

ETAPOVÉ HRY



Ivana Průšová

Příběh Šedoklenotu

Příběh
ŠEDOKLENOTU

Etapová hra – metodický materiál

- 2006 -

Pionýr,

Je objevitel nových cest, směrů a hlasatel pokrokových myšlenek;

značí ideu hledání, touhy po poznání;

zkráceně vystihuje zásadu být moderní, průkopnický.

Naše sdružení chce svoji práci plně dostát významu tohoto pojmu.

- 2006 -

Pionýr
Etapová hra Příběh Šedoklenotu

www.pionyr.cz

Pionýr
Etapová hra Příběh Šedoklenotu

ISBN 80-87031-00-8

Poznání
„Pionýr je pracovitý, učí se.“
jeden z Ideálů Pionýra

Etapové hry patří k jedné z osvědčených forem činnosti na letních táborech i během roku. Zejména tábory získávají díky nim potřebný spád a mnoho příležitostí, jak zajímavě skloubit i odlišné činnosti.

Soutěž Etapových her se v Pionýru vyhlašuje od roku 2003. Hry do ní může přihlásit každá pionýrská skupina. Protože nechceme do rukopisů zasahovat více než je nezbytné, je základní podmínkou přihlášky zpracování hry do obecně srozumitelné podoby.

Publikaci je možno užít jen jako námět. Realizace hry musí vycházet z konkrétních podmínek. Je třeba zohlednit podobu tábořiště, skladbu účastníků, oddílové a táborové tradice... Konečnou podobu hry musí vytvořit tým vedoucích a instruktorů a přizpůsobit ji vlastním podmínkám. Mimo jiné i proto, aby ji mohli považovat za výsledek vlastního úsilí.

Ať vám tato publikace pomůže poznávat nové věci a hledat nové nápady.

sekce projektů České rady Pionýra

Česká rada Pionýra vyhlašuje každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 30. října. Autorské příspěvky zasílejte na adresu Pionýr, Senovážné nám. 977/24, 116 47 Praha 1. Vyhlášení vítězů probíhá ještě téhož roku. Odměna za nejlepší příspěvek dosahuje hodnoty 10000 Kč. Pokud se rozhodnete zpracovat etapovou hru, doporučujeme držet se vyhlášené osnovy.

1) ÚVOD

- a) jméno a příjmení autora;
- b) pionýrská skupina;
- c) místo a typ tábora, kde se hra hrála.

2) POPIS HRY

- a) název etapové hry;
- b) jména autorů (textové i ilustrační části, popř. i jejich vazba na činnost dětí a mládeže);
- c) vylíčení ústředního motivu (příběhu, dějové linky);
- d) věková kategorie, pro kterou je určena;
- e) výchovné cíle;
- f) prvky vyjadřující motivaci (oděvy, deníky,...)
- g) doporučená doba realizace.

3) PŘÍPRAVA

- a) prameny (literatura a ilustrace, ze kterých realizátor vycházel);
- b) vysvětlení pojmů a vyjasnění důležitých vztahů mezi nimi;
- c) nároky na materiální a technické zajištění (pomůcky, tisk materiálů apod.);
- d) organizace (jaké herní jednotky se hry účastní);
- e) stanovení postupových cílů - rozčlenění na jednotlivé etapy (označení klíčových etap);
- f) stanovení zásadních obyčejů, pravidel, norem,...
- g) terminologie;
- h) systém vyhodnocování;
- i) základní metodika pro vedoucí;
- j) zajištění bezpečnosti při činnostech.

4) REALIZACE

- a) úvodní motivace;
- b) zahájení hry;
- c) popis jednotlivých etap
 - i) motivace etapy (odkazy na literaturu a doporučené pomůcky);
 - ii) popis jednotlivých her, aktivit a úkolů;
 - iii) metodická doporučení pro organizátora etapy;
- d) alternativní zpracování pro případy nepříznivých podmínek (nepřízeň počasí, jiné přírodní podmínky apod.);
- e) odkazy na užité zdroje (informační, technické, materiální atd.);
- f) zapojení tradičních vrcholů – dominant (karneval, sportovní přebory,...);
- g) zakončení hry;
- h) celkové vyhodnocení.

5) HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

- a) úspěšnost hry (dojmy realizátorů, dětí, případně rodičů);
- b) nástrahy, zauzlení a jejich vyzkoušená řešení;
- c) dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasníky, webová prezentace a podobně).

Příběh ŠEDOKLENOTU

Etapová hra – metodický materiál



Autoři: Ivana Průšová, Vojtěch Vejvoda (diplomy),
pionýrská skupina POHODA Jaroměř, Pionýrský Tábornický Oddíl Poutníci

Pionýr
Etapová hra Příběh Šedoklenotu

Úvod

Když jsem přišla před Vánoce na schůzku táborových vedoucích s tím, že bychom si mohli pro tentokrát zkusit zahrát hru z prostředí **fantasy**, nikdo jsme si nedokázali představit, do čeho jsem se uvrtili. Nápad byl jednomyslně přijat. Na řadě bylo najít vhodnou motivační literaturu. Fantasy knížek mně prošlo rukama během několika následujících týdnů nespočetné množství. Žádná z nich mne natolik nezaujala, abych si mohla říct – „*Tak to je přesně to, co hledám...*“

Až jednou. Z knihovny jsem si domů přinesla několik knížek z řady DragonLance - Příběhy, Legendy, Povídky. V tu chvíli jsem věděla, že mám vyhráno! Kniha motivující celotáborovou etapovou hru byla na světě!

Pod rukama se mi začal rodit fantasy příběh podbarvený přečtenými povídkami. Kamkoliv jsem se hnula, kniha byla se mnou; jezdila s námi na oddílové víkendovou a jejím prostřednictvím se děti začaly dostávat do děje. A čím více jsme toho přečetli, tím více jsme se těšili na nadcházející tábor. Vedoucí, maminky, babičky a spousta známých se horlivě zapojili do předtáborových příprav. Bylo potřeba ušít obleky, vyrobit zbraně, doplňky ...

Příběh Šedoklenotu je název jedné z nejúspěšnějších etapových her, které jsme kdy hráli.

Věkové kategorie

5 družin po 9 dětech a 2 vedoucích – věkově prostupné (6 – 14 let), smíšené.

Rozdělení „ras“

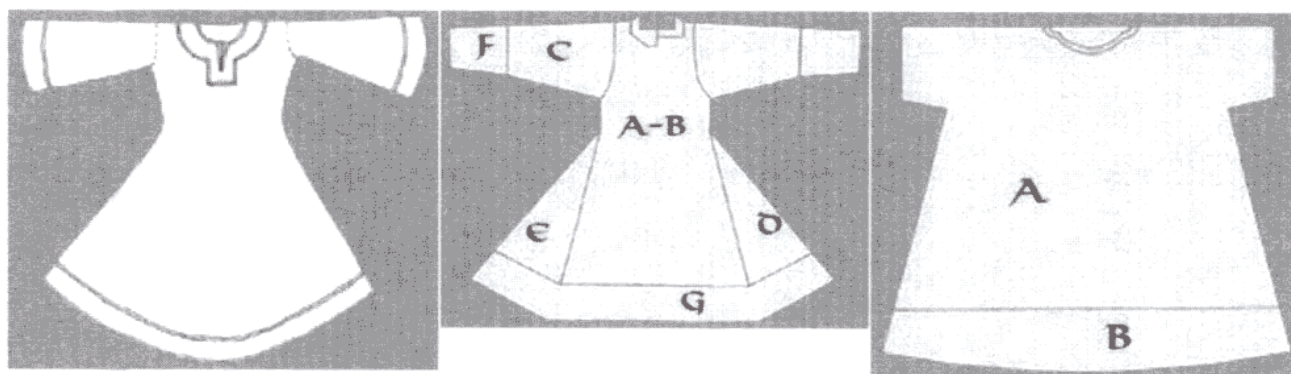
Na začátku příběhu jsme se museli rozhodnout, které „rasy“ budou v naší etapovce zastoupeny. Takové „rasy“, jako např. skřety a trolly jsme rezolutně zamítli ihned na počátku, neboť bylo jasné, že o takové „rasy“ by děti určitě nestály. Nakonec po dlouhém dohadování vyhrálo 5 „ras“ – **ELFOVÉ** (o ty byl mezi vedoucími největší boj, **ŠOTCI** (ty si málokdo uměl představit), **RYTÍŘI**, **TRPASILÍCI** a **ZAKLÍNAČI**. Když vedoucí dostali za úkol si „rasy“ mezi sebou rozdělit, strhnul se nečekaný boj o to, kým kdo bude. Vedoucí to vyloženě chytlo a hledali v dostupné literatuře klady a zápory jednotlivých „ras“. Nakonec – k mé velké úlevě – a po několika menších či větších ústupcích byly „rasy“ rozebrány a vedoucí měli dostatek času na zhotovení perfektních obleků a doplňků.

Táborový oblek

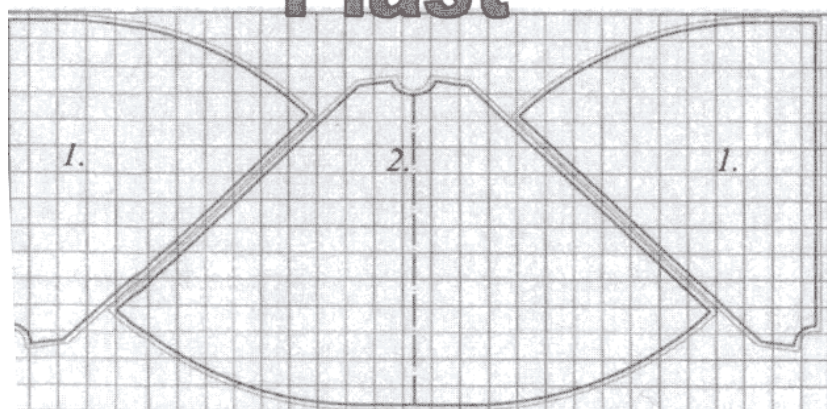
Účastníci tábora (kromě vedoucích) až do příjezdu na tábor nevěděli, do které „rasy“ budou patřit. Nastal nejožehavější problém. Vymyslet *univerzální* oblek, který si poté jednotlivé „rasy“ přizpůsobí k obrazu svému. A tak se šily tuniky a pláště. Střihy na obleky dostali rodiče v dostatečném předstihu a vlastní fantazii se meze nekladly. Právě naopak, byla vřele doporučována.

K mému obrovskému úžasu vypadaly všechny obleky fakticky skvěle a co bylo nejdůležitější – měli je VŠICHNI účastníci (a to se mi upřímně řečeno ještě nestalo).

Tunika



Plášť



Barva tuniky a pláště nebyla určena. Počítali jsme s tím, že si je „rasy“ budou na táboře barvit podle chuti, ale když už dětičky přijely s nabarveným oblekem, tak to vůbec nevadilo. Naopak různobarevné obleky vypadaly naprosto fantasticky.

Po příjezdu na tábor a rozdělení do „ras“ bylo potřeba jednotlivé „rasy“ (jejich oděv a zbraň) mezi sebou rozlišit. A to vypadalo následovně.



Elfové – hnědé tuniky, dlouhé minimálně pod kolena, přepásané širokou stuhou. Šedé pláště, luky a na čele korunky vyrobené z pozinkovaného drátu.

Šotci – hnědé tuniky, zubatě zastříhnuté na spodním okraji – délka nad kolena, tmavě hnědé vestičky (ty si ušili až na táboře) se zapínáním na velký knoflík.

Zaklínači – Světlé modré, přepásané tuniky téměř až na zem, plášť stejné barvy. Dřevěné meče v textilním pouzdru, u pasu velký váček na byliny.

Trpaslíci – okrové tuniky, v délce pod zadek s látkovým páskem. Oranžové pláště, papírovou přílbu, chrániče rukou, sekery.

Rytíři – přepásané, modré tuniky s velkým znakem na prsou, sahající pod zadek. Červené pláště, legíny, dlouhé meče.

Fantazii se meze nekladou a je jen na vás, jak se zapojíte a co všechno vymyslíte.

Táborové stavby (netradiční – vázající se k CETEHU)

- **Věž vysoké magie** - pod touto věží se každý den scházely „rasy“, aby si vyslechly legendu a pravidla hry.
- **Dřevěný povoz** - nejprve sloužil jako kulisa, ke konci tábora jsme se s ním vydali na celodenní výlet do Opočna na zámek. Povoz to přežil, my také a dětičky se samozřejmě předháněly v tom, kdo ho potáhne. Po celou dobu z důvodu bezpečnosti jistil povoz jeden z vedoucích.

Terminologie

Tábor a jeho okolí – Kryn..... doporučuji přečíst knihu a doplnit okolí tábora vhodnými názvy).

Vedoucí tábora nejvyšší mág, který obýval Věž vysoké Magie.

Vedoucí družin vedoucí jednotlivých „ras“

Zkušenosti získávaly je „rasy“ podle pořadí v jednotlivých etapách. Zkušenosti představovaly „skleněny“, které „rasy“ uschovávaly ve vlastnoručně vyrobených pytlíčcích.

Šedoklenot..... v závěru hry, kdy „rasy“ objeví Šedoklenot a společně se rozhodnou jej zničit, se klenot roztříští na tisíce kousků. Každý z nich si kousek odveze domů spolu se spoustou vzpomínek. V našem případě jsme nakoupili několik desítek malých barevných kamínků roztodivných tvarů, které zmiňovaný kámen věrohodně napodobovaly.

Výchovné cíle

- stmelení kolektivu
- spolupráce
- kreativita

Úvodní motivační příběh

PŘÍBĚH ŠEDOKLENOTU Z GARGATHU

Když se bohové z Chaosu probudili a převzali částečně vládu, ustanovili Rovnováhu vesmíru a Chaos byl potlačen. Kyvadlo času se pohybovalo mezi Dobrem a Zlem, a Neutralita hlídala, aby žádný z nich nezískal převahu. A v této době duchové ras začali tančit mezi hvězdami; bohové proto rozhodli, že stvoří pro ty rasy svět, který by obývaly.

Svět byl ukován, jenže teď bohové o duchy ras bojovali. Bohové Dobra chtěli dát rasám moc nad hmotným světem a vést je k Dobru. Bohové Zla si chtěli rasy zotročit, aby jim vnutili provádění svých zlých úmyslů. Bohové Neutrality žádali, aby byla rasám dána moc nad hmotným světem, ale se svobodnou volbou mezi Dobrem a Zlem.

Rozhodli se konečně pro poslední variantu. Bohové Zla věřili, že získat převahu je nebude stát žádné velké úsilí.

Zrodili se tři rasy:

- **Elfové**, milovaní bohy Dobra.
- **Obři**, ochotní otroci bohů Zla
- **A Lidé**, neutrální, kteří ze všech ras měli život nejkratší, a proto se mohli snadno přiklonit k jedné či druhé straně.

Když byly tyto rasy stvořeny, byl svěřen bohu Reorxovi úkol ukovat svět. Vybral si několik lidí, aby mu pomáhali, neboť byli ochotnými pracovníky. Ale lidé Reorxe brzo rozzlobili. Někteří byli lakomí a pracovali, jen aby získali bohatství, nejsouce na svůj výtvar nijak hrdí. Někteří podváděli, jiní kradli. Zuřící Reorx svoje učně proklet a změnil je v Gnómy – malá stvoření, odsouzená k výzkumům a trávící své životy vymýšlením mechanických pomůcek, které zřídka kdy užitečně pracovaly.



Brzy na to jeden zlý bůh Reorxe svedl, aby vzal ohromnou moc Chaosu a ukovával ji v klenot. Obecně se věří, že tím bohem byl Hiddukel, bůh zkorumpovaného bohatství. Reorx vyrobil Šedoklenot a vsadil jej do měsíce, rudého Lunitáru, měsíce, jenž byl bohům Neutrality svatý.

Gnómové během té doby postavili Velký vynález, zkonstruovaný, aby mohli opustit svět a vstoupit mezi hvězdy. Této věci chyběla jediná věc, aby fungovala – byla to hnací síla. V noci pozorovali oblohu, viděli

Šedoklenot zářit ze srdce Lunitáru a hned poznali, že kdyby se mohli zmocnit síly Chaosu skryté v Šedoklenotu, měli by pro svůj vynález chybějící pohon.

Jeden neobyčejně nadaný gnóm postavil vysunovací žebř, jen skutečně pracoval. Vynesl ho na Měsíc a tam do sítě, kterou pro tento účel nesl, chytil Šedoklenot dřív, než si ho bohové všimli. Sněs klenot dolů na svět, jenže tam mu

unikl a plul k západu; míjel země a za sebou nechával chaos. Chaos vstoupil do světa ve formě kouzla. Jak klenot plul, zvířata a tvorové v jeho stopách se proměnili podle volby kamene. Buď zkrásněli nebo zošklivěli.

Družina gnómů Šedoklenot následovala i přes moře v naději, že jej chytí a že si ho přivlastní. Jenže člověk jménem Gargath nakonec kámen polapil a pomocí kouzla jej držel ve své pevnosti. Gnómové se dopravili k hradu a viděli zář Šedoklenotu osvětlovat okolní krajinu. Žádali, aby jim Gargath kámen vydal. Odmítl. Gnómové vyhrožovali válkou – Gargath výzvu přijal. Vystavěl kolem hradu vysokou zeď, aby jej ochránila a kámen taktéž. Nebyl žádný způsob, jímž by Gnómové mohli ztéci vysoké hrady, a rozhodli se tedy k ústupu s přísahou, že se vrátí.

O měsíc později gnómská armáda přitáhla ke Gargathu s velkým, parou poháněným dobývacím strojem. Dosáhl na hradební opevnění, ale porouchal se než mohl splnit svůj účel. Gnómové s těžkými ztrátami museli ustoupit. Za dva měsíce se vrátili s ještě větším strojem, tento narazil do prvního, vybuchl a shořel. Gnómové s ještě většími ztrátami odtáhli.

Tři měsíce nato byli zpátky s kolosální dobývací parou poháněnou mašinou. Valila se přes popel dvou předcházejících a hřměla je zdi, když se hnací mechanismus porouchal. Konstrukce se s mohutným hřmotem převálila na bok a zeď rozbila.



Ačkoli to nebylo právě to, co měli v úmyslu, byli nadmíru potěšeni. Ale jak se hrnuli průlomem ve zdi, z klenotu vyšlehlo ocelově šedé světlo a všechny oslepilo. Když se pan Gargath vzpamatoval, viděl ke svému zděšení, že gnómové bojovali mezi sebou!

Jedna frakce gnómů žádala, aby byl Šedoklenot svěřen jim, že jej rozřezou a obrátí v bohatství. Druhá frakce chtěla Šedoklenot rozdělit na části a zjistit, jak funguje.

Jak tyto dvě strany bojovaly, jejich podstata se změnila...

Tak se zrodily rasy trpaslíků, kteří řežou skály a neustále přemýšlí o bohatství, a šotků, hnaných neuhasitelnou zvědavostí poznávat svět. Šedoklenot během zmatku unikl a naposledy byl spatřen, jak směřuje na západ, pronásledován skupinou gnómů v čele s panem Gargathem.

A to je příběh Šedoklenotu.

1. ODKAZ BOHA REORXE – KOVÁŘE SVĚTA (KOUZELÉ BRÝLE)

Motivace:

Abychom děti „dostaly do děje“, je třeba jim převyprávět příběh o tom, jak bůh Reorx přišel o Šedoklenot. (viz. úvodní příběh).

Hra:

Příběh napíšeme na papír formátu A4 a rozdělíme ho na tolik dílů, kolik je na táboře družin – ras. V našem případě na 5 dílů.

Na startu hráči obdrží zapečetěnou obálku a kus drátu, který jde tvarovat. Rasy mohou obálku otevřít v okamžiku, kdy vytvoří a dodají k obodování kouzelné brýle, jejich pomocí přečtou začarovaný pergamen. V obálce je papír se zprávou napsanou neviditelným písmem (citrónovou šťávou) a je na něm popsáno místo, na kterém se nachází díl skládačky Příběhu Šedoklenotu. Zpráva se dá přečíst jedině, když se list nahřeje nad plamenem, což ovšem rasám neprozrazujeme. Pokud je nechceme moc dlouho trápit, můžeme jim na počátku napomoci tím, že při sdělení úkolu držíme v ruce svíčku, zapálíme si malý ohýnek, či nějak podobně.

Bodování:

- 1 - 5 zkušeností za zhotovení brýlí (určíme časový limit a hodnotíme kvalitu provedení).
- 1 - 5 zkušeností za pořadí přinesení části skládačky.

Pomůcky:

- Rozstříhaný příběh
- Obálky
- Drát, svíčky, zápalky

2. VSAĎTE SE

Legenda:

Trpslík povstal, nahnul se dopředu do světla. Z hloubi plného lesklého černého vousu vyslal přívětivý úsměv k mladým mužům. Zvedl džbánek a vesele je oslovil: „Dougan Kladivo k vašim službám, mladí pánové. Připijete si se starým trpslíkem?“ „Jistě, bude nás těšit“, odvětil Elf. Trpslík zavolal na hostinského, aby mu přinesl jeho osobní nápoj a se džbánkem v ruce přistoupil k jejich stolu. Dougan si přitáhl vysokou stolicí, aby kompenzovala jeho malou postavu a pohodlně se usadil u jejich stolu. „Co budete pít, pánové?“



zeptal se. „Lihovinu mých lidí? Ach, pánové mají zajisté vybrané chutě! Pak není nic lepšího než kvašené houbové pivo z Thorbardinu.“ „S námi je ale těžké držet krok,“ naparoval se šotek a pokývl Douganovi, aby naléval. „Ale vy byste měl dát pozor a pít pomaleji.“

„Hleďme, kdo promluvil!“ Trpaslík řval tak hlasitě, že všechny oči v místnosti se na něho upřely, včetně těch malých tvorů v hnědých hábitech. „Hej! Na světě není tvora, který by přepil trpaslíka jeho vlastním pivem!“ Pohlédnuv na zaklínače, šotka a řítíte, elf mrkl, ale udržel vážnou tvář. „Tak teď jste je právě potkal, Dougane Kladivo!“ opřel se o židli dozadu, až zavržala pod jeho váhou. „Mnohé trpaslíky jsme upili, až spadli pod stůl a pořád jsme byli dost střízliví, abychom je dopravili do postele.“

„A já!“, opáčil Dougan se zaťatými pěstmi a obličej pod vousy mu žhavě zrudnul, „jsem statní muž upil, že se ocitli pod stolem a dotáhl jsem je nejen k posteli, převlékl do noční košile, ale navíc jsem jejich pokoje i uklidil!“

„S námi se to nestane!“ prohlásil šotek.

„Chcete se vsadit?“ ječel trpaslík a jazyk mu už trochu nesloužil.

„Vsadíme se?“ zařval rytíř.

„Tak dobře!“ křikl Dougan.

Hra:

Družiny dostanou klenoty a vsází je v různých disciplínách na svůj úspěch.

Příklady úkolů:

1. Uhádnou, kolik dohromady váží kuchař, technik a hospodář tábora kilogramů?
2. Odhadnout, kolika míčky se která družina trefí do terče na zemi? Postupně nastupují jednotlivé rasy a ostatní tipují.
3. Kdo udělá z těl nejdelšího hada. Rasy vsázejí na to, jak dopadne jeho družina. Nesmí vsázet na poslední místo.
4. Napsat, jakou SPZ má zásobovací auto. Dostanou tolik klenotů, kolik trefí čísel.
5. Každý člen rasy hodí jednou kostkou. Rasy vsázejí na to, jaký bude součet všech oček na hozených kostkách (pokud jsou v toleranci ± 1 , berou celou sázku, pokud jsou v toleranci ± 2 , berou polovinu, jinak nic).
6. Odhadnout, kolik kuliček hrášků je ve skleničce.

Na spoustu dalších úkolů jistě přijdete sami.

Bodování:

10 zkušeností pro první a o dvě méně pro každou další rasu.

Pomůcky:

Pionýr
Etapová hra Příběh Šedoklenoty

- Míčky, hrášek, kostky, klenoty ... a další podle úkolů.

3. SVĚT SE HOUPAL A CHVĚL

Legenda:

Svět se houpal a chvěl, když se šotek probudil. Obrátil se se zasténáním na záda. Hlava se mu poněkud vyjasnila a vtom si uvědomil, že se může stěží pohnout, že má ruce svázané za zády. Strach projel omámeným mozkiem. Jeho ledová vlna odvála mlhu trpasličí kořalky. Necítil chodidla a krušně mu došlo, že provazy utažené kolem kotníků mu omezily krevní oběh. Skřípaje zuby troch měnil polohu a v měkkých holínkách vrtěl prsty, až cítil brnění navracející se krve. Všiml si, že leží na dřevěné pryčně, nahmatal ji pod sebou rukama. A pryčna se zvláště pohybovala, houpala se nahoru a dolů způsobem, jenž nijak nepomáhal jeho bolavé hlavě a rozhoupanému žaludku. Byly tu divné pach a zvuky – dřevo vrzalo, něco divně svištělo a bublalo a každou chvíli nad hlavou slyšel ohlušující řvaní, bouchání a plácání, jenže znělo jako stádo splašených koní, či jako otcův popis útočících draků. Mladý šotek pomalu otevřel oči. A hned je zase zavřel. Proud slunečních paprsků z kulatého okénka ho bodl v mozku jako šíp a vyslal do běla rozžhavenou bolest do pozadí jeho očních důlků. Pryčna se houpala jedním směrem, nato zase jiným a žaludek se mu opět zvedl. Odpočíval, až se natolik vzpamatoval, že otevřel oči a nechal je otevřené. Pryčna, na které ležel, byla zabudována do prohnuté dřevěné stěny malé místnosti a zřejmě měla sloužit za hrubé lůžko. Neobvykle tvarovaný pokoj lemovalo několik dalších lůžek a šotek na nich viděl své přátele, bezvědomé a svázané na rukou i na nohou jako on sám. Žádný jiný nábytek tu nebyl, pouze pár dřevěných beden klouzalo po podlaze sem a tam.



Šotkovi stačilo dívat se ven malým kulatým oknem, aby se potvrdily jeho nejhorší obavy. Napřed spatřil pouze modrou oblohu, bílé mraky a jasný sluneční svit. Potom se prkno, na něž ho uložili, jako by propadlo do strže. Dřevěné bedny se skřípavě sunuly kolem něho. Obloha i mraky zmizely, nahradila je zelená voda.

Znovu zavřel oči, překulil se, aby ulevil svalům staženým křečí a položil bolavou hlavu na chladné dřevo palandy.

Raději by měl říci „kajuty“, to je správný námořnický výraz, že ano, řekl si trpce... věděl s jistotou, že se ocitl na nějaké velké lodi... v tom mu svitlo světélko poznání, vzpomněl si, že ve svém hábitu má ukrytý nůž. Rozhlédl se a spatřil hábit povalující se v rohu. Snad budu mít tolik štěstí a ten nůž bude ještě uvnitř.

Hra:

Připravíme si tolik umělohmotných nožů, kolik hraje hráčů. Nože popíšeme čísly od 1 výše a rozmístíme je do herního území. Nože s vyššími čísly dáme blíže ke startovní čáře, nože s nižšími čísly umístíme dále.

Všem hráčům zavážeme ruce za zády a nohy jim znehybníme šátkem (měli bychom jim nechat možnost dělat malé kručky). Na startu všichni hráči leží na zádech, nohy jsou na startovní čáře. Na startovní signál se svépomocí zvednou a co nejrychleji se přemístí do herního území (cca 100 metrů vzdáleného). Zde seberou nuž s co nejmenším číslem a vrátí se s ním zpět na start.

Bodování:

1 – 5 zkušeností za návrat posledního člena rasy.

1 – 5 zkušeností za součet čísel na nožích (čím nižší, tím lepší).

Pomůcky:

- šátky a provazy pro svázání všech hráčů
- očíslované umělohmotné nože

4. V ZAJETÍ

Motivace:

Padací dveře ve stropě se otevřely a dovnitř nakoukla hlava malé, zavalité postavy v zářivě černém sametu, s dlouhými černými vlasy. „Jste mými hosty!“ křikl vesele Dougan Kladivo, prohlížeje si své oběti. „A šťastnější než všechno lidstvo, neboť jsem vybral právě vás, abyste mne doprovázeli na mé skvělé výpravě! Výpravě, která vás proslaví po celém světě! Výpravě, proti které se cesty vašich přátelům budou zdát jako šotčí hon za mršinou! Důvodem, proč jste na této trochu jedinečné lodi, je legendární ztracený Šedoklenot z Gargathu. Já jsem ho našel! Jsme na výpravě, jíž končí všechny výpravy! Získáme zpět Šedoklenot a zbavíme svět Chaosu.“ Dougan se poklopem nahýbal tak hluboko, že mu obličej zrudl námahou a div nespadol hlavou dolů.

„Víte, mládenci, ječ to věc cti,“ dodal mírně. Hodil dolů provazový žebřík a poněkud rozkolísaně šplhal dolů do podpalubí. Vysvobodil všechny z pout a pozval je nahoru na palubu. Zaklínač se postavil opatrně na nohy a hned zase spadl dopředu, když mu podlaha podklouzla pod nohama. Pak se žalostně usmál, znovu se postavil a opět se vydal k provazovému žebříku. Sotva se jim oči přizpůsobily, zaslechl za sebou řev. Děsný zvuk, kombinace vytí, ječení, vrzání a syčení. Paluba se pod nohama chvěla a bubnovala. Začínali se vyděšeně obracet, aby čelili hroznému útočícímu zvířeti, když slyšeli Douganův výkřik.

Vrhli se na palubu právě, když se jim něco temného a strašného s hřměním a divokým plácáním přehnal nad hlavou.

Hra:

Každá rasa si vyrobí podle návodu nosítka na přenášení členů. K výrobě použije dřeva, ke spojení hřebíků, provazů, drátů ... Nosítka jsou čtvercová, mají 80 cm po obvodu. Po stranách mají 4 rukojeti k zachycení. Rám je pokryt prkny, či kulatinou.

Na výrobu mají rasy rozumný časový limit – nosítka musí být bezpečná a tudíž kvalitní.

Poté, co je výrobek dokončen, nastupují jednotlivé rasy na start. Čtyři největší a nejsilnější členové rasy jsou nosiči a jejich úkolem je překonat určitý úsek a přenést své členy z bodu A do bodu B (cca 20 - 30 metrů). Hráč, který je na řadě, vystoupí na nosítka, nosiči je opatrně zvednou a přenesou do cíle. Hráč nesmí cestou spadnout. Pokud by se tak stalo, musí se s ním nosiči vrátit na start a opakovat úkol.

Bodování:

- 1 – 5 zkušeností za zhotovení nosítek.
- 1 – 5 zkušeností za rychlost přenesení členů své rasy.

Pomůcky:

- sekery, pily, provazy, hřebíky
- prkna, kulatinu



5. GNÓMSKÉ PLAVIDLO

Motivace:

G nómská plachetnice byla vskutku pravým technickým unikátem. Roky plánování a stovky let řemeslné práce učinily z gnómského plavidla postrach moří. (Tohle byla skutečně pravdy. Většina lodí prchla při spatření její vlajky - nesla zlatý šroub v hnědočerném poli). Avšak důvodem úprku byly její nepředvídatelně vybuchující parní kotle. Gnómové prohlašovali, že jednou napadli a potopili pirátskou loď minotaurů. Jenže pravda byla jiná. Minotauři se tak bezmocně chechtali, že nechali svoji loď neopatrně vplout do blízkosti gnómů, kteří v panice ze sudů uvolnili stlačený vzduch, užívaný k řízení lidí. Následný náraz loď minotaurů smetl z hladiny a gnómy odhodil z kurzu o dvacet mil.

Ať se druhé rasy posmívaly, jak chtěly, gnómové věděli, že jejich loď předčila svůj čas v praktičnosti, ekonomice i vzhledu. Fakt, že byla pomalejší než cokoliv na hladině – v dobrém počasí se silným větrem měla průměrnou rychlost kolem půl uzlu – jim nevadilo.

Konstruktéři dobře věděli, že všechny lodi měly plachty. Dle jejich názoru to byla nutná rekvizita, aby loď byla lodí. Proto i gnómská loď měla plachtu. Leč po pečlivém studiu plachetnic postavených jinými, méně nadanými rasami, se usnesli, že zaplnit palubu změtí stožárů, lan a plachet by bylo mrhání prostorem a silami při tahání plachet nahoru a dolů, aby zachytily vítr. Gnómská loď měla tudíž jednu gigantickou plachtu, která nejen zachycovala vítr, ale v základu jej i táhla s sebou.

A právě tato plachta dodala lodi její převratný vzhled. Enormní rozměr a dýmajícího se plátna s ráhnem tloušťky deseti silných dubů, které jelo na třech tukem se lesknoucích kolejnicích – dvěmi po bocích trupu a jednou uprostřed. Silná lana, běžící po délce lodi, tažená parními generátory obrovského parního kotle v podpalubí, obsluhovala ten zázrak moderní námořní technologie a vlekla plachtu

obrovskou rychlostí po namazaných kolejnicích. Plachta při svém pohybu zepředu nazad vyráběla svůj vlastní vítr, jak burácela podél trupu a poháněla loď v jejím kurzu. Když plachta dokončila svůj impozantní let přes palubu a dosáhla konce lodi, hezky se smotala a cestovala vodou pod plavidlem, až dosáhla příď vepředu. Zde vyskočila z vody, roztáhla se a hřměla těsně nad palubou.

Tak si aspoň počínala na konstruktérských prknech a v četných gnómských koupacích vanách. Jenže ve skutečnosti mechanismus ovládající stáčení plachty brzo působením slané vody zrezavěl a plachta padla do vody buď docela, nebo částečně otevřená. Takhle klouzala pod kýlem a působila jako brzda, jež příležitostně táhla plavidlo víc nazad, než kolik urazilo dopředu. Tento malý nedostatek byl však převážen nepředvídaným bonusem. Když se otevřená plachta ponořila do vod, působila jako síť a vytáhla hejna ryb. Jak se zvedla nad příď, pršely z ní na palubu ryby, které sloužily za obědy i večere a někdy se stalo, že padající tuňák zranil nešťastníka, který včas neuhnul.



Plachetnice neměla žádné kormidlo, protože je nebylo kam umístit, neboť plavidlo mělo v základu dvě příďe a žádnou záď. To nevadilo; gnómové navrhli loď tak, aby mohla být řazena předem zmíněnými přetlakovými sudy, umístěnými po stranách, jež byly plněné vzduchem obrovskými parními měchy. Vypuštěním vzduchu z jednoho či druhého dovolovalo lodi, aby změnila směr.

Jméno tohoto velice podivuhodného plavidla bylo Skvělá Gnómská Loď Výprava a Výzkumů Postavená z Dřevěných Desek Držených Pohromadě Zázračným Gnómským Lepem (o němž je lépe se nešířit) Namísto Pracného Lidského Vynálezu Hřebíků, Kterou Jsme Navrhli Efektivněji a Je Poháněna Parou Vyráběnou z Vody Přiváděné do Rychlého Varu atak dále a tak dále = ZÁZRAK.

Hra:

Během několika dní postavit co nejvěrněji popisovanou plachetnici (popis plachetnice rasy dostanou). Čím více bude podobná popisu (přetlakové sudy, posunovací plachta se zlatým šroubem v hnědočerveném poli, parní kotel...) tím víc bodů mají možnost rasy získat. Rasy dostanou finanční limit, z kterého mohou nakoupit některé pomůcky na výrobu plachetnice (lepidla, šroubky, vlasce ...). Po vyhodnocení všech plavidel předvedou rasy, jak se jejich výtvar vede na vodě. Je možné to zahrnout do závěrečného vyhodnocení – to záleží čistě na vás.

To však rasy dostanou úkol pro další dny. Abychom měli co vyhodnotit i dnes, budou mít rasy za úkol zjistit, jak tuto loď gnómové pojmenovali.

Název lodi rozepíšeme na očíslované lístečky a ty rozházíme v hracím území. Rasy mají za úkol co nejrychleji najít všechny lístky a zapsat si kompletní název gnómského plavidla. Pro zpestření hry můžeme do herního území nasadit nějakého

zlovolného gnóma, který bude rasám nějakým způsobem škodit a znesnadňovat jim zadaný úkol.

Bodování:

- 10, 8, 6, 4, 2 zkušenosti za výrobu plachetnice (boduje komise složená z personálu tábora).
- 10, 8, 6, 4, 2 zkušenosti za název lodi.

Pomůcky:

- lepidlo, vlasce, šroubky a další materiál na výrobu plachetnic
- lístečky

6. GARGATHŮV OSTROV

Motivace:

Příštího rána naše přátele vzbudil ohromný náraz, krev mrazící zvuk drceného dřeva a dost opožděný výkřik: „Země, ahoj!“

Vypotáčeli se z přístřešku na palubu, což byl nesnadný úkol, protože loď se silně nakláněla doprava.

„Co je? Co se stalo? Kde to jsme?“ vyptával se trpaslík a protíral si oči.

„Dorazili jsme!“ oznámil Dougan, hladě si spokojeně vous. „Pohlédněte!“ učinil veliké, široce rozmáchnuté gesto k tomu, co v tomto okamžiku – bylo přídí. „Gargathův ostrov.“



Přátelé se dívali. Co mohli vidět nejdříve, byla zborcená masa roztržené plachty, jakési visící provazy, zlomená palubnic a gnómy, kteří mávali rukama, zuřivě se hádali a postřkovali. Pohyb lodi vodou ustal, bezpochyby díky úskalí, jež rozdrtilo figurínu na přídí, část boku a zlomilo plachetní ráhno.

Za zády jim vycházelo slunce a vrhalo jasné světlo na písčítý břeh, jenž se zatáčel k severu mizel v závoji mlhy. Za pláží rostly podivné, cizí stromy s hladkými kmeny, jejichž vrcholky nesly bohatou záplavu listů, podobným palmám a nad skalním srázem a stromy se tyčila gigantická hora. Kolem ní se vznášel rozsáhlý oblak kouře, vrhající svůj příkrov přes pobřeží, vodu i loď.

„Gargathův ostrov,“ opakoval triumfálně Dougan.

„Gargath?“ Elf na něho civěl. „Chcete říct ...“

„Aj chlapče. Jestli si vzpomínáte, sám pan Gargath následoval Šedoklenot, když unikal. Postavil loď a plavil se za ním, když zmizel za západním obzorem, a to bylo naposled, co o něm kdo na Ansalonu slyšel. Jeho rodina usoudila, že spadl přes kraj světa. Jenže před pár lety jsem popíjel se skupinkou minotaurů. Jedna věc vedla k druhé, pak jsme hráli – jak si vzpomínám, a já jsem vyhrál tuto mapu.“ Dougan sáhl do kapsy červeného kabátu, vytáhl kus pergamenu a podal jej Zaklínači.

Gnómové přepravili Elfa, Trpaslíka, Rytíře, Šotka, Zaklínače a Dougana člunem z lodi na břeh. Vzít s sebou člun byl Douganův nápad a gnómové byli okouzleni něčím tak praktickým a jednoduchým. Oni sami navrhli záchranou loď, která měla stejné rozměry a váhu jako plachetnice, ale museli ji nechat doma, neboť komise ji chtěla nejdříve prostudovat.

Člun poháněný vlnami a přílivem se blížil ke břehu a posádka pohlížela na uvítací družinu. Vycházející slunce se odráželo od oštěpů a štítů čekajících mužů. Ti byli vysocí, svalnatí a v příjemném klimatu ostrova nepotřebovali moc oblečení. Jejich kůže byla lesklá, zdravě hnědá, těla zdobily korálky a pera jasných barev; tvářili se nesmírně vážně a odhodlaně. Drželi dřevěné štíty, pestře, křiklavě pomalované. I oštěpy byly ručně vyřazené ze dřeva – s kamennými hladkými hroty.

Tišíší válečníci se ani nehnu, s bezvýraznými tvářemi sledovali příchod cizinců.

„Sláva!“ vykřikl Dougan, vykračuje pískem před muže, kteří stáli v popředí svých soukmenovců a vypadal na náčelníka. „My bozi!“ prohlásil trpaslík a ukázal na svou hrud. „Přicházím ze země Vycházejícího slunce, abych pozdravil obyvatele Gargathu.“

„Jste trpaslík,“ děl válečník nevlídně obecnou řečí. „Přišel jste z Ansalonu a jdete asi po Šedoklenotu. Nemůžete ho ale dostat,“ řekl válečník stále stejným tónem hlasu. Pozvedl oštěp. „Jsme tu, abychom vás zastavili!“

Hra:

Boj na kládě. Bojovat budeme s tyčemi na konci ovázanými molitanem. Domorodec (je lépe, když jich máme více, aby se vystřídali) nastoupí na kládu a postupně proti němu nastoupí jednotliví zástupci ras. V ručeném časovém limitu (cca 2 minuty) musí jeden druhého shodit z klády. Povolené jsou pouze strky molitanovou tyčí. Pokud hráč spadne sám, je to jako by byl shoden. Pokud člen rasy shodí dolů domorodce a sám zůstane na kládě, má jeho rasa 2 body. Pokud spadne člen i domorodec, má rasa 1 bod. Na konci hry si rasy spočítají body a hra se vyhodnotí.

Bodování:

10, 8, 6, 4, 2 zkušenosti

Pomůcky:

- molitanové tyče



Pionýr
Etapová hra Příběh Šedoklenotu

- kláda

7. PUTOVÁNÍ DŽUNGLÍ

Motivace:

Cesta byla snadná. Šli po stezce, která v džungli musela být už dlouhé roky. Největším problémem bylo děsné vedro. Trpaslík a Rytíř si bry sundali brnění a zabalili je. Konečně přesvědčili i Zaklánače, aby si svlékl bílý háv. Přesto jeho paličaté protesty, že nebude courat džunglí jen ve spodním prádle. Zaklánač váhavě souhlasil a byl rád, že poslechl, i když se Elf bavil vtipy na jeho tenké nohy. Jak slunce stoupalo, džungle byla čím dál parnější. Krátké spršky deště je na chvíli ochladily, ale také podstatně zvýšily vlhkost vzduch.

Pouze Dougan vytrvale odmítal sundat – byť i je na chvíli – svůj širák a tvrdil, že trpaslíkům vedro nevadí a posmíval se lidské slabosti. Tohle pronášel, zatímco mu po obličejí stékaly potůčky potu a kapaly z promočených vousů.

V době, kdy dorazili do nejbližší vesnice vzdálené asi jeden den pochodu džunglí, byli tak schlíplí a utahaní, že měli sotva sílu se obléknout a připevnit brnění, aby na obyvatele učinili náležitý dojem. Zvěst jejich příchodu se jim nějakou záhadnou cestou musela donést (Šotek slyšel neznámé dunění bubnů a domyslel si, co říkají), neboť muži a děti je očekávali. Muži je uvítali chladně (ač několik očí se při spatření elfího brnění chtivě zalesklo), dali jim najíst a napít a poskytli jim chatrč na přespání.

Hra:

Pomocí kotlíků a provázků připravíme asi metr širokou a 10-15 metrů dlouhou klikatící se dráhu. Kolíky očíslovujeme od 1 výše (1 bude nejbližší startu). Úkolem jednotlivých hráčů je projít cestu poslepu, aniž by se dotkli kolíku či provázku.

Abychom to hráčům usnadnili, dráhu postavíme několik dní předem a hráče pobídneme, aby si průchod trasou trénovali, neboť přijde vhodná doba, kdy se jim to může hodit.

Na trasu vysíláme jednoho hráče po druhém a zapisujeme si čísla kolíků, ke kterým bezchybně došli. Na konci sečteme čísla hráčů v jednotlivých rasách, vydělíme počtem hráčů (pouze v případě, pokud není stejný počet hráčů v rasách) a nejvyšší číslo samozřejmě vyhrává. Je vhodné určit časový limit, během kterého se mohou jednotliví hráči pohybovat v džungli.

Bodování:

10, 8, 6, 4, 2 zkušenost

Pomůcky:

- kolíky, provaz
- šátky



8. OTÁZKA CTI – CHCETE VSE VSADIT?

Motivace:

Kolem půlnoci Elfa vzbudil trpaslík Dougan. Třásl mu ramenem a volal jeho jméno. „Cože?“ vyhrkl Elf ospale a sáhl po luku. „Aj, chlapče, nechte zbraň ležet,“ řekl Dougan chvatně. „Musíme jenom něco vědět. Vy, vaši přátelé a já jsme kamarádi, ne?“

Elf si později vzpomínal, pokud si mohl na něco vzpomenout, že trpaslík otázku několikrát opakoval a zdálo se mu, že na odpovědi obzvláště záleží.

„Jo, kamarádi,“ zamumlal a přetočil se na druhý bok.

„Co je vaše, je moje, moje je vaše?“ vytrvale naléhal a natáhl se, aby mladému muži viděl do tváře.

„No je.“ Elf se ohnal p nějakém hmyzu, co mu sál krev a odstrčil trpaslíkovy vousy.

„Díky, chlapče! Díky, nebudete toho litovat,“ šeptl Dougan vděčně.

Elf potom tvrdil, že trpaslíkova poslední slova „nebudete toho litovat“ ho strašila ve snu, ale byl příliš unavený na to, aby se probral a zvážil jejich význam.

Jak se ukázalo, měl moře času na zvažování hned ráno, jak se probudil s hrotem oštěpu na krku. Kruh válečníků stál kolem. Mrknutím oka viděl své společníky ve stejné situaci.

„Rytíři, Šotku, Zaklínači, Trpaslíku! Vzbudte se!“ zvolal. Neodvažoval se pohnout. Otevřené dlaně držel v přímém dohledu. Všechny společníky poplach jeho hlasu rychle probral a ospale hleděli udivenýma očima na své vězňatele.

„Co se děje?! Zaklínač ovládl hlas, aby zněl klidně.“

„Nevím, ale hodlám to zjistit!“ Elf vztekle odstrčil hrot stranou. „Co je to za nesmysl?“ začal vstávat a ostří se opět dotklo jeho hrdla a tentokrát se připojila dvě další – jedno mu mířilo na hrud' a druhé ho píchalo do zad.

Vtom vstoupil do chatrče zahanbený Dougan a vsunul hlavu mezi kruh válečníků. „Je .. to .. och .. otázka cti .. abych tak řekl. Je pravda, „pokračoval se srdceryvným povzdechem, „že jsem se v noci dostal do maličké hry.“

Tak?“ hučel Šotek. „A co s tím máme společného my?“

„Hned vám to vysvětlím.“ Dougan si olízl rty, oči mu přeskakovaly z jednoho k druhému. „První dvě hodiny mi kostky dobře vycházely. Vyhrál jsem náčelníkovu péřovou čelenku a dvě krávy. Měl jsem toho nechat, ale ten starý chlapec byl velmi zarmoucený, a tak jsem nemohl dělat nic jiného, než nechat ho vyhrát ty věci zpět. Měl jsem takové štěstí, že jsem vsadil všechno na jeden vrh - a přidal i svůj klobouka sekeru.“

Šotek se podíval na jeho hlavu. „A prohrál.“

Douganovi poklesla ramena. „Na ostatním mi tolik nezáleželo, ale nemohl jsem zůstat bez klobouku, že ano? Vsadil jsem proti klobouku všechny své peníze a...“ „Ztratil jste je také,“ dodal Šotek.

„Hadí oči,“ řekl trpaslík trpce.

„Takže jste ztratil svůj klobouk i peníze...“

„Ne docela,“ odporoval Dougan. „Víte, já prostě nemohu být bez toho klobouku ... a neměl jsem nic, co by ten stařík chtěl. Můj kabát mu nepadl. A vy jste přece řekl, že jsme kamarádi, co se dělí – tak jsem vsadil vaše brnění,“ řekl Dougan.

„Cože?“ zařval zuřivě Elf.

„No, když je válečník na vás včera viděl, moc se mu zalíbilo,“ chvátil Dougan. Vsadil jsem proti mému klobouku vaše brnění a vyhrál jsem.“ Vypadal náramně spokojeně.

„Díky Paladinovi!“ oddechl si Elf

„Potom ...“ Dougan znejistěl – „protože štěstí mi zřejmě přálo, jsem se rozhodl dostat zpět své peníze. Vsadil jsem brnění, svůj klobouk a ...“ – natáhl prst – „tu kouzelnou hůl proti mým penězům, kravám a koze.“

„Co se stalo?!“ zeptal se pobledlý Zaklínač.

„Prohrál jsem.“ Dougan vzdychl. „Jen jednou v životě jsem viděl, aby někdo hodil hadí oči dvakrát po sobě. No, tak to je.“

„A naše brnění?“ ječel Rytíř a žíly mu na krku naběhly.

„Počkejte!“ Dougan spěšně zvedl ruku. Válečníci i přes své zbraně a početní převahu začali být nervózní. „Chlapci, věděl jsem, jak vás ztráta vašeho majetku zarmoutí, a tak jsem učinil jedinou věc, co zbývala. Vsadil jsem vaše meče.“

Rytíř, Zaklínač, ani Trpaslík nemohli promluvit, jednoduše naprosto ohromeni na něho strnule zírali.

„Vsadil jsem meče a svou sekeru proti holi a mému klobouku a vyhrál jsem, ale pak se štěstí zase obrátilo a já hrál dál ...“

Hra:

Každá z ras (družin) si vybere jednu deskovou hru a vyzve ostatní rasy na souboj. Logicky si rasy vyberou takovou hru, kterou alespoň někdo z nich



bravurně ovládá a je si jistý vítězstvím. Nedoporučujeme šachy, ty trvají strááááá dlouho a jsou jen pro dva hráče.

Po výběru rasy utvoří skupinky (tolik, kolik je vybraných her) a každá ze skupinek si vybere hru, ve které se zúčastní turnaje. V našem případě se rasy rozdělily na dvojice; první dvojice šla hrát Ligretto, druhá Metro, třetí Cink!, čtvrtá Alhambru a pátá Bang!

Vhodný turnajový systém si utvoříte sami, podle počtu

hráčů a času, který této hře chcete věnovat.

Co je však důležité, jsou sázky. Rasy předem dostanou **30 ks oceněných částí výzbroje a výstroje**, které si mezi sebou stejnoměrně rozdají (měli by připadnout 3 ks pro každého). Slabším hráčům dají méně hodnotné části, těm lepším naopak ty cennější.

Vyhodnocení turnajů:

Dejme tomu, že k jedné hře zasedne 5 hráčů a každý vsadí 3 části výzbroje a výstroje. Ve hře je tedy 15 různě cenných částí výzbroje a výstroje. Hráč, který vyhraje turnaj, bere 5 libovolných částí, druhý hráč 4, třetí hráč 3, čtvrtý hráč 2, a na posledního hráče zůstane 1 část výzbroje či výstroje.

Varianty:

Rasy na začátku obdrží ŽOLÍKA. Mají právo ho vsadit v jedné hře spolu se svou sázkou. Pokud se v této hře umístí na 1. místě (platí opravdu jen první místo), vítěz bere vše a ostatní mají smůlu. Je to hodně o náhodě, ale risk je zisk.

Pokud hráč, který vsadil žolíka, nevyhraje, jeho část výhry si rozeberou podle daného klíče protihráči.

Bodování:

Na konci turnajů si rasy sečtou body na částech výzbroje, či výstroje, které vyhrály. Rasa s nejvyšším počtem bodů vyhrává 10, 8, 6, 4, 2 zkušenosti dle pořadí.

Pomůcky:

- deskové hry a rozhodčí k nim
- lístečky s výstrojí a výzbrojí

Výzbroj a výstroj:

- 1 bodcestovní plášť, lembas (elfský chléb), klobouk
- 2 body.....brnění, štít, boty
- 3 body.....košile z nitrilu, kniha kouzel, chrániče rukou
- 4 body.....sekera, magická hůl, luk
- 5 body.....meč, voda, kouzelné brýle

9. BOJ S CHAOSEM

Motivace:

Blížili se k vnějším zdem hradu Gargathu. Den se skláněl k večeru. Zdi měnily své složení stejně jako hrad. Někdy se zdály být postavené z cihel, ale když se podívali znovu, ze zdí se stal živý plot, nato mříže.

Došli k jejich základům a bojovníci je opustili navzdory dalšímu Trpaslíkově náborovému projevu. Projev byl přinejmenším nepřesvědčivý, bez elánu. Skutečnost, že byl vlastně nahý, podrazila jeho nadšení. Navíc byl celkem přesvědčený, že je marný, zbytečný.

„Pojďte s námi!“ ukažte tomu ďábelskému Gargathovi, že jste muži! Že se mu dokážete vzepřít a bojovat. Ukažte mu, že na ochranu svých domovů jste ochotni riskovat vaše životy!“

Tak, jak si myslel. Řeč neměla žádný účinek. V okamžiku, kdy na ně dopadl stín proměnlivých zdí, ustoupili. Hleděli na ně s hrůzou, kroutili hlavami, cosi mumlali a utekli do ochrany džungle.

„Musíme co nejdříve najít nějaké zbraně,“ nadhodil Šotek. Rozhlížel se, všude kolem nich bujela hustá tropická flóra. Neznámé, různorodé stromy obtáčely šlahouny popínavých rostlin a krásně zbarvené květy rostly přesně na stopu od zdí, která teď byla houštinou růží. A tam se zastavili. „Ani džungle se k tomu místu nechce přiblížit,“ řekl tiše. Neslyšel ani zvířecí zvuky.

Hra:

V lese jsou rozmístěny lístečky s popletenými názvy zvířat a rostlin. Úkolem ras je dané lístečky objevit a přesmyčku vyřešit. Dáme jim rozumný časový limit, aby měli dost času na přemýšlení.

Příklady přesmyček:

Tygrhart (levhart), Děsíš císařský (hroznýš královský), Brejmyslivec (brejlovec), Dědkučka maršál (babočka admirál), Kudyzík krkonošský (kamzík horský), Žrahlt (žralok), Pětikráska (sedmikráska), Štikad' samice (kaprad' samec), Brskonopí (brslen), Ránocel kopinatý (jitrocel kopinatý), Vidamýžď (hlemýžď) a na spoustu dalších určitě přijdete sami.

Bodování:

10, 8, 6, 4, 2 zkušenosti dle umístění.

Pomůcky:

- přesmyčky
- tužky a papíry



10. DOBYTÍ HRADU GARGATH

Motivace:

Naši přátelé bezradně stáli před nepropustnými hradbami Gargathu a usilovně přemýšleli jak se dostat na druhou stranu. Několikrát obešli hradby, ale dveře nikde neobjevili. Zdi byly vysoké tak, že ani několik na sobě stojících dospělých mužů by nedosáhlo až na vrchol a navíc tu panovalo nebezpečí, že na druhé straně jsou ozbrojené stráže, které každého vetřelce z hradeb sestřelí.

Jediným možným řešením bylo hradby prolomit. A tu se našim přátelům zrodil v hlavách nápad na stroj, jehož pomocí bylo možno hradby překonat.

Hra:

Dle obrázku vyrobit jednoduchý stroj, jehož pomocí prolomí hradby hradu Gargath a dostanou se tak na nádvoří.

Na samostatnou stavbu stroje rasám postačí 60 – 90 minut.

Ke stavbě budou potřebovat šest soušek dlouhých 2,5 metrů a 10 metrů provazu, jímž svážou vrcholy. Navíc ještě k vrcholům je třeba přivázat třímetrová lana. Jakmile jsou všichni hotovi, postaví se na startovní čáru. Před nimi je trať dlouhá 200 metrů (100 m tam a 100 m zpět). Hráči se chytanou některých z lan vedoucích k vrcholu. Ostatní hráči se promění na koordinátory a povzbuzovače. Při přesunu k cíli musí hráči jehlany pokládat na plochy, ovšem samotných jehlanů se dotýkat nemohou. Celé zařízení ovládají pouze pomocí lan. Potahováním za správné lano, respektive vrchol, se stroj posouvá žádoucím směrem. Lana se nesmí po celou dobu ani na okamžik pustit, což značně komplikuje postup. (Dovolíme jim to pouze v případě, že by se na polovině cesty chtěli vystřídat).

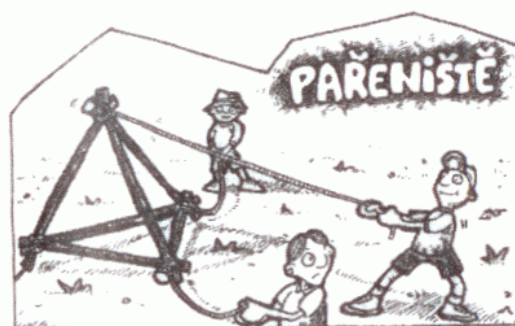
Během přesunu se může stát, že se rozváže nedokonalá vrcholová vazba nebo praskne souška. Se strojem v tomto stavu nelze pokračovat. Vše lze ale během hry opravit, ovšem rasu to natolik zdrží, že se jí to může stát osudným.

Bodování:

Rasa s nejlepším časem 10 zkušeností, druzí 8, třetí 6, čtvrtí 4, pátí 2 zkušenosti.

Pomůcky:

- sekery, pily
- provazy ke svázání vrcholů, tažná lana



11. UVNITŘ HRADU

Motivace:

Konečně zdolali hradby a ocitli se před hradem. Před nimi se prostíral hladký, široký pažit, jenž mírně stoupal až k hradu.
„Teď je tu tráva, ale může se každou chvíli proměnit v jezero lávy,“ upozornil Trpaslík.

„Máš pravdu, příteli,“ broukl Zaklínač. „Měli bychom ho přeběhnout.“

„Utíkali, jak nejlépe uměli. Zaklínač si přidržel bílý šat, tři kroky za ním funěl a oddychoval tlustý trpaslík. Nikdy se nedozvěděli, jestli doběhli k cíli dřív, než se pažit změnil v něco hroznějšího, nebo zůstal pažitem. Na každý pád doběhli ke zdi, když je obklopily noční stíny a stále ještě stáli v měkké trávě.“

Hry:

Připravíme si 30 kulatých značek (umělohmotné víčka, gymnastické značky...) a napíšeme na ně čísla od 1 do 30. Dále budeme potřebovat asi 30 metrů provazu - lana na označení hřiště.

Na rovné ploše bez překážek vyznačíme obdélník 10 x 5 m, ve kterém nepravidelně rozložíme a připevníme značky s čísly do 1 do 30. Značky klademe alespoň 80 cm od vyznačených hranic. Nejméně 10 m od obdélníku vymežíme startovní čáru. Úkolem rasy je dotknout se jakoukoliv částí těla všech čísel v pořadí od jedné do třiceti. Na klávesnici (ve vymezením prostoru) smí být jen jedna osoba. Úkolem je dosáhnout co nejlepšího času během 3 pokusů. Zadáání a plánování akce probíhá v takové vzdálenosti, aby nikdo neviděl na rozložení čísel.

Čas se měří od překročení startovní linie prvním běžcem do návratu posledního člena. Mezi pokusy se nesmí chodit ke „klávesnici“. Za každé porušení pravidel (dotek v nesprávné posloupnosti, více než jedna osoba na klávesnici) je rasa trestána 10 sekundami.

Bodování:

10 zkušeností pro nejúspěšnější rasu a vždy o 2 méně pro ostatní podle pořadí.

Pomůcky:

- umělohmotná víčka, lihové fixy na popis
- lano, stopky



12. LORD GARGATH

Motivace:

Naši přátelé stoupali po schodech do nekonečných výšek a když se konečně vyšplhali až do nejvyšší věže, čekalo je nemilé překvapení. Před dveřmi, které vedly do komnaty, seděl fantastický mechanismus, ve stínu sotva viditelný. Byl vyrobený ze železa, měl všechny možné druhy železných pák, tažných lan a kladek, sahajících od země až ke stropu.

Po podrobné prohlídce Dougan vševědouce prohlásil: „Ach, gnómský načasovaný zámek!“

„Načasovaný zámek?“

„Aj, hochu. Čekáte, až ručička vrhne stín slunce v určenou dobu a zámek se otevře.“

„Aha, ale to gnómové asi opomněli, že v téhle věži nejsou žádné okna!“ promluvil Zaklínač.

Po marném přemýšlení se rozhodli seslat na dveře kouzlo. Všichni ustoupili dozadu a Zaklínač na dveře namířil svou kouzelnou hůlku.

Vtom se z druhé strany dveří ozval hlas.

„Věřím, že bude úplně stačit, když zmáčknete kliku.“

Zaklínač nechal hůl trčet ve vzduchu. „Kdo to řekl?“ křikl a ustoupil.

„Já,“ zvolal opět pokorný hlas. „Stiskněte jenom kliku.“ Přátelé odstranili několik součástek a odvázáli pár provazů gnómského načasovaného zámku, který nic nezamykal, opatrně vztáhli ruku a zmáčkli kliku. Ozvalo se cvaknutí a dveře se s vrzáním otevřely.

Ocitli se v komnatě ve tvaru kužele. Na obvodu byl kruhovitý a vysoko u stropu se sbíhal do špice. Kolem středu byly rozestavěné v pravidelných vzdálenostech olejové lampy, jejichž blikavé plameny ji ozařovaly jako ve dne. Na podlaze byl nakreslen magický symbol – pentagram, který držel ve své moci bájný Šedoklenot.

Šedě zbarvený kámen se vznášel ve vzduchu pod špicí stropu. Jeho velikost či tvar nebylo možno určit, neboť se jim před očima měnil; napřed byl kulatý, velikosti mužské pěsti; pak se stal kostkou, drobnou, jako korálek náhrdelníku; nato se zaoblil... Když do komnaty vstoupili, byl tmavý, ani neodrážel spodní záři lamp. Nyní však vysílal své vlastní šedé paprsky měkkého světla.

Na druhé straně stála židle s vysokým opěradlem, před níž visel ohromný goblén. Opěradlo zdobily vyřezávané runy a magické znaky, které měly zřejmě chránit mága, jenž do ní usedl, od jakýchkoliv bytostí, které si zavolal, aby plnily jeho rozkazy.

Zaklínač se pozorně zahleděl na židli a vykřikl hrůzou: „Paladine, slituj se!“

„Příliš pozdě! Příliš pozdě!“ skřípal hlas. „Ano, já jsem pan Gargath. Ubohý pan Gargath! Vítejte v mém domě.“

Usazen na měkkých polštářích židle, učinil ladné – ač zoufalé gesto tlapkou - **ježek!**

„Pane Gargathe,“ koktal váhavě Zaklínač a pokročil k ježkově židli. V tom poplašeně vyjekl, klopýtl nazad a vrazil do Trpaslíka. Židle úplně zmizela pod tělem **obrovitého černého draka!** Netvor z nich nespustil rudé, lité oči, rozevřel křídla ode zdi ke zdi ocas uhodil na podlahu, až zaduněla. Avšak když promluvil, jeho hlas zněl stejně smutně jako ježkův.

„Jste vyděšení,“ řekl drak lítostivě. „Dík za takovou poklonu, ale nemusíte se bát. V době, kdy bych vás mohl napadnout, budu asi myší nebo švábem.“

„Ach, nyní! Vidíte, jak to je,“ pokračoval pan Gargath ve tvaru **krásné mladé dívky**, která vložila hlavu do rukou a usedavě plakala. „Bez ustání se měním, neustále v pohybu. Nikdy nevím,“ vrčel **lítý minotaurus**, zuřivě frkaje, „čím budu.“

„To vám udělal Šedoklenot?“

„Sss, ano, sss,“ syčel **had** a v agonii obtáčel do kliček sám sebe. „Sss, kdyssi jssem byl čarodějem jako vy, mladíku. Tenhle ostrov mi náležel i s jeho obyvateli.“ Pokračoval **vyšňořený mladý muž**, držící elegantně stopku poháru.

„Ach, ano,“ kvákala nešťastně **žába**. „můj pra-pra-pra- no, víte, co myslím - praděd tu věc před několika staletími pronásledoval s nadějí, že se jí zmocní. Na čas se mu to podařilo. Jenže když zestárl, jeho moc zeslábla a Šedoklenot unikl.“ **Králík**, panáčkující na zadních nohách, s pevným pohledem zaťal rezolutně tlapku.

„Dlouhé roky studia,“ pravil **tupý trpaslík** a zvedl s vraštělou ruku. „Dva roky. Čekám. Dva roky Velký kámen přijde. Já chytit ...“

„A já jsem jej uvěznil!“ skučel **starý, vyschlý muž** a skřípavě se rozchechtal. „Nemohl uniknout! Konečně jsem měl všechna kouzla světa na dosah! A tak to bylo, tak to bylo,“ pištěl **rudooký potkan** a hryzal se od ocasu. „Mohl jsem mít všechno, co jsem chtěl. Chtěl jsem deset panen – no, cítil jsem se opuštěný,“ řekl **pavouk**, stáčeje pod sebe nohy v obraně.

„A Šedoklenot ženy ovládl,“ vložil se Zaklínač, jemuž se zase vracela závrať z rychlých proměn kouzelníka. „A použil je proti vám!“

„Ano,“ řehtal **kůň** a neklidně přecházel před židlí sem a tam. „Vzdělal je a dal jim tento palác. Můj hrad! Dává jim všechno! Nikdy nemusí pracovat,“ sténal **holohlavý muž** středního věku.

„Nakonec mě tu ženy zavřely,“ postěžoval si **mrož**, mávaje ploutví.

„Šedoklenot se tu pečlivě ukrývá před jedinou osobou, která ho hledala tisíce a tisíce let. Před tím, kdo jej stvořil a prohrál. Celá staletí se před ním ukrýval, zůstával na jednom místě, pokud se vetřelec nedostal moc blízko; potom znovu zmizel. Ale teď jsem ho uvěznil já a Šedoklenot nemohl uniknout. Rozestavěl si tedy kolem sebe strážě.“ „A kdo je ta osoba, která ho hledá?“ zeptali se shodně Rytíř a Šotek.

„On,“ ukázal mrož ploutví na Dougana, potutelně se smějící pod vousy. „To je totiž sám Velký Reorx – Kovář světa!“

Hra:

Azimutový závod s možností výběru. Pokud hráči pozorně poslouchali příběh, budou mít v této hře výhodu. Jejich úkolem je projít trasu podle toho, v jaké bytosti se postupně měnil pan Gargath.

Např. první rasa přijde na start a tam visí první cedule, na které bude toto: +např.150°, 45 kroků a třeba pavouk +90°, 100 kroků. Úkolem rasy je se rozhodnout, v co byl proměněný pan Gargath na počátku a podle toho naměřit azimut a vydat se na cestu. Spolu s rasou jde nějaký zástupce cizí rasy, aby kontroloval čestnost jednání dané rasy. Rasa si tedy vybere jednu možnost, zapíše si ji do startovního průkazu vydá se daným směrem. Pokud se trefí, tak objeví další azimut s možností výběru. Pokud se však splete, cedule je odkáže zpátky k poslednímu azimutu, od kterého vyšli. A tak se rasa musí vrátit a zkusit to jinam.

Celá rasa se musí držet pospolu, nesmí pročešávat terén, nebo vysílat průzkumníka.

Rasa smí jít pouze přímo k danému azimutu, nesmí náhodně hledat cedule!

Bodování:

- 5, 4, 3, 2, 1 zkušeností za čas projití trati.
- 5, 4, 3, 2, 1 zkušeností za přesnost.

Pomůcky:

- cedule, buzoly



15. REORX DRACH KALAZAR – mohutné válečné kladivo

Motivace:

Chaos se divoce točil ještě okamžik, zvolnil se a pak utichal, až v místnosti, jež před krátkým časem vřela hlukem a pohybem, zvládl klid. Dougan stál v pentagramu uprostřed komnaty, vousy naježené hněvem. Zvedl paži a zvolal: „Reorx Drach Kalazar!“ – a v ruce se mu objevilo mohutné válečné kladivo. Obrovské kladivo sálalo lítým rudým žářem, odrážející se v Douganových bystrých tmavých očích.

„Ano!“ volal trpaslík se zrakem na Šedoklenotu. „Znám tvou moc. Nikdo ji nezná lépe! Vždyť jsem tě stvořil! Můžeš ten chaos tady držet na vědy a víš, že tě nemohu zastavit! Ale ty sám jsi navždycky v pasti! Nikdy nebudeš volný!“

Zář Šedoklenotu blikala, jako by vážil Douganova slova. Nato začal pulzovat jasněji než kdy dřív a Zaklínači se srdce sevřelo zoufalstvím.

„Počkej!“ rozkázal Dougan, zvedl ruku, druhou uchopil rukojeť hořícího rudného válečného kladiva. „Navrhují, abychom všechno přenechali náhodě. Nabízím ti ... sázku!“

Šedoklenotu pohasl, pulzoval volněji, přemýšlivěji.

„Sázku?“ šeptaly ženy a mířily oštěpy.

„Sázku,“ sykl potěšeně drak a usadil se na podlaze.

„My souhlasíme,“ prohlásila černovláska, pokrčila vpřed a s každým krokem ratiště oštěpu udeřilo do podlahy. „Nuže, o co se chcete vsadit?“

Dougan si hladil vousy. „O tyto mladé muže,“ řekl konečně ukázal na přátele - „pro vás. Svobodu pro Šedoklenot.“

„Cože!?“ všichni se náhle probudili do přítomnosti a rozhlíželi se, jako kdyby komnatu nikdy předtím nespátřili.

„To nám nemůžeš udělat, trpaslíku!“ zařval rytíř, vrhl se vpřed, leč jasně planoucí klenot dal dvěma vysokým ženám dost síly, aby ho chytily a zápasícímu muži svázaly ruce za zády. Další se postaraly o ostatní. Se Zaklínačem se nikdo neobtěžoval.

„Jestli prohrají,“ pokračoval nevzrušeně Dougan, „ti mladí muži zde zůstanou s vámi, budou vašimi otroky. Zlomím kouzlo, které větní Šedoklenot, bude opět volný a může se zase prohánět po světě. Jestli sázku vyhraji, Šedoklenot je můj a muži budou propuštěni.“

„Souhlasíme s podmínkami,“ pronesla ne Šedoklenot černo vlasá krasavice. „A teď, o co se v sázce jedná?“

„Že tento mladík,“ ukázal na Zaklínače, „vyhodí bez pomoci kouzel kladivo do vzduchu a to tam zůstane viset – nikdy nespadne za zem.“

Všichni mlčky hleděli na trpaslíka. Co zamýšlel?

„Sázku přijímáme,“ řekla sebevědomě černo vláska.

Dougan strčil násadu válečného kladiva mladíkovi do rukou. To pocítilo neznámý dotek, jeho rudá zář vybledla, až dostalo ošklivou, ocelově šedou barvu.

Zaklínač se olízl, polkl a sevřel násadu kladiva oběma rukama; vůbec nevěděl, jak se s ním má zacházet. Snažil se je zvednout. Ze rtů mu unikl sten.

„U Paladina!“ Zaklínač lupal po dechu. „Já s tou věcí mohu sotva pohnout, Dougane! Jak ji mám vyhodit?“ sklonil se a zblízka pohlédl trpaslíkovi do očí. „Vy jste bůh ... nepředpokládám ...“

„Jistěže ne!“ Trpaslík byl šokován. „Je to věc cti. Chápete...“

„No, určitě,“ zavrčel Zaklínač trpce.

„Podívejte, hochu,“ řekl Dougan a opravil Zaklínačovo držení. „Není to tak obtížné. Uchopte kladivo takhle .. tak ... Teď je pevně držte a začněte se rychle otáčet na místě kolem své osy. Vaše setrvačnost vám pomůže kladivo zvednout, a když se roztočte, jenom jím vrhnete, takhle. Příroda udělá ostatní. Gnómové mi to vysvětlili - říká se tomu odstředivá síla nebo tak nějak.“



Zaklínač zhluboka nabral dech a nadzvedl kladivo. Sten bolesti mu unikl z úst, čelo se perlilo potem námahy slyšel, jak se pár žen pobaveně chichotá. Byl si jistý, že v něm něco prasklo, zaťal zuby a s kladivem v rukou se začal otáčet. Docela ho polekalo, když si uvědomil, že Dougan měl pravdu. Setrvačná síla jeho otáček kladivo nadlehčovala. Byl schopen je zvednout výš a výš, ale násada mu ve zpocených dlaních začínala prokluzovat ...

Hra:

V hračkárně jsme nakoupili 3 velká nafukovací kladiva a hra byla na světě. Hraje vždy jedna rasa proti všem ostatním. První zástupce rasy nastoupí doprostřed kruhu utvořeného všemi hráči ostatních ras a roztočí se s kladivem stejně, jak bylo popisováno v legendě. Po několika otočkách (dejme tomu 3 otočky stačí) vypustí kladivo a jeho úkolem je trefit někoho ze soupeřů. Koho trefí, ten odchází ze hry a má 1 trestný bod. Každý hráč má 3 pokusy. Hráči stojící v kruhu nesmí během hry měnit svou pozici a nesmí se hnout ani v případě, že na ně letí kladivo. Kam se postaví na začátku hry, tam musí stát do té doby než hra skončí, nebo je někdo vybijí.

Bodování:

10, 8, 6, 4, 2 zkušenosti

Pomůcky:

- nafukovací kladiva

14. ZTRÁTA ŠEDOKLENOTU

Motivace:

Zaklínač se točil s kladivem a cítil, jak mu prokluzuje mezi prsty. „Už ... je ... nemohu ... udržet!“ volal Zaklínač a s nádechem nechal kladivo letět. V hrozných bolestech a vyčerpání padl na kolena, ani se nezajímal, co se děje. Avšak všichni v komnatě, přilepení k podlaze, zvrátili hlavy, aby viděli, kam dopadlo. Svištělo kolem dokola, letělo nad hlavami žen, bzučelo nad Šotkem a Elfem, prohvízdlo nad schouleným drakem. Lévalo kolem a kolem a jak letělo, začínalo stoupat. Dougan je s rukama složenýma přes vystouplé břich klidně pozoroval.

Zářící žhavou červení kroužilo čím dál výš a jak stoupalo, světlo Šedoklenotu začalo strachem vynechávat. Kladivo mířilo přímo k němu!

„Ano, má krásko,“ mumlal Dougan, pozoruje spokojeně svůj nástroj. „Ty jsi jej vyrobila. Teď jej přines domů.“

Šedoklenot se zoufale rozhodl své světlo ztemnit. Snad si uvědomil, že jeho vlastní moc kladivo přitahuje. Příliš pozdě! Kladivo letělo ke klenotu, který pomáhalo stvořit. Následoval tříštivý zvuk a oslepující šleh rudého a šedého světla tak intenzivního, že i Dougan si musel zaclonit oči a pro to oslnivé záření nikdo ni neviděl.

Zdálo se, jako by spolu zápasily dvě energie, rudé světlo a šedé a pak šesté začalo tmavnout. Zaklínač hleděl vzhůru. Z oslněných očí mu stékaly proudy slz a měl dojem, že viděl záblesk šedého jiskřivého klenotu padat vzduchem a přistát v Douganově dlani. Nebyl si však jistý, protože v tom okamžiku padalo od stropu i rudě žhavé kladivo a vířivě padalo přímo na ně!

Dougan se spolu s přáteli vrátil na loď bez dalších nesnází. Gnómové opravili poškozenou loď a tak mohli ihned vyplout na cestu domů.

Na jinak idylickou plavbu vrhla stín jediná příhoda (nepočítaje věčné uhýbání plachty, nárazy padajících ryb a úvaha, zda se utopí nebo neutopí, než dosáhnou pevniny, díky pronikání vody nabouranou přídí ... či zádí ...).

Dougan jednu noc odpočíval na palubě, pohlížeje na hvězdy, když ho naši přátelé přepadli. „Chceme ten kámen vidět! Riskovali jsem pro něj život!“ překřikovali jeden druhého.

„Den za dnem jste to odkládal,“ přidal se k nim Zaklínač. „Chceme se na něj podívat dřív, než ho odnesete do své kovárny nebo kam.“

„Pusťte mne! Nebo už nikdy nic neuvídíte!“ zapřísáhl se Dougan.

„A ukážete nám klenot?“

„Slibuji!“ zamumlal Dougan.

„No, ale víte chlapci, máť o malinký háček.“

„Co tím chcete říct?“ Elfovi se výraz trpaslíkovy tváře nelíbil a znervózněl. „Je tak mocný, že na něj nemůžeme pohlédnout?“

„Néee ...“ Dougan otálel a v rudém světle Lunitáru se začervenel. „To právě ne, ale ...“



„Nu, tak ven s ním!“ ozval se rytíř.

„Uch ... chlapci ... pravda je,“ koktal nešťastně Dougan a motal si vous kolem prstu, „že ... jsem jej ... někam založil ...“

„Založil?“ žasl trpaslík.

„Šedoklenot?“ Zaklínač se vyplašeně podíval po lodí s hrůzou, že odněkud uvidí zářit šedé paprsky.

„Založil možná není ten správný výraz,“ mumlal Dougan. „Víte, tu noc předtím, než jsme odplouvali z ostrova, jsem se jaksi dostalo té hry v kostky a ...“ hlas mu uboze vypověděl službu.

„Vy jste ho prohrál?!“ zaúpěl Šotek?

„Aj, chlapče,“ Dougan se zhluboka nadechl. „Byla to jistá věc...“

„Takže Šedoklenot je opět volný a rádí na světě,“ zašeptal Zaklínač.

„Obávám se, že ano,“ odpověděl Dougan a zahleděl se kamsi do dále...

Hra:

Putování pomocí indicií – vhodné vytvořit dle zkušenosti oddílu a znalosti terénu a okolí tábora.

Bodování:

10, 8, 6, 4, 2 zkušenosti

Pomůcky:

- cedule s popsanými indiciemi nebo plánek okolí

Konec CETEHU

Podle příběhu Šedoklenot uprchne a odpluje někam do svět. My jsme poslední etapu hry vymysleli tak, že jsme připravili trasu dlouhou cca 6 km a rasy dostaly ne moc podrobné plánky cesty (Pozor! Trasa nebyla značena a vedla doposud neprobádanými místy v okolí tábora). V pořadí počtu doposud získaných indicií rasy putovaly za Šedoklenotem. My jsme trasu záměrně vedli tak, aby končila opět v táboř, což ovšem rasy předem nevěděly.

Poté, co všechny rasy opustily tábor, jsme schovali truhlu s kamínky v okolí tábora do její blízkosti jsme umístili obrázek klenotu - malou nápovědu kde hledat.

Rasy na konci cesty měly za úkol Šedoklenot najít a rozhodnout se o jeho dalším osudu. Jako první do tábora dorazili zaklínači, kteří po celou dobu tábora bezkonkurenčně vedli, truhlu objevili a vyčkali návratu ostatních ras. Spolu pak rozhodli Šedoklenot sprovodit ze světa a ukončit tak působení vládnoucího Chaosu.

A to byl konec Příběhu Šedoklenotu.

Na památku letošního tábora si kromě nezměrného množství vzpomínek a zážitků odnesl každý účastní malý barevný kamínek - kousek Šedoklenotu. A záleží jen na každém z nich, jak s ním naloží.

KONEC

TÁBOROVÁ PÍSNIČKA

Složená na melodii písničky „V komnatách“

1. Žijeme v táboře, v klidu a v pohodě,
Kdyby nepršelo, kdyby nelilo.
Často si hrajeme, rádi se smějeme,
Někdy tancujeme, stále zpíváme.

R.: Za klenotem z Gargathu, v horku i v lijáku,
Statečně vždy půjdeme, však my ho nalezneme.
Věž Vysoké Magie, příběhem ožije,
A pod ní potkají se a jdou zase dál.



2. Šotci jsou střapatí, srovnání do latí,
Body nahánějí, spolu dovádějí.
Čára i s Martinou, rukou jim pokynou,
Všichni poslouchají, ani nedutají.

R.:



3. Rytíři šermují, Krat'u zase nervují,
Když se pohádají, pozor nedávají.
Syslíka s Čertíkem, Dádu spolu s Nikem,
Vrabčák okřikuje, zatímco nástup je.

R.:



4. Estéti čarují, před kouzly varují,
Ve hrách vždy zvítězí, štěstí je provází.
Mišmaš ten boduje, Jerry už stagnuje,
Ještě Nikol tu je, jé, tak to je.

R.:



5. Přišli k nám z Černých Hor, nosí kroužkovou zbroj,
Jsou to trpaslíci, falery platíci.
Smíšek a Štěkal jsou, s sebou nesou výzbroj,
Jsou to trpaslíci, sekeru tasící.

R.:



6. Elfové lehce jdou, čuníci prý nejsou,
Uši maj špičatý, zákony tu platí.
S korunkou na čele, tváří se vesele,
Jenda s Kačí, na všechno tu stačí.

R.:

Pionýr
Etapová hra Příběh Šedoklenotu

Přílohy k textu:

- Vzory diplomů

Pionýr
Etapová hra Příběh Šedoklenotu

Použitá a doporučená literatura

Neuman, Jan. Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. 3. vyd. Praha: Portál, 2000. 325 s. ISBN 80-7178-405-2

Weis, Margaret, Hickman, Tracy Hickman: DragonLance – Příběhy 2, Šotci, tupí trpaslíci a gnómové. vyd 1, Brno, Návrat Radomír Suchánek, 1996. 310 s., ISBN 80-7174-770-X

Zapletal, Miloš: Velká encyklopedie her sv. 1: Hry v přírodě. 2. vyd. Praha: Leprez, 1995. 623 s. ISBN 80-901826-6-6.

Zapletal, Miloš. Velká encyklopedie her sv. 2: Hry v klubovny. 2. vyd. Praha: Leprez, 1996. 604 s. ISBN 80-901826-9-0.

Zapletal, Miloš. Velká encyklopedie her sv. 3: Hry na hřišti a v tělocvičně. 2. vyd. Praha: Leprez, 1997. 510 s. ISBN 80-86061-04-3.

Zapletal, Miloš. Velká encyklopedie her sv. 4: Hry ve městě a na vsi. 2. vyd. Praha: Leprez, 1998. 573 s. ISBN 80-86061-13-2.

Pionýr
Etapová hra Příběh Šedoklenotu

Úvod.....	8
Věkové kategorie	8
Rozdělení „ras“.....	8
Táborový oblek.....	8
Táborové stavby (netradiční – vázající se k CETEHU)	10
Terminologie	10
Výchovné cíle	10
Úvodní motivační příběh.....	11
1. ODKAZ BOHA REORXE – KOVÁŘE SVĚTA (KOUZELÉ BRÝLE)	13
2. VSAĎTE SE	13
3. SVĚT SE HOUPAL A CHVĚL.....	16
4. V ZAJETÍ.....	17
5. GNÓMSKÉ PLAVIDLO	18
6. GARGATHŮV OSTROV	20
7. PUTOVÁNÍ DŽUNGLÍ.....	23
8. OTÁZKA CTI – CHCETE VSE VSADIT?	24
9. BOJ S CHAOSEM.....	27
10. DOBYTÍ HRADU GARGATH	28
11. UVNITŘ HRADU	29
12. LORD GARGATH	30
15. REORX DRACH KALAZAR – mohutné válečné kladivo.....	32
14. ZTRÁTA ŠEDOKLENOTU	34
TÁBOROVÁ PÍSNÍČKA.....	37
Použitá a doporučená literatura.....	40

Poznámka:

Tato publikace vznikla díky soutěži etapových her připravované sdružením Pionýr.

Výsledky soutěže v roce 2005:

1. místo: Příběh Šedoklenotu (Ivana Průšová)
2. místo: Družina královny Elišky (Božena Klimecká)
3. místo: Dobrodružství s Vikingy (Miroslav Dvořák)
4. místo: Na jiné planetě (Věra Farská)

Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:

1. Křemílek a Vochoomůrka (Věra Farská)
2. Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
3. Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na vnitřních stránkách sdružení Pionýr
<http://servis.pionyr.cz>.

Příběh Šedoklenotu

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2006

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

www.pionyr.cz

Neprodejné,

účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autor: Ivana Průšová (POHODA Jaroměř, Pionýrský tábornický oddíl Poutníci),
s využitím literární a výtvarné předlohy z řady DragonLace – Příběhy, Legendy, Povídky
Fotografie: autorský kolektiv Pohoda Jaroměř

Vydání 1.

Náklad 1 000 ks

Publikace byla vydána díky podpoře Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy
www.msmt.cz

ISBN 80-87031-00-8