - Vyhrál útok – zničí se všechny hradby, věže atd., armáda ale dál nemá sílu pokračovat (v tomto kole již nehraje).
 - Vyhrála obrana – vojsko má zničeny všechny stroje (katapulty, obléhací věže) a přijde o všechny jednotky až na jednu (tu určují obránci hradu).
 3. Síly útoku jsou větší **o 10 – 19** než předsunutá obrana.
 - Obrana je zničena, útočící armáda je však vyčerpána a nelze ji dále využít v tomto kole.
 4. Síly útoku jsou větší **o 20 – 29** než předsunutá obrana.
 - Obrana je zničena a armádu nepokračuje v útoku, lze ji však v tomto kole využít k bitvě v poli (hráč stáhne armádu za své hradby).
 5. Pokud síly útoku překonávají přesunutou obranu **o 30 bodů**, tak dojde k prolomení hradeb (celkovému zničení) a útoku na citadely (odečítají se body na zničení hradeb + 30).

Boj v poli

Proti jakémukoliv útočícímu vojsku se může postavit obranná armáda v poli (před pevností). V té chvíli dochází k bitvě na volném prostranství.



- 1) Jakmile útočník ukáže sílu svého vojska, může obránce sestavit protiútok ze svých obránců. Nesmí využívat jednotky a armády, které si včlenil na útok v tomto kole.

- 2) Proti útočníkovi postaví v poli své obránce (až tři armády/jednotlivci či jejich kombinace jdoucí za sebou).
- 3) Útočník a obránce sečtou sílu svých armád v prvním sledu.
- 4) **První útočí katapulty**, které jsou umístěny buď v prvním, nebo ve druhém sledu (začíná ten, kdo hodil na kostce vyšší číslo a následně se hráči střídají)
- 5) Dojde opět k sečtení síly armád po útoku katapultů a jejich porovnání:
 - a. **Rovnost armád** (rozdíl 0 - 9 bodů) – hráči hází kostkou a ten kdo má poté vyšší celkové číslo síly, vyhrál (celá armáda/jednotka je zničena)
 - b. Jedna armáda má sílu **o 10 – 19 vyšší** než ta druhá a zničí ji. Je však vyčerpána a nelze ji dále využít v tomto kole.
 - c. Jedna armáda má sílu **o 20 – 29 vyšší** než ta druhá a zničí ji. Vítěznou armádu lze vrátit zpátky do obrany a využít ji k bitvě v poli i později (hráč stáhne armádu za své hradby).
 - d. Pokud síly jedné armády **překonávají o 30 bodů** síly druhé armády, tak dojde k jejímu zničení a vítězná armáda **může pokračovat dál v boji**. Zaútočí na druhý sled či na pevnost (Odečítají se pouze body za tuto bitvu! *Nepřičítá se obvyklá třicítka*). Případně se armáda může **stáhnout za své hradby** a hráč ji může využít k bitvě v poli i později.
- 6) Následuje boj druhého a poté případně třetího sledu dle stejných principů.

Bránit pevnost mohou pouze ty jednotky, které si hráči na začátku kola vyčlenili pro obranu. V průběhu kola nemohou přesunout jednotky vyčleněné pro útok do obrany či naopak.


Útok temného vojska - UTUMNO

Na závěr tahů všech hráčů proběhne útok temného vojska. Většinou by útok měl proběhnout buď na všechny pevnosti, nebo jen na ty silné. Temné vojsko nemusí útočit v každém kole.

Utumno

- roste každý den o tolik, o kolik vyrostla neúspěšnější družina etapy + bonusy zla (špatné chování členů tábora, neúspěšné hlídky atd. – vždy ale roste střídě – do cca 30 bodů)
- zaútočí poprvé **po třetí etapě**.
- do 5 etapy útočí zvlášť na vlčata a zvlášť na skauty.
- od 5 etapy, kdy dojde k otevření válečného pole (skauti a vlčata mohou válčit i proti sobě), bude i Utumno vést otevřenou válku.
- Pokud skautská/vlčácká království zaútočí na Utumno, tak se armáda (pouze jedna) vždy tvoří za království – maximálně tedy na Utumno v jednom kole zaútočí 4 armády (od čtyř družin)



Jméno Etapy: Ztracený důl	Celkový čas: 1,5 h				
Počet organizátorů: 5	Čas na přípravu: 20 min				
Vhodné prostředí (počasí, terén): les, okolí tábořiště					
Pomůcky/materiál: ešusy, hrnky, škopky, obrázky zvířat- ty se nakreslí, kartičky					
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:					
Etapa je vytvořená podle hry Na pustém ostrově (http://www.hranostaj.cz/hra987), je trochu upravená.					
Legenda:					
<i>Při průzkumu okolí našli vaše jednotky opuštěný zlatý důl, který je důležitý pro chod vašeho hradu a rozšiřování vojenský jednotek. Avšak nachází se poměrně daleko od města a proto je potřeba založit předsunutý těžební tábor a poté vytěžené zlato doručit do města. Bohužel na takovou dálku není zásobování z hradu možné, a proto musí být tábor při shánění jídla a vody soběstačný. Jelikož se ale důl nachází na teritoriu domorodých kmenů, je možné očekávat nečekané útoky.</i>					
<i>Z toho důvodu je nutné zajistit obranu tábora, ale nejvyšší prioritu má stále těžba zlata.</i>					
Podrobný popis etapy:					
Každá družina si udělá uprostřed hrací plochy základnu (kruh), tam si bude nosit vše, co získá. Úkolem je získat co nejvíc zlata z dolu, ale při tom přicházejí události, které výrazně omezují týmy (musejí získávat další suroviny).					
Postavy: Družiny si musí rozdělit na začátku role, které mají různé úkoly.					
Sběrač: sběrač je každý, kdo není válečník nebo vůdce týmu, jeho úkol je sbírat suroviny na stanovištích a nosit je po jedné k základně.					
Válečník: jsou 2, mají meče z předchozí etapy (pokud je získaly, když ne je jen jeden válečník), jeho úkolem je okrádat sběrače, můžou nosit jen jednu věc. Skauti nesmějí okrádat vlčata. Nesmí se okrádat deset metrů od stanovišť a základen.					
Vůdce: vůdce je celou dobu u domečku, jeho úkolem je kontrolovat suroviny, odevzdávat je když je potřeba při události a může obchodovat s ostatními vůdci. Měl by řídit tým a rozdávat úkoly.					
Události: Jsou dva typy události, ty budou přicházet najednou v intervalech 15 min, bude je hlásit jeden z vedoucích u základen, na tabuli bude psát informace a vybírat suroviny					
1. hlad- vůdce musí v intervalu než začnou události odevzdat určité množství jídla (voda, maso), množství se bude měnit (po prvním kole se musí upravit podle toho jak obtížné bylo nasbírat všechno v daném čase), když neodevzdá družina dostatek jídla dostane trest na další kolo (svázání dvou osob, ...)					
1. hlad- musí odevzdat 1 vodu na každého člena a 3 masa na družinu V dalších hladech se bude množství upravovat (bude se psát na tabuly)					
2. útok barbarů- družina musí mít postavenou zeď dostatečné úrovně (barbaři budou zesilovat), když zeď nepostaví, ztratí část svého zlata.					
1. Útok- budou muset odevzdat 5 dřev, pak se bude množství zvyšovat.					
Stanoviště: jsou 4 les, pramen, pastvina, důl, na každém stanovišti se dostane něco jiného (les- dřevo,					

pramen- voda, pastvina- maso, důl- zlato). Na každém stanovišti bude úkol za, který budou dostávat suroviny (skauti budou mít náročnější úkoly). Na každém stanovišti bude, vedoucí, který rozdává úkoly a suroviny. Stanoviště by měly být asi 200 m od základen (důl bude dál)

Pramen- U pramenu se získává voda. Na jednom místě bude nádrž (škopek) a odtud musí skauti a vlčata nosit vodu (v hrnku), po cestě budou překážky, na konci bude každý lít vodu do svého ešusu s vyznačeným množstvím, které musí dosáhnout, když úkol splní, dostanou lísteček s obrázkem vody. Skauti musí přinést více vody a mají těžší překážky.

Les- V lese se získává dřevo, musí tam chodit ve dvojici. Dvojice dostane malé polínko, které musí na trakaři (jeden chodí po rukách, druhý ho drží za nohy) přenést na místo, kde dostanou lísteček s obrázkem dřeva. Když jim polínko spadne, musí začít od začátku. Skauti mají delší trasu

Pastvina- Na pastvině se získává maso. Na místě asi 50 m od začátku budou obrázky zvířat, vlčata se budou potichu plazit k nim, když budou dostatečně blízko (nesmí blíž než cca 8m), můžou střílet šiškami, ale mají jen tři pokusy. Někdo bude kontrolovat, jestli nejsou moc vidět a slyšet při plazení, pokud ano musejí znova. Když trefí zvíře (to se musí kontrolovat) dostanou kartičku.


Zlatý důl- V dole se získává zlato, úkol je pro dvojice. Jeden z dvojice si zaváže oči, druhý ho bude slovně navigovat po trase (vlčata cca 10m, skauti 20 m, široká 2 m), když z trasy vystoupí, jde další, oni jdou pryč ze stanoviště, nebo se můžou vrátit na konec fronty. Na konci dostanou za úkol poskládat něco ze dřeva např.: čtverec, hvězdu, (podle to ho jak jim to půjde). Skládat bude, ten se zavázanýma očima, ten co vidí, může jen mluvit, nesmí se ničeho dotýkat. Za to dostanou kartičku.

Úkoly nemusí být přesně takové, můžou se změnit.

Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání poct pro kmen

Zlato do pokladny	Žold v Devmanech (na jednoho)	Skauti	Vlčata
50	0	0 – 24 zlata	0 – 19 zlata
100	3	25 – 44 zlata	20 – 34 zlata
150	5	45 – 64 zlata	35 – 49 zlata
200	8	65 – 84 zlata	50 – 64 zlata
250	10	85 a více zlata	65 a více zlata



Jméno Etapy: Temný hvozd	Celkový čas: cca 2,5 hodiny				
Počet organizátorů: 4	Čas na přípravu: 1 hodina (připravují 2 lidi – lanová překážka)				
Vhodné prostředí (počasí, terén): jakékoliv počasí					
Pomůcky/materiál: 2 lana na lanové překážky + 4 koberce na stromy, 20 kartonů o velikosti cca A4, provázek, 4 křesadla (nebo sirky), 8 papírových mečů (použijí se v další etapě), 2 mapy okolí Huntova, 2 průhledné folie (nebo průhledné kapsy – v tom případě musí být 2 mapy velké jako A4), 2 buzoly, 2 GPS,					
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:					
<p>Legenda: <i>Vaše rody se konečně usadili na novém území a začaly se stavbou hradů a měst. Bohužel tato oblast nebyla nikdy osídlená, a proto tu nevedou žádné cesty, po kterých bychom se mohli pohybovat. Abychom tak mohli konat, musíme toto území pečlivě prozkoumat, aby naše cesty byly bezpečné, protože se zde nachází velké množství bažin, močálů, hlubokých strží a jiných nebezpečných nástrah. Sice jsme do okolí vyslali naše zvědy, ale už dlouho se neohlásili. Proto lze očekávat, že zahynuli při plnění úkolu, ale doufejme že nám zanechali nějaké indicie, abychom neskončili podobným způsobem.</i></p>					
					
Podrobný popis etapy:					
<p>Skauti i vlčata dostanou papír se zašifrovanou zprávou. Skauti dostanou zašifrované souřadnice GPS a vlčata popis 1. Místa (takový aby ho našli na mapě). Vlčata půjdou podle mapy a skauti s GPS. Na prvním stanovišti na které dojdou bude úkol (u vlčat i skautů) a všechny ostatní souřadnice (u skautů) u vlčat bude na prvním stanovišti průhledná folie se zakreslenýma stanovištěma a několika orientačními body, kterou přiloží na mapu a uvidí tak místa všech stanovišť. S každou družinou by měl jít jeden vedoucí jako doprovod (nesmí jim ale nijak pomáhat).</p> <p>Bodovaný bude čas zvládnutí trati a počet stanovišť, které našli a splnily (pokud nějaké stanoviště nenajdou, připočte se k jejich času 20 minut, pokud stanoviště najdou, ale nesplní připočte se jim 10 minut). Každá družina musí najít 1. a během určeného času alespoň 1. a 4. Stanoviště. Na každém stanovišti získají splněním úkolu obrázek nějakých zásob nebo cenností (sud vína, zlato, ...)</p> <p>Stanoviště:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Úkol - Skauti i vlčata dostanou kartony (tolik kolik jich je v družině + 3) velké asi jako A4 a budou muset dojít pro další zprávy přes území na kterém smějí šlapat je na kartony které dostali. Pokud se někdo dotkne země, přijdou o jeden karton. Vzdálenost zpráv pro vlčata by měla být do 10 metrů. Pro skauty do 20 metrů. 2. Úkol – Při získání zprávy musí celá družina přelézt tam i zpátky lanovou překážku, území pod překážkou se nesmí nikdo dotknout, pokud se někdo dotkne Země, družina úkol nesplnila. (překážka bude buď zkřížená lana, nebo lano + prověšené lano, nebo klidné jiná). Členové družiny polezou po jednom a doprovod musí lezce jistit. 3. Úkol – Družina bude muset jít 100m na sever a 50 na západ (vlčata budou mít buzolu, skauti musí přijít na to, že GPS má kompas) 4. Úkol - Skauti i vlčata dostanou křesadla a trochu vaty (nebo něco jiného na podpal). Úkolem skautů bude rozdělat oheň a přepálit provázek. Vlčata budou také přepalovat provázek, ale nemusí rozdělat oheň, stačí, když zapálí něco čím, provázek zvládnou přepálit (chrastí). Provázek bude natažený mezi dvěma kolíky v zemi a povede do větví stromu a tam na něm budou viset dva papírové meče, které po přepálení spadnou. Meče budou potřebovat v další etapě. (pokud 					

nebudeme mít křesadla, budou místo nich sirky). Na konci musí ohniště a spálené dřevo zamaskovat.

Zprávy na stanovištích:


1. První zpráva je ta nejdůležitější a proto je ukrytá v bažině, ze které se většina odvážlivců nevrátí. Aby jste jí získali, musíte použít kameny, které jsou na okraji bažiny. Nikdo z vás nesmí po cestě pro zprávu, ani zpátky do bažiny šlápnout, jinak budete muset na jeho záchranu použít jeden kámen a tím o něj přijdete.
2. Další zastávkou vaší cesty je za lávovou řekou. Přes tu vede bohužel jen vratký most, který musíte všichni přelézt a pak se po něm i vrátit.
3. Jděte 100m na sever a pak 50m tam kam zapadá Slunce
4. Vaším špehům se povedlo ukořistit cenný poklad, ale protože ho nemůžou nepozorovaně odnést, ukryli ho tady. Stačí jen přepálit provaz, který vidíte. Nezapomeňte zahladit vaše stopy, aby vás nikdo nemohl pronásledovat.

- Tyto zprávy si družiny na stanovištích přečtou.

Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání poct pro kmen

Zlato do pokladny	Žold v Devmanech (na jednoho)	Skauti	Vlčata
50	0	2 h	2 h 20 min
100	3	1 h 50 min	2 h 10 min
150	5	1 h 40 min	2 h
200	8	1 h 30 min	1 h 50 min
250	10	1 h 20 min	1 h 40 min



Jméno Etapy: Dobytí ztracené cti	Celkový čas: 1 h, 20 min (hra), 20 min (vysvětlování pravidel a volení rolí)																		
Počet organizátorů: Čím více tím lépe	Čas na přípravu: 20 min (mimo program)																		
Vhodné prostředí (počasí, terén): Pěkné (žádný déšť), les																			
Pomůcky/materiál: Izolepa (zelená a žlutá), krepáky 4 barev, barevný papír (Bílý, oranžový, hnědý, černý, červený), krabice na hrad, stany 4x, celtly 4x. Šátky účastníci, Vytištěné role 4x																			
Zaměření etapy: <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td>- <i>logická</i></td> <td>- <i>spolupráce</i></td> <td>- <i>rychlost</i></td> <td>- <i>taktika</i></td> <td>- <i>odvaha</i></td> <td>- <i>obratnost</i></td> </tr> <tr> <td>- <i>zručnost</i></td> <td>- <i>postřeh</i></td> <td>- <i>samostatnost</i></td> <td>- <i>vůle</i></td> <td>- <i>orientace</i></td> <td>- <i>bojovnost</i></td> </tr> <tr> <td>- <i>komunikace</i></td> <td>- <i>paměť</i></td> <td>- <i>divadelnictví</i></td> <td>- <i>koordinace</i></td> <td>- <i>smysly</i></td> <td>- <i>obřadnost</i></td> </tr> </table>		- <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>
- <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>Až příliš dlouho jsme si mysleli, že se našeho odvěkého nepřítele nemusíme bát. Sice jsme se již několikrát střetli, ale nikdy nás zcela nezničil. Až do teď. Náš těžební tábor, který se rozrostl na velké město, napadla armáda z Utumna. Nyní musíme rychle jednat a pokusit se ho dobít zpět, než veškeré zlaté zásoby převezou do Utumna, které již nezískáme zpět. Čas hraje proti nám, protože i ostatní rody se chystají na protiútok a ačkoliv je důl rozdělen mezi všechny rody, ten kdo první dobyje důl si přivlastní i většinu zásob.</i>																			
																			
Symbolický rámec: Utumno dobylo spřátelený hrad. Jejich vojsko potřebuje pomoc při jeho opětovném dobytí. V hradu najdou něco, co jim řekne kam, mají jít na výpravu.																			
Podrobný popis etapy: <u>Začátek etapy:</u> Na začátku etapy si musejí postavit stany pro jejich vojsko a sklad materiálu. Poté za každého člena, družina dostane po třech papírcích.																			
<u>Princip boje:</u> Hází se šíškami. Všichni proti všem. Každý hráč co chce vyrazit do boje, musí mít u sebe papírek své barvy (papírek = život = body), nikoliv cizí barvy, ale papírky Utumna jsou univerzální. Pokud se stane, že kdokoliv, trefí kohokoliv. Musí trefený hráč zvednout ruku a papírek dát tomu kdo ho trefil. Poté papírek předá tomu, kdo ho zasáhl. Hráči u sebe mohou mít nekonečno papírků. To znamená, pokud bude mít někdo dva papírky své barvy a přijde o jeden papírek. Může pokračovat ve hře s jedním, ale musí se stáhnout na 50 metrů od své základny.																			
<u>Role:</u> Každý hráč si zvolí jednu roli. Družina musí obsadit všechny role a poté se volí pouze mezi Šermířem a Válečníkem.																			
<ul style="list-style-type: none"> • Zvěd: Třikrát za hru může na sebe vzít celtu. Stává se nesmrtelným na zásahy šíškou, může ho zabít pouze dotyk šišky nebo dotyk Kopiníka. Pokud má na sobě celtu, může nést nekonečno šíšek. Nikdy nikoho nezraní. • Lékař: Třikrát může komukoliv dobít život rovnou na bojišti (Nesmí dobít život Zvědovy, pokud má celtu). (Má u sebe tři lístečky pouze na tento účel) • Válečník: Může nést tři šišky v ruce (1 střilet najednou tři šišky). Ostatní mohou pouze jednu. • Kopiník: Může rukou sebrat život, ale v tu chvíli nesmí mít v ruce šišku. • Šermíř: Má na hlavě šátek a je imunní proti kopiníkovi. 																			
<u>Hrací pole:</u> Uprostřed území se nachází hrad Utumna kde jsou životy Utumna. V hradu představují zásoby,																			

a pokud je někdo ukradne, počítají se jako bod. Lze pouze ukrást 3 suroviny naráz.

Cíl: Cílem je nasbírat co nejvíce papírků (životů), ale pokud Utumno bude mít životy po skončení časového limitu, tak se všechny papírky jiné barvy než barev Utumna stávají zápornými body. Pokud počet ostatních papírků bude větší než počet papírků Utumna. Body se družině odčítají, ale pouze ½ barevných papírků.

Cíl sdělený družinám: Body dostávají za papírky. Jeden papírek = 1 bod (U vřítat je to jinak). Papírky má každá armáda. Pokud Utumno vyhraje a porazí všechny družiny, budou mít postih.

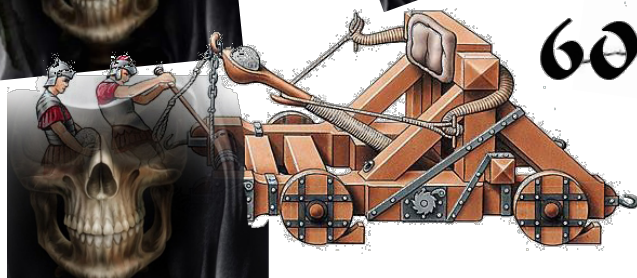
Jeden člověk bude dbát na bezpečnost a případná zranění. Bude dostupná lékárnička.


U Utumna bude cca 180 papírků.

Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání zlata do pokladny

Zlato do pokladny	Žold v Devmanech (na jednoho)	Skauti	Vřítata
50	0	0 – 14	0-5
100	3	15 – 29	6-24
150	5	30 – 59	25-54
200	8	60 – 79	55-64
250	10	80 a více	65 a více

Vojsko Utumna



Jméno Etapy: Hledání mocné síly	Celkový čas: cca 180 min																		
Počet organizátorů: Co nejvíce	Čas na přípravu: 20 min																		
Vhodné prostředí (počasí, terén): les																			
Pomůcky/materiál: obrázky hradeb a měst, otázky na oživení, krepák, šifry, prsten, svíčky, balonky, gumové rukavice																			
Stručný popis etapy: Každá družina a Utumno má svou základnu. V každé základně je stejný finanční obnos, který motivuje družiny, aby šli proti sobě. V základně Utumna je šifra, pomocí které získají prsten a tím ovlivní moc Utumna.																			
Zaměření etapy: <table border="0"> <tr> <td>- logická</td> <td>- spolupráce</td> <td>- rychlost</td> <td>- taktika</td> <td>- odvaha</td> <td>- obratnost</td> </tr> <tr> <td>- zručnost</td> <td>- postřeh</td> <td>- samostatnost</td> <td>- vůle</td> <td>- orientace</td> <td>- bojovnost</td> </tr> <tr> <td>- komunikace</td> <td>- paměť</td> <td>- divadelnictví</td> <td>- koordinace</td> <td>- smysly</td> <td>- obřadnost</td> </tr> </table> Jiné zaměření:		- logická	- spolupráce	- rychlost	- taktika	- odvaha	- obratnost	- zručnost	- postřeh	- samostatnost	- vůle	- orientace	- bojovnost	- komunikace	- paměť	- divadelnictví	- koordinace	- smysly	- obřadnost
- logická	- spolupráce	- rychlost	- taktika	- odvaha	- obratnost														
- zručnost	- postřeh	- samostatnost	- vůle	- orientace	- bojovnost														
- komunikace	- paměť	- divadelnictví	- koordinace	- smysly	- obřadnost														
Legenda: <i>Již od našeho přistěhování na nové území nás sužují stálé nesnáze. Nemoce, změny počasí, útoky neznámé zvěře, a jiných nepříjemností. Teď jsme konečně zjistili jejich příčinu. Nepřítel před kterým jsme si mysleli že jsme utekli a že nás nechal na pokoji přišel za námi a postavil si pevnost ve stínech. Její jméno Je Utumno. Avšak nic není ztraceno. Naši kouzelníci zjistili, že tyto události ovlivňuje magie, kterou vládne Utumno. V základech pevnosti totiž ukrývá jistý artefakt, díky němuž může způsobovat tyto nepříjemnosti. Proto musíme povolat všechny vojáky a pokusit se získat tento artefakt aby ho proti nám již nemohlo použít. Musíme však jednat rychle. Vojáci Utumna jsou nyní rozptýleni po okolí a pevnost hlídá jen malá avšak silná posádka. Na získání artefaktu máme jen jeden pokus.</i>																			
																			
Podrobný popis etapy: Vedoucí: bojovníci Utumna Družiny: každá zastupuje svoje město Legenda:																			
Bojovníci Utumna: Tvoří je vedoucí. 8-10 osob (v závislosti na počtu bojovníků družin - na 5 skautů aspoň 2 skřeti). Mají konečný počet životů. Při jejich vyčerpání opouští hru. Jsou tři úrovně- v každé úrovni má vedoucí 3 životy- má tedy celkem 9 životů. Skautům bude řečeno pouze, že mají 9 životů. Nic o úrovních. To vědí jen vedoucí. Jejich životy představují lístečky . Pokud je skřet zasažen, předá jeden lísteček tomu, kdo ho sejmul. Skauti: Mají také 9 životů . Mají je ale jednorázové. Na rozdíl od Utumna je tedy lze rozstřílet skoro najednou. Život si dobíjejí ve své základně. viz Pravidla																			
Herní území: Les nebo jiné méně přehledné území. Území bude mít obdélníkový tvar přibližně 200x50m. Základna Utumňáků se nachází nejdále od tábora. Ostatní základny se nachází kdekoli v hracím poli. V každé základně by měl být jeden vedoucí, který se stará o vše, co se v základně děje. Základna zároveň slouží jako lazaret a skladiště munice (alespoň ze začátku).																			
Pravidla: Na průběh hry dohlíží vedoucí. Hraje se s papírovými míčky. Každý bojovník může u sebe mít v danou chvíli maximálně tři míčky . Míčky jsou na začátku hry umístěné na základnách. V průběhu hry je ale možné brát míčky ze země. Zasažený míčkem zvedne ruku nad hlavu. Každá družina má svojí barvu kartiček. Pokud je někdo zasažen, předá svojí kartičku tomu, kdo ho sejmul. Během předávky nesmí být hráč zasažen. Zasažený skaut musí jít do lazaretu (základny). V lazaretu můžou být umístěny maximálně 2 hráči (záleží na počtu hráčů v týmu), kteří čekají do té doby, než přijde třetí, První skaut pak s novým životem lazaret																			

opustí. **Nesmí se míchat pořadí!** Zasažený Utumňák se taktéž vrací do základny, ale okamžitě jí opouští a vrací se znova do bitvy.

Skauti mají taky omezený počet životů (9), pokud jim ale všechny dojdou, bude jim v lazaretu položena kvízová otázka. Pokud odpoví správně, dostanou život. *(Tzn., že jsou vlastně nesmrtelní)*

Průběh hry:

Utumňáci mají dvě obranné linie a základnu (*v základně se nachází šifra*), která musí být dobyta. První linie tvoří **3 obrané věže** a druhá linie **3 obranné hrady** (**tyto dvě linie by měly být zřetelně označeny-krepák**). Obranná věž představuje kartičku umístěnou na stromě.

Skauti mají taky svou základnu. Mají ale pouze jednu obrannou linii a základnu. Jejich základna se dobývá na stejném principu, jako základna Utumna

Utumňáci nejdříve střeží první linii, po jejím dobytí druhou a nakonec základnu. Skauti dobývají tak, že **pobíjejí protivníky a snaží se zničit všechny tři věže linie** (strhnout kartičku ze stromu). *Pokud je hráč s kartičkou zasažen na zpáteční cestě do základny, musí věž-kartičku vrátit a věž nebyla dobyta*). Po dobytí linie mohou útočit na další linii respektive základnu. **Bojovníci nesmí útočit na druhou linii nebo základnu pokud není ještě dobyta předchozí linie.**

Pro vedoucí:

-Zpočátku všichni Utumňáci brání první linii. Po utracení všech životů (tři životy) se Utumňák přesouvá do druhé linie, kde obdrží nové tři životy. **Pokud je linie dobyta dřív než jsou v ní pobiti všichni Utumňáci, pak se Utumňáci přesouvají do další linie s tím, že si sebou přináší i životy ušetřené z předchozí linie** (Např. první linie byla dobyta, ale zbývají mi ještě 2 životy, pak se přesouvám do druhé linie a mám 3+2 životy). Nakonec hráči dobývají základnu.

-V základně Utumňáků bude pro každou družinu šifra. Po vyluštění šifry získají mapu, na které bude zaznamenáno, kam mají jít (každá družina půjde na jiné místo). Na daném místě pak najdou prsten. *(Pozn. Tu pravou mapu k prstenu dostane ale družina, která jako první vyluští šifru. Ostatní družiny získají pouze mapy a oznámení že prsten je pryč*

- tzn. jedna družina získá na konci hry **prsten (družina která jako první vyluští šifru)**, kterým bude moci **ovlivňovat moc Utumna, viz následující etapa od Veldy, která není vytvořená.**

Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání zlata do pokladny

Zlato do pokladny	Žold v Devmanech (na jednoho)	Skauti	Vlčata
50	0	Nedokončení etapy	Nedokončení etapy
100	3	Vyluštění šifry	Vyluštění šifry
150	5	Získání 8 kartiček sestřelu Utumňáků	Získání 6 kartiček sestřelu Utumňáků
200	8	Získání 3 kartiček Hradeb Utumna nebo získání 12 kartiček Utumňáků (sestřel).	Získání 2 kartiček Hradeb Utumna nebo získání 8 kartiček sestřelu Utumňáků
250	10	Více než 3. úroveň	Více než 3. úroveň

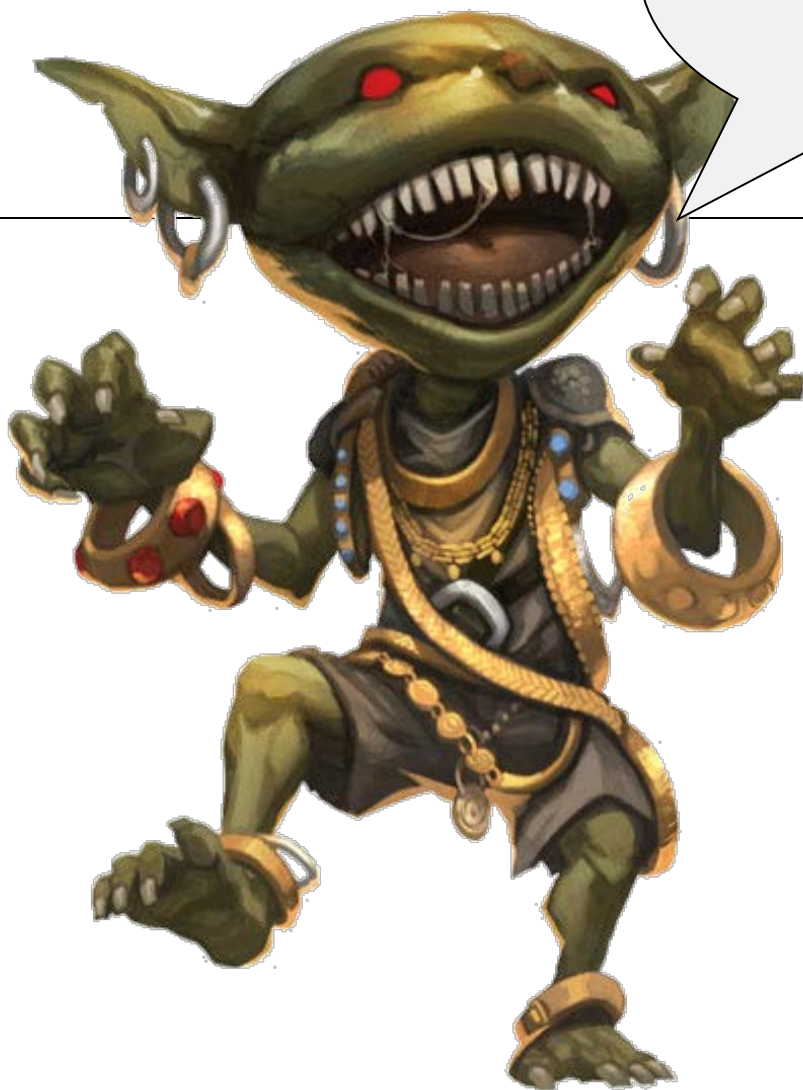
Po etapě:

Po večerním nástupu (šíp do Huntova) získají informaci o blížícím **nočním útoku Utumna** (Utumno chce zpět svůj prsten) **na tábor** a bude jim doporučeno spát v bezpečí (200m od tábora). Budou tedy **spát pod širákem...**

V noci pak budou **probuzeni**. Potokem bude vést strašidelná cesta Močál mrtvých. Družiny půjdou potokem vybaveny dvěma svíčkami a prochází okolo bludných světélek (svíčky) a umrlců (nafouknuté balónky a gumové rukavice jako hlavy a ruce utopenců). Celou noční hru budou provázet strašidelné zvuky

Po dojetí trasy půjdou spát, ale zpět pod širák. **Během noční hry pak proběhne zmiňovaný útok Utumna** (nějakým způsobem poničené tábořiště, rozházené věci, něco ztraceného).

Jméno Etapy: Sliby od Veldy	Celkový čas: nekonečno				
Počet organizátorů: Jeden	Čas na přípravu: žádný				
Vhodné prostředí (počasí, terén): kdekoliv					
Pomůcky/materiál: dobrá slovní zásoba a žádné morální zásady k dodržování slibů					
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: <i>Trpělivost</i>					
<p>Stručný popis etapy: Je tam, kde jsou zápisy do kroniky.</p> <div data-bbox="810 786 1433 1214" data-label="Text"> <p>Chachacha, zase jste mi naletěli!</p> </div>					



Jméno Etapy: Rakeřáci	Celkový čas: 3 hodiny				
Počet organizátorů: 2	Čas na přípravu: 30 minut				
Vhodné prostředí (počasí, terén): les					
Pomůcky/materiál: 2x pet lahev 1,5 l pro každou družinu (jedna by měla být silnostěnná - od bublinkové limonády), 1x stříbrná instalatérská páska, Bezdušový ventilek TR415, 2x Odpadní roura s průměrem 100 nebo 125 m – délka 1,20, Pumpa na auto/kompresor s manometrem, prázdná (skleněná) lahev od kečupu (džusu), kotlík, sirky, 5 vajec pro každou družinu.					
Zaměření etapy:					
- logická	- spolupráce	- rychlost	- taktika	- odvaha	- obratnost
- zručnost	- postřeh	- samostatnost	- vůle	- orientace	- bojovnost
- komunikace	- paměť	- divadelnictví	- koordinace	- smysly	- obřadnost
Jiné zaměření: Zkušenost a efektivita práce, znalosti skautské ideji					
Legenda:					
<p>Armády a bojové jednotky musí přesunout ohromné množství materiálu do oblasti nadcházejících střetů. Bohužel, času je extrémně málo. Pokud materiál budeme táhnout pomocí koní a lidí, tak nepřítel nestihneme zastavit. Jediná možnost, která nám zbývá je navštívit Trpaslíky. Jsou to sice protivní, lakomí a nevraživí tvorové, ale umějí vytvářet technologie a stavět stroje, které nemají obdoby. Problém bude, aby nám vůbec pomohli. Nicméně, Trpaslíci mají rádi vajíčka ve skle, ale ne k jídlu. Sbírají totiž nerozbitá vajíčka v lahvi (nikdo neví, proč to dělají, ale je obecně známo, že jsou tím přímo posedlí). Musíte vajíčko dostat do skleněné lahve. Pokud to nezvládnete, musí každý z vás odpovědět na jednu otázku týkající se magických zákonů. Pak zjistíte, kde leží tajemný pergamen s kouzlem, které vám tento problém pomůže vyřešit. Teprve poté můžete s Trpaslíky vyjednávat.</p>					
Podrobný popis etapy:					
Obchod s Trpaslíky (čas 1,25 hodiny)					
<p>Družiny dostanou 5 vajec a skleněnou lahev. Alespoň jedno vejce musí umístit do lahve a nesmí ho rozbít. Poté, co zjistí, že je do hrdla lahve nedostanou, tak dojdou za vedoucím, který dá každému členovi otázku týkající se slibu, zákona skautů/vlčat (např. Který bod skautského zákona mluví o tom hrát Fair play?). Jakmile všichni odpovědí správně (mohou mít tolik pokusů, kolik chtějí – jde o čas), tak se dozví, že tajemný návod visí na Skogenovi (smotaná rulička pergamenu zavěšená na větvi).</p>					
<p>PERGAMEN, Návod na vejce do lahve: <i>K magickému obřadu Vejcomáčkulum lahvákum budeš potřebovat oloupané vajíčko uvařené natvrdo (vařené 10 minut), sklenici s hrdlem, zápalky a kousek papíru. Do vymyté a prázdné sklenice vhod několik zapálených zápalek nebo hořící kousek papíru a hrdlo hned přiklop oloupaným vajíčkem. Počkej až zápalka (papír) dohoří a magie (nebo přírodní zákony) vtáhne vejce neporušené dovnitř.</i></p>					
<p>Družiny si rozdělají oheň a uvaří si vejce. Pak provedou zbytek „magického obřadu“.</p> <p>Jakmile budou mít družiny vejce uvnitř lahve, tak mohou jít za Trpaslíkem. Tam začne smlouvání a přemlouvání, aby jim Trpaslíci postavili transportní prostředek. Trpaslík je neochotný (lidi mu smrdí, jsou nečestní a hloupí, rozhodně jim nechce moc pomáhat, natož jim postavit nějaký stroj). Nakonec se nechá uplatit vejcem v lahvi a prodá jim návod na stavbu rakety a také jim ukáže, jak taková raketa může vypadat (jedna by tam měla být již postavena).</p>					

Stavba rakety (čas 15 minut)

Družiny následně začnou stavět raketu dle návodu.

Transport materiálu (čas 1,5 hodiny)

Každá družina dostane informace o raketě, její nosnosti a také tabulku s hmotností vybavení na výpravu. Úkolem družiny bude raketu vystřelit na stejnou nebo větší vzdálenost, která je určena. Každá raketa musí obsahovat seznam vybavení, které transportuje a náklad nikdy nesmí překročit její nosnost (5 kg). Tato část bude mít tedy tři fáze:

- 1) Družiny si prvně musí ujasnit, co vše si chtějí na výpravu vzít a udělat si seznam.
- 2) Věci na seznamu si rozdělí pomocí hmotnosti do 9 či 10 částí po maximálně 5 kg.
- 3) Družina zvolí pořadí, kdy jednotlivé balíčky vystřelí a provede odpaly.

- Vzdálenost transportu: 40 metrů skauti, 25 metrů vlčata
- Nosnost nákladu rakety = 5 kg
- Počet letů = počet členů družiny + 4 (u družiny 5 a méně členů), + 5 (u družiny nad 5 členů)

Družina nesmí využít zkušební let, již první raketa musí být naložena.

VYBAVENÍ	VÁHA v kg
Batoh	2
Boty	1,5
Bunda	0,75
Kalhoty	0,5
Tričko	0,25
Ponožky	0,1
Čepice	0,25
Polštář	1,5
Stan	4
Karimatka	1
Celta	1
Spacák	1,5
Čelovka	0,2
Nůž	0,2
KPZ	0,1
Potraviny navíc (bonbony, sušenky...)	0,25
Pití navíc (limonády...)	2
Ešus	1
Lžice (vidlička, nůž)	0,1
Ručník	0,25
Hygienické potřeby (kartáček, zubní pasta, mýdlo)	0,25
Kotlík	1
Provazy	0,5
Sekera	2
Plyšák	0,5
Zápisník	0,25
Tužka	0,1
Sírky	0,1
Pláštěnka	0,25
Další vybavení – určuje se individuálně (nejmenší hmotnost je 0,1)	
Pití a potraviny se netransportují	

Žádný člen družiny by neměl nést více než 10 kilo bez jídla, pokud si sbalí základní vybavení.

Závěr

Výsledkem této etapy bude seznam vybavení, které si družina smí vzít na výpravu.

V rámci etapy se zároveň bude hodnotit úspěšnost dostřelů (i to, zda to stihnou v rámci celkového času – může se stát, že to některá družina nestihne).

Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání zlata do pokladny

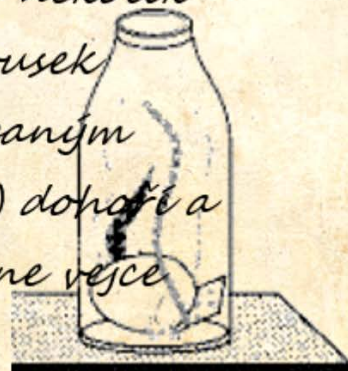
Zlato do pokladny	Žold v Devmanech (na jednoho)	Skauti	Vlčata
50	0	0 raket dosáhlo cíle	0 raket dosáhlo cíle
100	3	1 – 3 rakety dosáhly cíle	1 – 3 rakety dosáhly cíle
150	5	4 – 5 raket dosáhlo cíle	4 – 6 raket dosáhlo cíle
200	8	5 – 7 raket dosáhlo cíle	5 – 7 raket dosáhlo cíle
250	10	8 a více raket dosáhlo cíle	8 a více raket dosáhlo cíle
50	5	<i>Dostane družina, která bude mít nejdelší dostřel.</i>	<i>Dostane družina, která bude mít nejdelší dostřel.</i>

Přílohy k etapě RAKEŤÁCI

Vejcomáčkulum lahvákum

K magickému obřadu Vejcomáčkulum lahvákum budeš potřebovat oloupané vajíčko uvařené natvrdo (vařené 10 minut), sklenici s hrdlem, zápalky a kousek papíru.

Do vymyté a prázdné sklenice vhod několik zapálených zápalek nebo hořící kousek papíru a hrdlo hned přiklop oloupaným vajíčkem. Počkej až zápalka (papír) dohoří a magie (nebo přírodní zákony) vtáhne vejce neporušené dovnitř.





TRANSPORTNÍ RAKETY NA VZDUCHOVÝ ČI VODNÍ POHON

PLÁNY TRPASLIČÍHO CECHU

DOPORUČENÍ: NEDÁVAT K VYUŽITÍ LIDEM – JSOU NEŠIKOVNÍ A MAJÍ MINIMÁLNÍ TECHNICKÝ TALENT.

VODNÍ RAKETY

POMOCÍ VODNÍCH RAKET LZE VELMI ÚČINNĚ TRANSPORTOVAT MATERIÁL NA VELKÉ VZDÁLENOSTI. OVŠEM VZHLEDEM K VYSOKÉ PRAVDĚPODOBNOСТИ NEHOD NEDOPORUČUJEME PRO TRANSPORT ŽIVÝCH ORGANISMŮ.

Pomůcky

Základní pomůcky pro odpaly raket jsou pouze 4:

- PET-láhev od šumivých nápojů 1,5 litru (Coca-Cola, Kofola, Pepsi...)
- Bezdušový ventilek TR415
- Odpadní roura s průměrem 100 nebo 125 mm.
- Pumpa na auto/kompresor s manometrem

Pro vodní rakety se hodí mít po ruce ručník, jelikož se občas někdo z odpalovačů postaví při odpalu za raketu a ta jej obhodí vodou.



Návod na odpaly raket

1. Bezdušový ventilek vsadíme do pumpy
2. Zasuňme ventilek do hrdla PET-lahve - chce to trochu síly
3. PET-lahev vložíme do odpadní roury a zvolíme si směr a úhel odpalu. Případně, pokud má raketa letoáé křídýlka, tak odpalovací rampu vytvoříme ze dvou vedle sebe položených trubek a raketu na ně položíme.
4. Svižným tempem natlakujeme PET-lahev

Pro větší dolet vodních raket je možné udělat raketě špičku, do které umístíme malou zátěž.



Na co je dobré dát pozor

V PET-lahvi nesmí být jakákoliv díra, nebo nařiznutí. Ačkoliv se dá díra přelepit, PET-lahev už nebude těsnit a není možné lahev natlakovat. Hlavně je důležité tuto informaci říct odpalovačům před výrobou raket.

Pumpa při pumpování musí být o trochu výše než raketa, jinak do ní nateče voda z rakety.

Bezpečnost při odpalech raket

Před raketou musí být dostatečný volný prostor – cca 50m-100m do dálky a 25m do šířky pro rakety z PET-lahví 1,5 l.

Odpadní rourou, ve které je raketa, míříme tak, abychom nemohli nikoho ohrozit.

Není bezpečné stát nejen ve směru odpalu rakety, ale taktéž ani za ní – voda unikající z PET-lahve vytryskne dozadu.

Je vhodné udělat z provázku odpalovací čáru, která se během odpalů nesmí překračovat.



NÁVOD BYL UPRAVEN PODLE DOSTUPNÝCH MATERIÁLŮ ESERO.