

Výprava za poklady SARGASOVÉHO MOŘE

Celotáborová hra - motivace

Při přípravě motivace této CTH jsme se inspirovali starší stolní hrou "Lovci pokladů", kterou jsme svého času (1991-95) často hrávali. Stolní varianta je pro čtyři hráče, kteří se pohybují po herní ploše (moře) a hledají pole s poklady. Herní plocha jim klade různé nástrahy, nebo naopak dává výhody a výsledek hry je určen počtem nalezených a do lodí nashromážděných pokladů.

Největší díl práce na převedení této stolní hry do tvaru vhodného pro tábor odvedl kolega, který vyrobil perfektní zvětšeninu herní plochy včetně všech políček, námořníků, lodí a pokladů (dřevotřísková deska, dřevěné lišty, soustružené figurky z kulatiny, plechové mince). O tu ideovou část se ve větší či menší míře postaral celý kolektiv vedoucích úpravou pravidel pro CTH.

Na začátku tábora tak za námi přišel španělský grand Juan Antonio Sedlone a nabídl nám účast na dobrodružné výpravě za poklady Sargasového moře, jehož mapu s vyznačenými pozicemi ztroskotaných lodí s poklady prý má. Vedoucí oddílů se přihlásili jako kapitáni a ostatní účastníci tábora jako námořníci, ze kterých si kapitáni vybrali své posádky - už tradičně byly tři. Poté začal klasický táborový program - dle výsledků jednotlivých her, bodování stanů a postupu jednotlivců po hodnotním žebříčku, dostávaly lodní posádky odměnu ve formě korálek, za které si podle aktuálního kursu kupovaly pole na herním plánu a tak postupovaly, plnily různé úkoly a nacházely poklady. Podle takto nashromážděných pokladů byla pak na závěr vyhodnocena úspěšnost našich posádek.

Lodní zkoušky

- 1) UZLY – 6 základních do 1 min., starší 4 další znát
- 2) ZDRAVOVĚDA – základní první pomoc, ošetření raněného
- 3) MORSEOVKA – přijmout a odvysílat zprávu
- 4) ŠVIHADLO – 50x snožmo vpřed, 25x vzad, 40x po jedné vpřed, 20x vzad, 5x vajíčko
- 5) TOPOGRAFIE – topoznačky, orientace mapy, starší azimuty s busolou, mladší svět.strany
- 6) PLAVÁNÍ – uplavat určenou vzdálenost (dle věku), mladší 2, starší 3 plavecké styly
- 7) PŘENOCOVÁNÍ – přenocovat sám v improvizovaném přístřešku mimo tábor (max. 2 zároveň)
- 8) OHEŇ – zapálit oheň na 3 sirky a udržet po určenou dobu z omezené zásoby dřeva
- 9) NÁŘADÍ – práce s pilou a sekerou, údržba, bezpečnost
- 10) MLČENÍ – od nástupu na rozsvičku do nástupu na rozkaz nepromluvit
- 11) ŠIFRY – vyluštit zadanou šifru
- 12) LANOVÉ PŘEKÁŽKY – překonat určenou trasu
- 13) KONDIČNÍ TESTY – splnit limit pro daný věk

Hodnosti

Plavčík – 1-3 zkoušky, obdrží lodní tričko po první zkoušce
Lodník – 4-7 zkoušek, námořní křest
Bocman – 8-10 zkoušek
Kormidelník – 11-13 zkoušek

Výhody, platy

Plavčík – plat 1 korálek denně
Lodník – plat 3 korálky denně, přednost před plavčíky
Bocman – plat 5 korálek denně, přednost před lodníky, nemusí na rozsvičku bosky
Kormidelník – plat 7 korálek denně, přednost před bocmany, nemusí škrábat brambory



Pravidla pohybu na herním plánu

Každá posádka si zvolí místo, ze kterého začne její cesta za pokladem. Podle určeného pořadí vystupují námořníci jednotlivých posádek z lodi na mořskou hladinu s cílem objevit poklady a dopravit je na vlastní loď.

Před každým pohybem obrátí Vládce moří dosud neobjevené pole, na které se chystá námořník vstoupit. Tyto pole svým obsahem buď ovlivňují námořníkům další pohyb, nebo představují poklady, které posádka hledá. Po objevení pole zůstává toto pole objeveným a lze ho při další cestě podle jeho účinku využít.

Lodě nebo její námořník se pohybuje o jednu námořní míli (pokud mu vlastnosti pole neurčí jinak), za každou uraženou míli musí zaplatit Vládci moří poplatek. Pokud nově objevené pole přikazuje námořníkovi další pohyb, námořník tento pohyb vykoná a tento pohyb je bez poplatku. Pokud však námořník chce využít vlastností již objeveného pole musí za tento pohyb zaplatit.

POHYB NÁMOŘNÍKŮ

Námořník smí vstoupit na mořskou hladinu pouze z lodi, a to jen v kolmém směru. Šikmo přes rohy polí se z lodi vystupovat a do ní nastupovat nesmí. Uvnitř mořské hladiny se smí námořník pohybovat všemi směry, ale pouze o jednu míli, pokud mu pole nepřikazuje jiný druh pohybu.

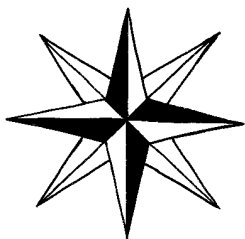
POHYB LODÍ

Lodě se pohybují pouze po obvodu mořské hladiny a to vždy jen o jednu míli doprava nebo doleva, na hladinu nevstupují. V jednom tahu lze plout lodí nebo objevovat námořníkem mořskou hladinu.

POKLADY



Při objevení pokladu má posádka následující možnosti: pokud se posádce podaří splnit stanovený úkol, je celý poklad přesunut na loď, pokud úkol nesplní, musí jej námořníci odnést po jednotlivých částech na vlastní loď. Přenášení pokladu se provádí tak, že námořník při svém pohybu nese část pokladu. V případě držení mořské panny může posádka využít její moci k odnesení pokladu.



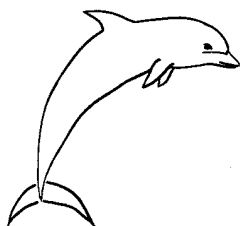
VĚTRNÁ RŮŽICE

Námořník pokračuje v pohybu směrem označeným žlutou šipkou. U růžic, které mají žluté šipky do více směrů, pokračuje námořník v pohybu směrem podle vlastní volby.



MOŘSKÝ KONÍK

Prodlužuje pohyb námořníka dle vlastní volby buď o jednu míli vpřed a o dvě strany, nebo o dvě vpřed a jednu stranou.



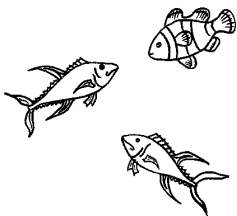
DELFIN

Námořník pokračuje v tahu o jednu až dvě míle libovolným směrem.



OSTROV

Na toto pole lze vstoupit kdykoliv, ale pouze bez pokladu. Pokud námořník nese poklad, musí ho zanechat na posledním poli před vstupem na ostrov.

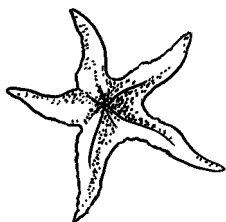


VOLNÉ MOŘE

Toto pole nese pro námořníka žádné omezení.

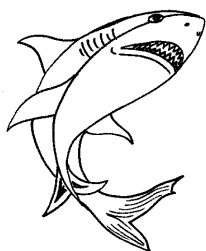
Pole jejichž účinku se lze vyhnout splněním vylosovaného úkolu:

posádka která narazí na tato pole se může jejich účinku vyhnout nebo jeho účinek přijmout. Pokud se chce účinku pole vyhnout, vylosuje si úkol, který musí splnit v určeném limitu. Podaří-li se, má pro ně toto pole v tomto tahu stejné účinky, jako volné moře (žádné omezení).



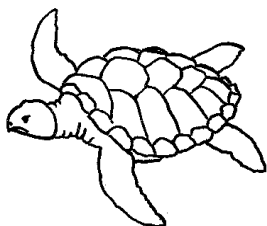
HVĚZDICE

Námořník se vrátí o 2 míle zpět tím směrem, ze kterého na hvězdici narazil. Pokud námořník nese poklad, zanechá ho na posledním políčku před hvězdicí.



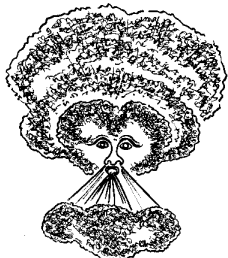
ŽRALOK

Námořník se stal obětí žraloka (jeho cesta za pokladem končí)



ŽELVA

Námořník je při setkání s želvou zdržen a jeden tah s ním námořník nesmí objevovat. Může jet buď lodí, nebo jiným námořníkem. Na toto pole lze vstoupit i s neseným pokladem.



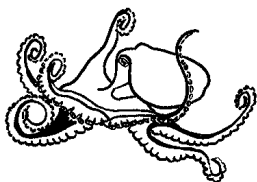
URAGÁN

Námořník je uragánem vržen zpět na vlastní loď. Pokud nese poklad, zanechá jej na poli, ze kterého na toto pole vstoupil.



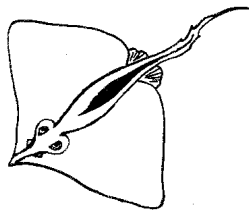
SOPKY

Sopky zdrží námořníka o 1 až 3 tahy, podle počtu sopek na poli. Posádka může v následujících tazích pohybovat pouze lodí.



CHOBOTNICE

Za zjetí chobotnice lze námořníka osvobodit jen dalším vlastním námořníkem. Pokud na toto pole vstoupí cizí námořník, je zajatý námořník sice osvobozen, ale musí se vrátit na svoji loď. Zajme-li chobotnice námořníka s pokladem, patří poklad osvoboditeli.



REJNOK

Námořník je úderem rejnoka vržen mimo mořskou hladinu ve směru jeho ocasu. Pokud nese poklad, zanechá ho na posledním poli, ze kterého na rejnoka narazil. Aby námořník mohl opět objevovat, musí se nejprve dostat na vlastní loď. Pohybem o jednu míli po obvodu mořské hladiny na loď doplave, nebo pro něho loď stejným způsobem dojede.

Magická pole:

Jestliže se námořník rozhodne pro pozdější využití těchto polí, musí na nich se svým námořníkem až do využití jeho moci setrvat. Pokud je z tohoto pole vypuzen námořníkem jiné posádky, přechází kouzlo na nového držitele. Pokud je toto pole před využitím jeho moci opuštěno, jeho moc nenávratně zaniká.



NEPTUN

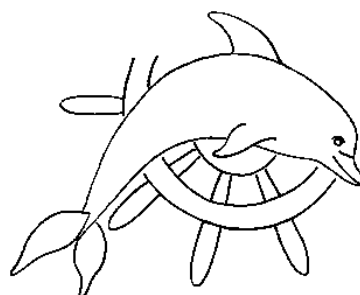
Objevitel Neptuna může využít jeho moci a dostat se na libovolné pole mořské hladiny. Jeho moci lze využít jen jednou, ale nikoliv v tahu, kdy byl objeven.



MOŘSKÁ PANNA

Přináší svému objeviteli jeden z objevených pokladů, který není střežen nebo nesen. Její moci lze využít ihned nebo později, ale pouze jednou.

Nese-li námořník poklad, může se jiná posádka zmocnit pokladu tak, že vstoupí na pole obsazené námořníkem s pokladem. Tento námořník je tímto vyhozen na svoji loď a poklad má nového majitele. Poklad je v bezpečí až na lodi. Pole mořské hladiny, které je obsazeno dvěma námořníky ze stejné lodi, již nelze obsadit námořníky jiné posádky. Námořník nesoucí poklad nesmí s pokladem vstoupit na dosud neobjevené pole mořské hladiny, pokud se námořník přesto rozhodne na neobjevenou část mořské hladiny vstoupit, musí poklad zanechat na poli, ze kterého vstoupil na pole neobjevené.

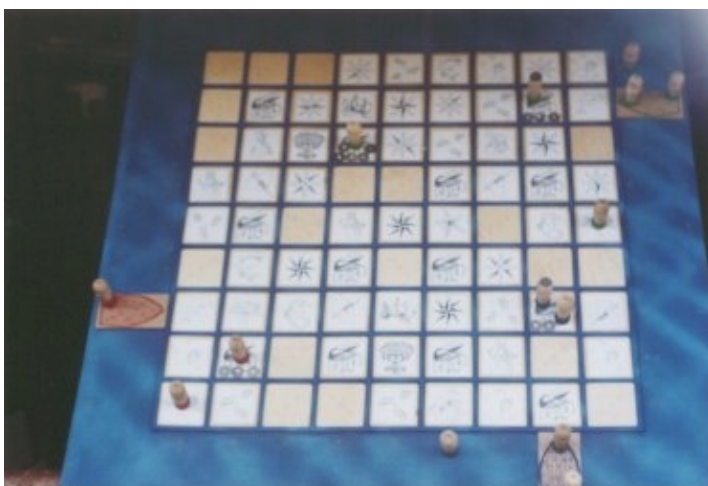


Vaším úkolem je nalézt, ochránit před ostatními posádkami a dopravit na svoji loď co nejvyšší hodnotu pokladů. Kdo získá nejvíc pokladů a vrátí se z námořní výpravy jako vítěz, to záleží jen na Vás

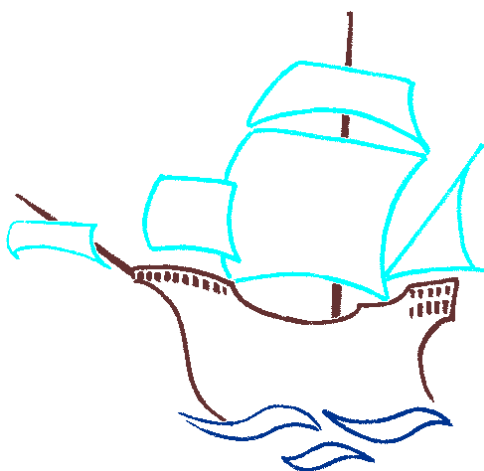
Úkoly - splnit do 5 minut

1. Štafetově uzly na čas
2. Do limitu sbalit na výlet či na koupání (kontrola určených věcí)
3. Skákání přes švihadlo - do limitu naskákat určený počet, každý min. 5
4. Vyřešit určený hlavolam
5. Vyluštit zadanou šifru
6. Najít poslepu klíč v trávě
7. Naházet šipkami v limitu určený počet zásahů
8. Rozdělat v limitu oheň, max. 3 sirky
9. V limitu napsat určený počet slov na dané písmeno
10. Přetáhnout na laně instruktory
11. Každý z družiny odříká správně a rychle určený jazykolam
12. Vyluštit morseovkový text
13. Naučit a odříkat básničku
14. Najít určené rostliny
15. Hrát určenou dobu slovní fotbal bez vypadení (limit i na vyřčení slova)
16. Poskládat skládačku z puzzlů do limitu

Toto je soupis různých úkolů, které musely posádky plnit, když chtěly usnadnit pohyb po herní ploše, nebo rychle získat nalezený poklad. Některé šly splnit snadněji, některé se nepovedlo splnit nikomu, ale takový je život. Také poklady měly různou hodnotu a ne vždy bylo snadné je dostat z herní plochy na vlastní loď. Zvláště v závěru hry to bylo hodně dramatické a po ukončení "plavby" zůstalo několik pokladů na ploše a nemohly být započítány do zisku posádky, která je našla.



Tady je pro ilustraci foto hrací desky



A na závěr ...

Tuto celotáborovou hru jsme odehráli v roce 2002 na čtrnáctidenním letním táboře PS Tažní ptáci v Lačnově u Lysic.

Pokud Vás nějak zaujala, najdete ji i na internetu - <http://pstp.jmpionyr.cz> , odkaz "Tábory - Naše CTH", na našich stránkách najdete i kontakty na tvůrčí kolektiv.