

ADEVITKA

ETAPY CTA

ORLÍ KMEN

ROK 2014



Národu vládne **Rada velkého ohně**. Ta rozhoduje o veškerém dění a směřování všech kmenů. Tvoří ji velcí náčelníci, šamani a Orlí kmeny. Orlí kmeny jsou nejsilnějšími kmeny národa. Jsou to ty kmeny, které mají nejvíce poct a tak mohou rozhodovat o dění v celém národu.

Hlavním náčelníkem v dobách míru je vždy volený stařešina, který má nejvíce zkušeností. V době války se volí válečný náčelník, přednos mají vždy členové Orlího kmene, pak teprve ostatní kmeny.

Počet etap:

- 7 odpoledních etap
- Výprava

Cíl hry:

Získat co nejvíce poct (orlích per) za své úspěchy v boji a ve hrách. Kmen, který vlastní nejvíce poct je členem poradního kruhu a rozhoduje o rozdělování věcí v rámci národa i o plánování.

- Pocty jednotlivcům se kreslí na šerpy.
 - o Získávají se individuálně jen při večerním/ranním nástupu.
 - o Poctu může v první části kdokoliv komukoliv udělit za konkrétní čin a celý národ to musí schválit. O poctu může v druhé části kdokoliv požádat a národ mu ji opět musí schválit.
 - o Udělené pocty se následně nakreslí na šerpy.
- Pocty družinám se ve formě per věší na lapače snů, které mají v týpí (před týpím).
 - o Pocty se udělují jen při večerním/ranním nástupu.
 - o Pera se získají za úspěch, překonání situace, s kterou se kmen musel vyrovnat v etapě
 - Většina etap je udělaná tak, že maximum per může získat každá družina (kmen) – cílem je většinou splnění etapy (ne porážení soupeře).
 - o Kmen může získat i pero mimo etapu, pokud *Rada velkého ohně* uzná za vhodné, že by mělo být za něco uděleno.
 - o Počet per na konci nástupu (ranního/večerního) ihned určuje postavení kmene v radě.

Průběh jednoho etapového dne:

- 1) Ráno po nástupu dojde k losování/přiřazení *mocných bytostí*, které kmenům dávají výhody či nevýhody (Iktomi) v etapě. Každý kmen musí mít vždy alespoň jednu *mocnou bytost*. Může se stát, že jednu bytost má i více kmenů případně jeden kmen má více bytostí (jednu vždy z losování a další díky modlitbám).
- 2) Kmeny se zúčastní etapy dle zadání, které dostanou od vedoucích.
 - a. Kmeny bojují převážně proti etapě – ne proti sobě.
 - b. Pokud by šlo o soupeření, tak bojují proti sobě zvlášť vlčata a zvlášť skauti.
 - c. V každé etapě by měli mít možnost vyhrát všechny družiny stejným dílem.
 - d. Je třeba zvážit tři kategorie účastníků: nováčci (Krváci), vlčata (Hnědá a Modrá), skauti (Štíky a Svišti)
 - e. Každá etapa má čtyři stupně splnění – podle toho se i hodnotí úspěšnost
- 3) Vyhodnocení na večerním nástupu
 - a. Kmeny získají jedno až čtyři pera za to, jak projdou etapou.
 - b. I více kmenů může získat stejný počet per.

Mocné bytosti:

Před každým úkolem/ranním nástupem může kmen získat podporu jedné mocné bytosti.

- **Yata - severní vítr**
 - barva bílá
 - duch zimy, strádání, hladu a nemocí.
 - je losován
 - modlitby k získání přízně: Kmen po večerním nástupu zazpívá ze břehu rybníka směrem k severní straně indiánskou modlitbu. Pro každé jídlo si jde celý kmen jako poslední, po ostatních členech tábora.
 - Výhody: Mohou požádat o radu jakýkoliv jiný kmen/člověka a položit mu jednu otázku, která se týká etapy. Dotazovaný kmen/člověk na ní musí správně odpovědět. Pokud kmen odpověď nezná nebo ji nechce dát, tak kmen přijde o část zásob (100 Devmanů, které zaplatí těm, co se ptají – až po etapě).

- **Eya - západní vítr**
 - Barva černá
 - duch podzimu, západních větrů, dešťů a úrody.
 - je losován
 - modlitby k získání přízně: Kmen po ranním nástupu zazpívá z východní strany rybníka směrem k západní straně indiánskou modlitbu. Kmen doplní v kuchyni barely s vodou.
 - Výhody: Kmen dostane za každou získanou poctu v etapě pro každého svého člena 2 Devmany.

- **Yanpa - východní vítr**
 - Barva červená,
 - duch jara, nového počátku, vycházejícího slunce a ohně.
 - je losován
 - modlitby k získání přízně: Kmen po ranním nástupu zazpívá přes rybník směrem k východu indiánskou modlitbu. Kmen získá při ranním bodování vlajku čistoty.
 - Výhody: Kmen začíná etapu o 30 minut dříve než ostatní kmeny.

- **Okaga - jižní vítr**
 - Barva žlutá
 - duch jihu a jižních větrů, dárce teplého počasí, plodnosti a všech „teplých“ věcí.
 - je losován
 - modlitby k získání přízně: Kmen po večerním nástupu zazpívá ze břehu rybníka indiánskou modlitbu. Kmen umyje nádobí z kuchyně po obědě.
 - Výhody: Pomoc ducha bojovníka na 30 minut (nesmí mluvit a plní pouze přímé a konkrétní příkazy fyzického účelu - *příklad*: „Rozdělej oheň“ – nesplní; „Přines dřevo na oheň!“ či „Hlídej v obraně vlajku!“ – splní).

- **Iktomi – šibal, podvodník**
 - Je zlomyslný, sobecký, chytrý, bezohledný, bezcitný, netrpělivý, ješitný, rozmazlený, zvědavý, vtipný a hravý. Má vlastnosti velkého dítěte, nedozrálého muže s pokřivenými hodnotami, který je díky své inteligenci a smyslu pro humor sice okouzlující, ale ostatním nebezpečný, protože je to vždy legrace na cizí účet.
 - Iktomi není vždy zlý a podvodný, mnohokrát lidem i pomohl.
 - Výhody a nevýhody: Iktomi v roli kohokoliv z vedoucích může poskytnout jakoukoliv radu kmenu (maximálně 3). Může ovšem mluvit pravdu i lhát.

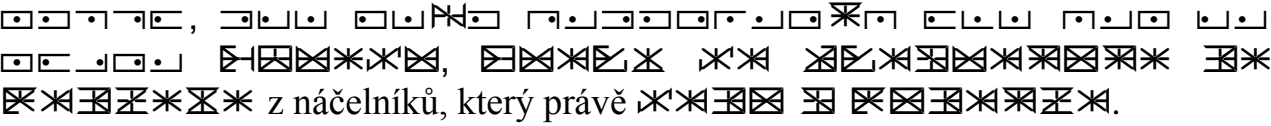

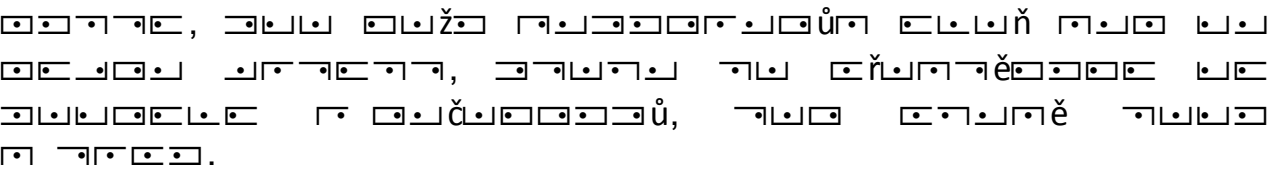
Po etapě:

- Pokud kmen prohraje etapu, tak smí nejsilnějšímu kmeni vzít jedno pero a dát ho sobě.
 - Pokud kmen vyhraje etapu, tak musí jedno své pero dát nejslabšímu kmeni.
 - Pokud kmen není první ani poslední:
 - Iktomi vyplaší Hromového ptáka. Kmen, který ho měl na etapu, z něj tedy nemá žádné výhody.
 - Iktomi okrade každého člena kmene o 3 Devmany (odevzdají je bankéři.
 - Iktomi se k nim zítra znovu přidá a všichni z kmene musí mít černé kolečko kolem očí.
 - Iktomi ukradne jeden Devman každému členu z kmenů, kteří mají stejný počet výsledných per, jako tento kmen (peníze jdou tomuto kmeni).
- **Wakynian – Hromový pták**
- Chrání vždy nejslabší kmen.
 - Když letí tak křídly vytváří hrom a vítr, z očí mu šlehou blesky
 - Je symbolem stvoření. Představuje dominující sílu veškeré přírodní činnosti – je stvořitel, ničitel a kontrolor přírody – musí být uctěn za každou cenu.
 - modlitby k získání přízně: Každý člen kmene prokáže svoji odvahu a odhodlání tím, že si vezme noční hlídku. Ráno kmen vztyčí svoji vlajku opatřenou tisovou větvíčkou.
 - Výhody: Získá kmenu vždy jedno pero nezávisle na tom, jak se kmen umístí. Případně, že je kmen v etapě poslední – získá dvě pera.

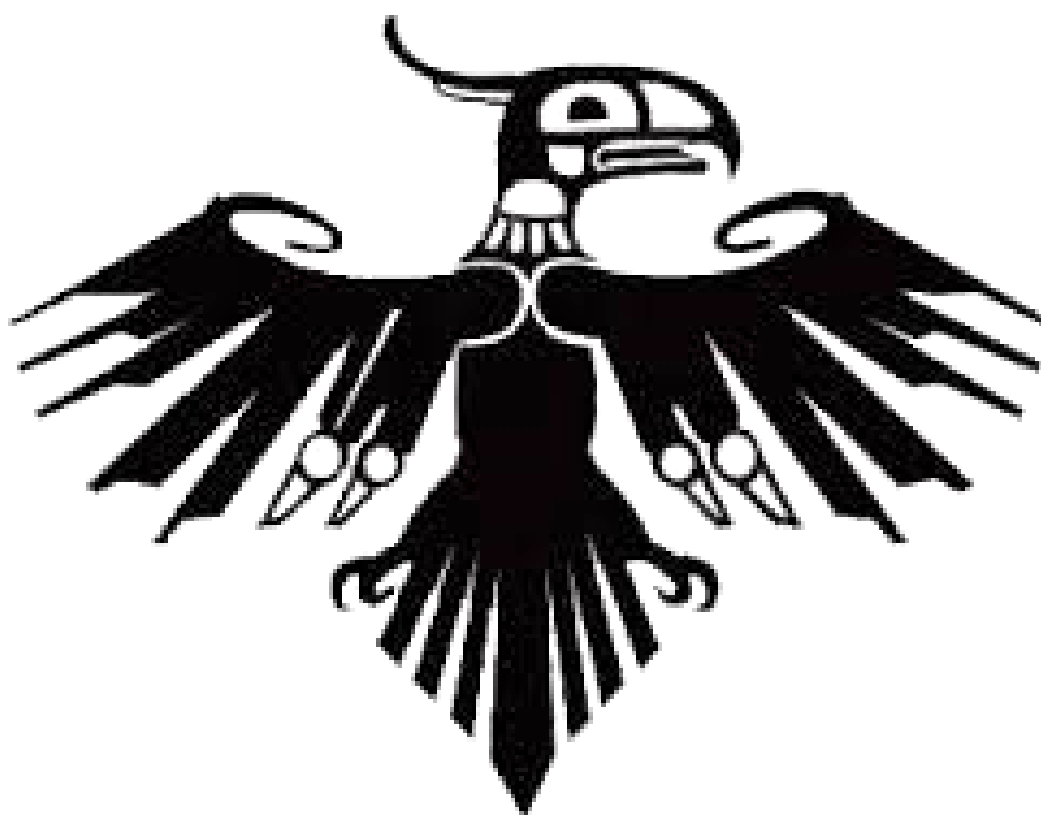
Etapa CTH 2014 – Makoče Wakhan

Jméno Etapy: Zajištění vesnice vodou	Celkový čas: 120 min		
Počet organizátorů: max. 5	Čas na přípravu: 30 min		
Vhodné prostředí (počasí, terén): tábor plus blízké okolí			
Pomůcky/materiál: Barely, pet-lahve, nožíky, krátké hadice, šátky			
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>bojovnost</i>	- <i>samostatnost</i>	- <i>vůle</i>	- <i>orientace</i>
- <i>obřadnost</i>	- <i>paměť</i>	- <i>divadelnictví</i>	- <i>koordinace</i>
- <i>smysly</i>			
Jiné zaměření:			
Podrobný popis etapy:			
<i>Velké neštěstí zasáhlo celý Národ. Iktomi otrávil vodu ve všech blízkých potocích a pramenech. Kmeny mají za úkol najít zdroj nákazy a zničit ho a nakonec zajistit přísun vody.</i>			
Najít Iktomiho			
Z každého kmene vyrazí jeden muž s průvodcem (mocnou bytostí), který je dovede k místu, kde se skrývá Iktomy. Muž se následně vrátí a svým druhům nakreslí mapu, kde se Iktomi skrývá (každá družina má svého Iktomiho). Družina se následně vydá Iktomiho zneškodnit a tím zrušit kouzlo (vytáhnou mu šátek z kalhot). Pokud vytáhne šátek Iktomi nějakému bojovníkovi, tak ten je vyřazen ze hry na dobu než si najde list buku a přinese ho Iktomimu.			
Jakmile je Iktomi poražen, musí kmen zpátky do tábora a zajistit přísun vody svému žíznivému národu.			
Přísun vody			
Za čas, který kmenu zbývá do konce 2 hodin, musí nalít do nádoby (vesnice), kterou každý tým dostane, co nejvíce vody. Vodu přenáší pouze za použití přírodních materiálů a berou ji z rybníka. Každý bojovník však smí jít pouze část označené trasy a pak se musí vystřídat (štafeta)			
Dosažená úroveň je dána ryskami na nádobě, kterou musí naplnit (pet-lahev či barel) – případně se měří odměrným válcem.			
	Skauti	Vlčata	Krváci
0. per	4 cm	2 cm	1 cm
1. pero	7 cm	4 cm	2 cm
2. pera	10 cm	6 cm	4 cm
3. pera	13 cm	8 cm	6 cm
4. pera	15 cm	10 cm	8 cm

Etapa CTH 2014 – Makoče Wakhan

Jméno Etapy: Wakinyanův oheň	Celkový čas: 120 min				
Počet organizátorů: max. 5	Čas na přípravu: 30 min				
Vhodné prostředí (počasí, terén): tábor plus blízké okolí					
Pomůcky/materiál: Sirky, dřevo, 2x ohniště					
Zaměření etapy:					
- <u>logická</u>	- <u>spolupráce</u>	- <u>rychlost</u>	- <u>taktika</u>	- <u>odvaha</u>	- <u>obratnost</u>
- <u>zručnost</u>	- <u>postřeh</u>	- <u>samostatnost</u>	- <u>vůle</u>	- <u>orientace</u>	- <u>bojovnost</u>
- <u>komunikace</u>	- <u>paměť</u>	- <u>divadelnictví</u>	- <u>koordinace</u>	- <u>smysly</u>	- <u>obřadnost</u>
Jiné zaměření:					
Podrobný popis etapy:					
<p><i>Iktomi zase způsobil pěknou neplechu a všem kmenům zničil všechny ohně. Seslal na ně kletbu, která zabraňuje jakémukoliv rozdělení v týpí. Jediný, kdo nám dokáže pomoci je Hromový pták. Jeho oheň má kouzelnou moc a zničí Iktomiho čáry. Kde ovšem leží oheň Hromového ptáka je zašifrováno ve starých znacích a na třech posvátných místech.</i></p>					
Získání místa posvátného ohně					
<p>Na třech místech (u buků) naleznou kluci jednu třetinu zašifrované zprávy (skauti ve skautské šifře, vlčata ve vlčácké). Tato zpráva jim popíše místo, kde leží ukrytý Wakinyanův oheň.</p>					
Zpráva pro skauty: Místo, kde leží Wakinyanův oheň vám dá mocná bytost, která se převtělilo do jednoho z náčelníků, který právě sedí v jídelně.					
					
<p>z náčelníků, který právě .</p>					
Zpráva pro vlčata: Místo, kde leží Wakinyanův oheň vám dá mocná bytost, která se převtělilo do jednoho z náčelníků, ten právě sedí v týpí.					
					
Rozdělení a přenesení ohně:					
<p>Skauti mají tři sirky umístěné u Skogena a tam také musí, připravit ohniště a rozdělat oheň. Jakmile ho rozdělají, tak ho mohou přemístit do týpí, kde ho znovu rozdělají a přepálí provázek, který je nad ním v 0,5, metrech natažený. Oheň smí přesunovat pouze pomocí přírodních materiálů a přes Huntov (mohou použít lodě) – nesmí jít přes hráz. Pokud jim dojdou sirky, tak se smí dojit pro další tři do tábora, opět stejnou cestou přes rybník).</p>					
<p>Vlčata mají 5 sirek, oheň rozdělávají u krmelce (Červená blíže). Pravidla mají stejná jako u skautů. Provázek mají 20 cm nad ohništěm.</p>					
Dosažená úroveň je dána ryskami na nádobě, kterou musí naplnit (pet-lahev či barel) – případně se měří odměrným válcem.					
	Skauti	Vlčata	Krváci		

0. per	Oheň nebyl rozdělán	Oheň nebyl rozdělán	Oheň nebyl rozdělán
1. pero	Oheň by rozdělán u Wakinyana	Oheň by rozdělán u Wakinyana	Oheň by rozdělán u Wakinyana
2. pera	Oheň je na cestě k týpí, ale v týpí nehoří	Oheň je na cestě k týpí, ale v týpí nehoří	Oheň je na cestě k týpí, ale v týpí nehoří
3. pera	Rozdělán oheň v týpí	Rozdělán oheň v týpí	Rozdělán oheň v týpí
4. pera	Přepálený provázek	Přepálený provázek	Přepálený provázek



Etapa CTH 2014 – Makoče Wakhan

Jméno Etapy: Lov bizonů	Celkový čas: Jak bude potřeba		
Počet organizátorů: minimálně 5	Čas na přípravu: 15		
Vhodné prostředí (počasí, terén): louka, les			
Pomůcky/materiál: barevné fáborky			
Zaměření etapy:			
- <i>logická</i>	- spolupráce	- rychlost	- taktika
- <i>zručnost</i>	- <i>postřeh</i>	- <i>samostatnost</i>	- <i>vůle</i>
- <i>komunikace</i>	- <i>paměť</i>	- <i>divadelnictví</i>	- <i>koordinace</i>
			- odvaha
			- <i>orientace</i>
			- <i>obratnost</i>
			- bojovnost
			- <i>obřadnost</i>
Jiné zaměření:			
<p>Podrobný popis etapy: Družiny jsou lovecké skupiny, které se snaží ulovit bizony kvůli potravě. Vedoucí hrají bizony.</p> <p>Úkolem lovců je lovit bizony. Uloví je tak, že je trefí šiškou. Jelikož je bizon velké zvíře, lze ho ulovit daným počtem střel (např. 5-10 záleží na nás). Bizoni se v klidu pasou a nemusí nikoho ohrožovat, ale když je trefen, tak se může rozzuřit a už nebude tak klidný a může ohrozit lovce na životě. V případě, že bizon lovce chytí, musí se jít lovec oživit (např. doběhnout na místo odkud vyběhli). Každý bizon má tedy na počátku hry 5-10 životů a s každým zásahem jeden ztratí. Zbývající životy si každý bizon počítá sám a když je definitivně mrtev (má 0 životů), plácne sebou o zem tam, kde právě je.</p> <p>Když leží na zemi mrtvý bizon, začíná teprve ta pravá mela- bizon totiž není ničím a majetkem nějakého týmu se stává až ve chvíli, kdy se ho dotkne nějaký člen tohoto týmu - ať už bizona předtím skolil kdokoli. Mohou se tedy vyskytnout záškodníci, kteří sami nestřílejí, ale poflávají se poblíž skoro skolených bizonů a čekají. Jakmile tedy nějaký tým získá bizona (dotkne se ho) musí ho odvléct až do svého tábora. Tam se jim bizon započítá (někdo jim udělá čárku). Následně se bizon zvedne a znovu se s plným počtem životů vrací do hry.</p> <p>Vylepšení: Na sluncem rozpálených prériích nikdo z lovců nevydrží moc dlouho. Proto si musí čas od času chodit odpočinout do stínu. Čas na odpočinek ohlašuje píšťalka, která zapíská tak do 5 minut. Když lovci uslyší píšťalku, musí běžet do stínu (do tábora) a všechny své momentálně vlečené bizony opustit a nechat ležet. Nějakou dobu pobudou ve stínu a pak se mohou vrátit do hry. Samozřejmě ale, že bizoni jsou opět ničím, takže další příležitost pro rychlé družstvo, které ukořistí mrtvého bizona.</p> <p>Lze to taky udělat tak, že se po zaznění píšťalky začne počítat např. do deseti a kdo to do té doby nestihne do stínu, musí se jít oživit.</p> <p>Ještě k chování bizonů</p> <ol style="list-style-type: none"> Bizon se mírumilovně popásá se svým stádem na pláni, avšak může se z nějakého důvodu rozzuřit (třeba, když je zraněn, nebo když mu zabijí kamaráda, nebo prostě jen tak- bizoni jsou nevyzpytatelní) a zabít lovce. Skolený bizon je mrtev. Tudíž leží na zemi, nechá se vláčet k výkupnímu místu a nedělá vůbec nic. Když je pauza a všichni běží do stínu, bizon leží tam, kde ho družstvo opustilo. Jediná výjimka- mrtvý bizon může říct, kdo se ho dotkl první. <p>Hru je nutno omezit časovým limitem.</p> <p>Odtahování bizonů: buď že je odnesou pomocí záchranného přenosu, pomocí plachty pro kterou si musí dojít zase do tábora, bizon jde sám ale nesmí běžet a musí se ho držet celá družina.</p> <p>Fáborky mohou ukazovat počet bizonových životů.</p>			
Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání poct pro kmen			
	Skauti	Vlčata	Krváci
1. per	Méně než 5 bizonů	Méně než 5 bizonů	Méně než 5 bizonů
5. pero	5 – 10 bizonů	5 – 8 bizonů	5 – 7 bizonů
6. pera	10 – 15 bizonů	9 – 12 bizonů	8 – 10 bizonů
7. pera	15 – 20 bizonů	13 -16 bizonů	11 - 13 bizonů
8. pera	20 a více bizonů	16 a více bizonů	14 a více bizonů

Etapa CTH 2014 – Makoče Wakhan

Jméno Etapy: Vyhnání bělochů	Celkový čas: 1,5 hodiny		
Počet organizátorů: 1	Čas na přípravu: 30 minut		
Vhodné prostředí (počasí, terén): Les okolo rybníka			
Pomůcky/materiál: obrázky vojáků (pěšák - 30 za jeden bod, kavalerista – 15 za 2 body, důstojník – 5 za tři body, vlajkonoš 1 – 8 bodů), tyče, hubky, barva			
Zaměření etapy:			
- <i>logická</i>	- <u>spolupráce</u>	- <i>rychlost</i>	- <u>taktika</u>
- <u>zručnost</u>	- <i>postřeh</i>	- <i>samostatnost</i>	- <i>vůle</i>
- <u>komunikace</u>	- <i>paměť</i>	- <i>divadelnictví</i>	- <u>koordinace</u>
			- <i>odvaha</i>
			- <i>orientace</i>
			- <i>obratnost</i>
			- <i>bojovnost</i>
			- <i>obřadnost</i>
Jiné zaměření:			
Podrobný popis etapy:			
<i>Vojáci porušili smlouvu a vstoupili na naše území, napadli několik našich hlídek a vesnic, Musíme je společně zahnat. Mají však velkou palebnou sílu a tak musíme spolupracovat jako silný kmen.</i>			
Pravidla			
V okolí se pohybuje mnoho vojáků, které je třeba zneškodnit.			
Je dobré nějak (fáborky, provázek) ohraničit území.			
Po lese jsou na stromech obrázky vojáků (nejlépe na čtvrtce, stačí A5) – čím mají vyšší hodnotu, tím jsou na obtížnějším místě.			
Každý kmen má jednu týpiovku (dlouhou dřevěnou tyč cca 5-6metrů) na konci s houbičkou (stačí přibít kus hubky na nádobí), té se musí všichni stále držet a houbičkou namočenou v barvě (každé družstvo má jinou barvu) musí "orazítkovat" co nejvíce obrů. Hubka se namáčí jen v táboře.			
Barva na houbičce postupně dochází, musí se vydat do tábora houbičku smočit v barvě.			
Na závěr se spočte počet bodů za zasažené vojáky (maximum 75 bodů)			
Skauti mají klasickou týpiovku.			
Vlčata mají kratší a Krváci nejkratší.			
Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání poct pro kmen			
	Skauti	Vlčata	Krváci
2. per	Méně než 30	Méně než 25	Méně než 20
9. pero	30 - 42	25 - 37	20 - 32
10. pera	43 - 54	38 - 49	33 - 44
11. pera	55 - 64	50 - 64	45 - 54
12. pera	Více než 65	Více než 60	Více než 55



Etapa CTH 2014 – Makoče Wakhan

Jméno Etapy: Válka s Vránami	Celkový čas: 2 hodiny		
Počet organizátorů: 5	Čas na přípravu: 30 minut		
Vhodné prostředí (počasí, terén): les			
Pomůcky/materiál: obrázky indiánských bojovníků, kulky, pastelky v barvách družiny			
Zaměření etapy:			
- <i>logická</i>	- <i>spolupráce</i>	- <i>rychlost</i>	- taktika
- <i>odvaha</i>	- <i>obratnost</i>	- <i>zručnost</i>	- <i>postřeh</i>
- <i>bojovnost</i>	- <i>samostatnost</i>	- <i>vůle</i>	- <i>orientace</i>
- <i>obřadnost</i>	- <i>paměť</i>	- <i>divadelnictví</i>	- <i>koordinace</i>
- <i>smysly</i>			
Jiné zaměření:			
Podrobný popis etapy:			
<i>Indiánský národ Vraních indiánů vstoupil na naše loviště s cílem nás vyhnat a zabrat si naše území. Musíme se bránit a jít do války.</i>			
V lese je umístěno celkem 50 bojovníků Vraních indiánů. Musíme je co nejdříve dostat než jim přijdou posily. Budeme útočit rychle a tiše, aby nedostali podezření, že se něco děje.			
Družiny startují do terénu jako celky, vždy majíce u sebe jeden náboj jejich barvy (na lepícím papíru). Cílem je umístit tento náboj na jeden papír s vyobrazeným padouchem. Na papír vždy umístí náboj; následují dvě možnosti:			
padoucha zraní - stále se nalézají další prázdná místa pro další střely; družina si tedy běží pro další náboj			
padoucha zabijí - na kartě již není další volné místo pro další náboj. Poté si celou A4ku s padouchem vezmou.			
Po vyběhnutí ze startu, se družina musí do 5ti minut vrátit pro další náboj. Družiny se mohou v lepení nábojů na jeden papír střídat.			
Hodnocení: Za každý umístěný náboj = 1 bod. Za umístění posledního náboje -> zabití padoucha -> bonusový 2 body.			
Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání poct pro kmen			
	Skauti	Vlčata	Krváci
0. per	Méně než 30	Méně než 20	Méně než 10
1. pero	30- 39	20- 29	10 - 19
2. pera	40 - 49	30- 39	20- 29
3. pera	50 - 59	40 - 49	30 -39
4. pera	Více než 60 bodů	Více než 50 bodů	Více než 40 bodů



Etapa CTH 2014 – Makoče Wakhan

Jméno Etapy: Pašování jídla do rezervace	Celkový čas: 1,5 – 2 hodiny		
Počet organizátorů: 2	Čas na přípravu: 30 minut		
Vhodné prostředí (počasí, terén): les			
Pomůcky/materiál: Kartičky s čísly			
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>bojovnost</i>	- <i>samostatnost</i>	- <i>vůle</i>	- <i>orientace</i>
- <i>obřadnost</i>	- <i>paměť</i>	- <i>divadelnictví</i>	- <i>koordinace</i>
- <i>smysly</i>			
Jiné zaměření:			
Podrobný popis etapy:			
<i>Několik našich kmenů bylo nuceno bělochy odejít do rezervace, kde hladoví. Budeme jim pašovat jídlo. Rezervace však chrání vojáci, kteří nám jídlo mohou zabavit.</i>			
Pravidla			
Každý kmena vybere ze svých hráčů jednoho (nebo více-dle počtu hráčů) vojáka, který hlídá rezervaci (musí být označen šátkem).			
Každý kmen si vytvoří základnu (např. kruh ohraničený lanem), kam nemohou vstupovat cizí vojáci. Jednotlivé základny jsou postaveny vedle sebe. Ve vzdálenosti cca 300 metrů od těchto základen se vytvoří cíl (rezervace) - do tohoto místa opět nesmí vojáci vstoupit (cíl může být zase kruh ohraničený lanem).			
Kmen má za úkol dostat do cíle co největší počet "jídla". Jídlo symbolizují kartičky. Jeden Indián (hráč) může nést jen jednu kartičku. Každý tým na základně má:			
<ul style="list-style-type: none"> • neomezený počet kartiček s 1 jednotkou jídla • 20 kartiček s 2 jednotkami (na kartičce je napsáno číslo 2) • 10 k. se 4 jednotkami (na kartičce je napsáno číslo 4) • 5 k. s 8 jednotkami • 2 k. s 15 jednotkami 			
Hráč se snaží přenést kartičku ze základny do cíle. Je-li hráč chycen vojákem (voják ho plácne), musí mu kartičku odevzdat. Voják chytá jen hráče z cizích kmenů a "ulovené" kartičky dodává na svou základnu, kde je mohou jeho spoluhráči dále "pašovat". Voják může nést kolik chce kartiček.			
Skauti smí chytat pouze skauty, vlčata mohou chytat pouze vlčata.			
Na konci rozhoduje počet bodů za přepašované jídlo.			
Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání poct pro kmen			
	Skauti	Vlčata	Krváci
0. per	Méně než 90 jednotek	Méně než 65 jednotek	Méně než 55 jednotek
1. pero	Více než 90 jednotek	Více než 65 jednotek	Více než 60 jednotek
2. pera	Více než 100 jednotek	Více než 80 jednotek	Více než 80 jednotek
3. pera	Více než 130 jednotek	Více než 110 jednotek	Více než 95 jednotek
4. pera	Více než 150 jednotek	Více než 130 jednotek	Více než 110 jednotek

Etapa CTH 2014 – Makoče Wakhan

Jméno Etapy: Přízeň duchů – 1. Část boje o moc		Celkový čas: 2,5 hodiny	
Počet organizátorů: 2		Čas na přípravu: 1 hodina	
Vhodné prostředí (počasí, terén): les			
Pomůcky/materiál: karty štítu a sekery pro každý kmen, 20 karet na stanoviště, 5x mapy okolí			
Zaměření etapy:			
- <i>logická</i>	- spolupráce	- rychlost	- <i>taktika</i>
- <i>zručnost</i>	- <i>postřeh</i>	- <i>samostatnost</i>	- <i>vůle</i>
- komunikace	- <i>paměť</i>	- <i>divadelnictví</i>	- <i>koordinace</i>
			- odvaha
			- orientace
			- <i>obratnost</i>
			- <i>bojovnost</i>
			- <i>obřadnost</i>
Jiné zaměření:			
Legenda:			
<i>Mocní duchové ukryli na několik míst posvátné předměty, které mohou dát kmenům velkou sílu. Jedním předmětem je tomahavk a druhým štít. Tomahavk je symbolem války a štít zase symbolem míru. Podle toho, jak tyto dva předměty kmen využívá, tak je on či jeho národ mocný. Aby kmen získal tyto předměty, tak musí získat přízeň, co největšího počtu duchů.</i>			
Podrobný popis etapy:			
Kmeny mají za omezený čas (2 hodiny) najít podle mapy co nejvíce stanovišť. Mohou se i rozdělit na polovinu, ale vždy musí být nejméně 3 lidé ve skupině.			
Pokud najdou místo podle mapy, tak si vezmou kartičku se jménem zvířecího ducha, který jim pomůže.			
Počet duchů určuje přízeň kmeni – Na základě těchto karet si kmen dojde v noci pro Tomawavk a štít, délku trasy určuje právě přízeň duchů.			
Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání poct pro kmen			
	Skauti	Vlčata	Krváci
0. per	Méně než 10	Méně než 8	Méně než 6
1. pero	10 - 12	8 – 10	6 - 8
2. pera	13 – 15	11 – 13	9 - 11
3. pera	16 - 18	14 - 16	12 - 14
4. pera	19 a více	17 a více	15 a více



Etapa CTH 2014 – Makoče Wakhan

Jméno Etapy: Získání moci – 2. část boje o moc	Celkový čas: 1 hodina				
Počet organizátorů: 1	Čas na přípravu: 10 minut				
Vhodné prostředí (počasí, terén): Jídelna, táborové náměstíčko					
Pomůcky/materiál: karty štítu a sekery pro každý kmen					
Zaměření etapy:					
- <u>logická</u>	- <u>spolupráce</u>	- <i>rychlost</i>	- <u>taktika</u>	- <i>odvaha</i>	- <i>obratnost</i>
- <i>zručnost</i>	- <i>postřeh</i>	- <i>samostatnost</i>	- <i>vůle</i>	- <i>orientace</i>	- <i>bojovnost</i>
- <u>komunikace</u>	- <i>paměť</i>	- <i>divadelnictví</i>	- <i>koordinace</i>	- <i>smysly</i>	- <i>obřadnost</i>
Jiné zaměření:					
Legenda:					
<i>Kmeny získali mocné předměty, teď mají možnost využít je pro sebe či svůj národ a získat, tak co nejvíce moci.</i>					
Podrobný popis etapy:					
Kmeny budou bojovat pomocí karet tomahavku a štítu (dle pravidel z knihy). Musí získat, co nejvíce bodů, podle toho dostanou orlí pera.					
Pocty kmeny získají dvěma způsoby, za získané body pro sebe a za spolupráci s ostatními (získávání bodů pro národ).					
Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání poct pro kmen					
	Skauti	Vlčata	Krváci		
0. per					
1. pero					
2. pera					
3. pera					
4. pera					



Etapa CTH 2014 – Makoče Wakhan

Jméno Etapy: Cizí loviště	Celkový čas: 2 - hodiny		
Počet organizátorů: 6 - 8	Čas na přípravu: 45 minut		
Vhodné prostředí (počasí, terén): les			
Pomůcky/materiál: kartičky s potravou, lístky na životy			
Zaměření etapy:			
- <i>logická</i>	- spolupráce	- rychlost	- taktika
- <i>zručnost</i>	- <i>postřeh</i>	- <i>samostatnost</i>	- <i>vůle</i>
- <i>komunikace</i>	- <i>paměť</i>	- <i>divadelnictví</i>	- koordinace
			- odvaha
			- <i>orientace</i>
			- <i>obratnost</i>
			- bojovnost
			- <i>obřadnost</i>
Jiné zaměření:			
Legenda			
<p><i>Na našem území došla potrava, vlivem sucha a nájezdů bělochů. Musíme získat potravu z lovišť jiných kmenů. Těm se to ale nebude líbit a určitě se budou bránit. Musíme však získat, co nejvíce potravy, abychom uživili náš národ.</i></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.</p>			
<p>Na území, na louce nebo ve snadno průběžném lese se nachází kartičky s různými druhy potravy: králík (1 bod), liška (2 body), Jelen (3 body), Bizon (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. jelena, musí na to být tři lidi: chytanou se vzájemně za ruce, jeden z nich drží kartičku, a co nejrychleji spěchají do bezpečí.</p>			
<p>Na území kde loví se nacházejí i lovci z nepřátelských 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 nesoucí potravu roztrhne, musí kartičku pustit a od té chvíle se již chovají jako jednotliví lovci.</p>			
Dosažené úrovně/výsledky v etapě na získání poct pro kmen			
	Skauti	Vlčata	Krváci
0. per	Méně než 60	Méně než 40	Méně než 30
1. pero	Více než 60	Více než 40	Více než 30
2. pera	Více než 80	Více než 60	Více než 50
3. pera	Více než 100	Více než 80	Více než 70
4. pera	Více než 120	Více než 100	Více než 90



VÁLEČNÉ SPOLKY

Celkem 7 výcvikových akcí válečnických spolků (každá cca 1,5 hodiny) + výprava.

Děti se rozdělí podle svého zájmu a zaměření do několika válečnických spolků.

Označení spolku mají na šerpě. Mohu přejít i do jiného spolku, pokud jim ten jejich nebude vyhovovat, musí však splnit určitý vstupní test (aby se částečně dorovnali těm, co tam již jsou).

Výcvik v těchto spolcích je vždy praktický a končí zkouškou. Členové válečnického spolku jsou odborníci ve své oblasti. Cílem je naučit členy spolku co nejlépe dovednosti z jejich oblasti (nejde o množství kolik toho budou umět, ale o to jak dobře to budou umět) – je tedy třeba věnovat i hodně času tréningu.

- **Psí bojovníci**
 - Zaměření na statečnost, odvahu, čest a stezky.
 - Nejstatečnější a nejdovážnější, strážci národa, nejlepší bojovníci.
 - U pasu do boje nosí kolík na provázku.
 - Stezky, lukostřelba, sebeobrana

- **Spolek karabin**
 - Kurz SBCT

- **Medvědí muži**
 - Zaměření na táboření, přežití
 - Odborka/vlček Táborník

- **Liščí bojovníci**
 - Zaměření na orientaci, putování
 - Odbornost Putování, Topografie, vlček Cestovatel, práce s GPS

- **Lesní pavouci**
 - Zaměření na rukodělky

- **Spolek medicinmanových váčků**
 - Zaměření na zdravotní vědu, záchranu a službu
 - Odborka Služba bližním, vlček Zdravotník

- **Spolek rudých šípů**
 - Zaměření na lukostřelbu a přírodní vaření