

Prsteny Moci - CTH

17. PS Tažní ptáci Brno - LT Stálkov 1996

Celotáborová hra založená na motivech z knihy **J.R.R. Tolkiena Pán Prstenů** a volně dopracovaná kolektivem našich vedoucích.

Motivace byla upravena na větší počet **Družin Prstenu** (u nás to byly dvě) – počet **Prstenů Moci** je dán tedy počtem družin (či oddílů) tak, aby každá družina nesla jeden. Je také potřeba vytvořit – vyrobit pěkné prsteny k nešení.

CTH začíná přečtením či přednesením motivace – fantazii na rekvizity a okolnosti se meze nekladou, nutností je večerní šero a tajemná atmosféra. Ideální je, pokud alespoň starší děti mají knihu přečtenou. Zde je úvodní motivační příběh :



Průchod jeskyní, hledání Prstenu

Svět, tak jak ho znáte, už nikdy nebude stejný !

Vyvstala v něm smrtelná hrozba pro všechny rozumné a dobré bytosti, že úklady **Temného pána**, zloččeného **Saurona**, zahalí Tmou našeho Zářícího a zničí vše dobré, co lidstvo na své cestě z hlubin věků až k dnešní době vytvořilo.

Ted' nastala doba rozhodnutí. Ještě není vše ztraceno, ještě nemá **Temný pán** sílu rozprostřít závoje Tmy po celé Středozemi, ještě tu a tam žijí bytosti, schopné vzdorovat jeho moci a síle, ještě nejsou sečteny všechny činy Elfů, lidí i trpaslíků, ještě mají sílu někteří **Mágové**, **Druidové** i **Válečníci**. I mnohými opovrhovaní **Zloději** mohou přispět v **Posledním Spojenectví** proti **Temnému pánovi**.

Kde se bere ta vůle k odporu, naděje v dobrý konec, v úspěch Dobra proti silám Temnoty ?

V hlubinách **Ohnivé hory - Orodruiny** za časů svého utajení, **Temný pán** ukradl tajemství elfských kovářů a umělců, tajemství výroby **kouzelných prstenů**. V největším žáru podzemních plamenů vykoval **Sauron** dva nejmocnější prsteny **Středozemě**, mocnější než vše, co bylo dosud vytvořeno – dva **Prsteny Moci**. Měl-li je při sobě, byl téměř neporazitelný, vládl silami jež byly mimo chápání lidí a jen Elfové tušili hloubku zla, ze které vycházely.

Naštěstí dříve, než se **Temný pán** naučil vládnout celou mocí **Prstenů**, spojená vojska posledních elfských králů spolu s armádami Králů lidí ze Starých dob i Králů trpaslíků z podzemí vyvrátila ze základů Temnou věž a donutila **Saurona** vzdát se **Prstenů Moci** a uprchnout do nejhlubších propastí země Mordor, kde nebylo možno jej potom dlouhá léta najít.

Prsteny Moci však byly zlou hrou Osudu ztraceny, většina Elfů odešla ze Středozemě a nastalo panování lidí. Avšak Prsteny moci stále dřímají někde ve Středozemi a zrovna tak **Temný pán** znovu buduje svoji Mordorskou říši. Znovu se po světě vyskytují oblasti Tmy a je jisté, že pokud **Sauron** nalezne své **Prsteny**, jeho vládě nad celou zemí nebude už nikdo stát v cestě. Není už velkých králů a skvělých vojsk, není už kouzelných Elfů a ani trpasličích armád. Jen tu a tam žijí zbytky nepoddajných pamětníků, kteří se nechtějí smířit se zdánlivě nevyhnutelným osudem. Kdo nalezne **Prsteny moci** a oba, nebo alespoň jeden z nich svrhne zpět do plamenů **Orodruiny**, zlomí nebo alespoň velmi omezí moc **Temného pána** a umožní silám dobra svést alespoň trochu rovnocenný zápas. Nesmí však podlehnout lákání moci těchto Prstenů, neboť tak by se pouze změnila osoba **Temného pána**, ale Osud by zůstal stejný.

Vydejte se na **Cestu** ! Vytvořte dvě družiny, tvořené posledními hrdiny naší doby, velkými **Válečníky** i **Mágy**, **Druidy** i **Zloději**. Najděte **Prsteny Moci** dříve než **Sauron** a vraťte je tam, kam patří – do plamenů **Ohnivé hory** v zemi Mordor. Tato **Cesta** nebude lehká a budete muset překonat nesčetné nástrahy, pasti a úklady **Temného pána**. Nezáleží na tom, která z **Družin posledních statečných** dorazí k Hoře dříve, je potřeba dojít tam vůbec a splnit úkol – zničit **Prsteny Moci**. Nepodaří-li se to **Družinám** včas, **Sauronova** moc opět vzroste natolik, že už nebude možné **Prsteny** zničit. Alespoň jedné **Družině** kéž by se to podařilo včas. Neboť budete-li úspěšní, vrátí se Světlo šťastných dní do Středozemě, i když svět už nikdy nebude stejný, jak jste ho znali dříve.

Takto zněl úvodní příběh, po jeho vyslechnutí byly zformovány družiny a v nich si jednotlivci rozdělili jednotlivá povolání, podle svých schopností a možností. Táborové zkoušky byly totiž v některých bodech rozlišeny podle povolání (viz soupis zkoušek).

Znázornění celé **Cesty** bylo na obrovské mapě Středozeří (8 archů A3 splepených k sobě isolepou, aby se dala mapa poskládat a transportovat), která byla volně inspirována mapou z knihy „Pán prstenů“. Na této mapě byly vyznačeny mnohé cesty Středozeří, navzájem se křížící, setkávající, procházející různými úskalími a z knihy známými místy. Cesty byly vyznačeny z postupových dílků, na význačných bodech pak byla čísla označující úkol, takovému místu příslušející (viz soupis úkolů a překážek).

Soupis úkolů a překážek v mapě Středozeří

1. **Pavučina** - lanová pavučina mezi stromy, musí prolézt bez dotyku lana, jinak jej pavouk sežere (pravidlo 1/3).
Usnadnění - *ZLODĚJ*
2. **Bažiny** - pochod na deskách držených provazy, spadnou-li, nemohou ten den pokračovat, protože vytahují sebe i věci z bažiny.
Usnadnění - *DRUID*
3. **Lanový most** - přechod přes lanovou lávku s batohy, nic nesmí spadnout, jinak už tento den nemohou dále pokračovat - zachraňují a suší věci.
Usnadnění - *MÁG*
4. **Heslo** - z několika indicií musí pochopit heslo otevírající bránu Morie. Indicie získají při průchodu lesem k bráně (na stromech lístečky s namalovanými předměty).
Usnadnění - *MÁG*
5. **Magická světla** - do předem připravené čtvercové sítě o čtyřech polích se znaky, jež získali předchozí cestou a u kterých byla zapsaná váha musí vyskládat kamení o správné váze, aby se rozsvítila světla v Morii. Nesplní-li správně, musí Morii projít potmě a tedy poloviční rychlostí (2 míle na jedno pole).
Usnadnění - *VÁLEČNÍK*
6. **Propast** - překonat úvozovou cestu z břehu na břeh bez doteku cesty, s použitím v okolí dostupných pomůcek. Spadne-li někdo, musí se vrátit zpátky.
Usnadnění - *VÁLEČNÍK*
7. **Úkryt** - musí se schovat v určené části lesa tak, aby je skřeti (vedoucí) v daném limitu nenašli. Najdou-li více jak třetinu družiny, neprošli.
Usnadnění - *dva VÁLEČNÍCI*
8. **Duchové mohyl** - v noci podle odrazek, nebo zrcátek do jeskyně, kde mohou najít různé potřeby pro další cestu (znaky s váhovou hodnotou, vybavení apod.)
9. **Zlobři** - průchod hlídaným úsekem tak, aby je strážce neviděly (opět pravidlo 1/3).
Usnadnění - *MÁG*
10. **Bouřná řeka** - přepravit suché věci (batoh nebo oblečení) na vóru přes rybník. Smočí-li náklad, nesmí už ten den dál (suší si věci).
Usnadnění - *MÁG*
11. **Železný pas** - přechod přes lávové pole stanoveným počtem kroků. Možná udělat nesplnitelné, aby se museli vrátit a jít jinudy.
12. **Létající přízrak** - v ringokroužku upevněném na větvích stromu zaklíněný nafouknutý balónek, na kterém je přivázaný předmět, předtím jim ukradený. Snaží se šípem střílet balónek, aby praskl a předmět spadl dolů.
Usnadnění - *VÁLEČNÍK*
13. **Oheň** - jednou rukou zapálit sirku, musí to dokázat alespoň 2/3 členů, nebo návrat zpět. (Příp.jiná zkouška se zapálením ohně).
Usnadnění - *MÁG*
14. **Lektvar** - donést v improvizovaných nádobách vodu na čaj, zapálit oheň na 3 sirky, uvařit a vypít čaj z nasbíraných bylin. Nesplní-li, nesmí pokračovat (nemoc).
Usnadnění - *oheň MÁG, voda ZLODĚJ, byliny DRUID*
15. **Hádanka** - musí uhodnout hádanku, jinak je Medděl, Pán Mlžných hor nepustí dále.
Usnadnění - *DRUID*
16. **Pán Strážní věže** - svými argumenty a logickými důvody musí přesvědčit Pána Strážní věže, že je lepší pustit družinu dále do Mordoru, než zadržet je k obraně Gondoru.
Usnadnění - *MÁG*

17. **Fangorn** - v ohraničené části lesa hledají Enty - mluvící stromy (na stromech kartičky s textem potřebným k závěrečné cestě).

Usnadnění - *ZLODĚJ*

18. **Jižní přístav** – něco vymyslet ???

19. **Stínovlas** – členové družiny vytvoří koně a jeden z nich na něm musí projet určenou trasu, aniž by z něj spadl, nebo se kůň rozpadl.

Usnadnění - *DRUID*

20. **Horalové** - odsignalizovat na dálku (morse, praporky) radu, že mají jít horama, nepochopí-li to a půjdou po cestě - NEPROJDOU.

21. **Stezky mrtvých** - alespoň 1/2 se musí (aniž tu podmínku vědí) zúčastnit Stezky smrti.

22. **Stíny lidí** - na určené trase rozmístěny zařikadla, z nichž si musí kolektivně zapamatovat alespoň 2/3, aby je Stíny lidí pustily dál.

Usnadnění - *DRUID*

23. **Ryby** - v limitu musí chytit daný počet ryb, jinak nemohou pro hlad jít dále (kroužek na udici navlékat na hrdlo lahve).

Usnadnění - *ZLODĚJ*

24. **Rauroské vodopády** - v omezeném limitu vynosit z loď věci na určené místo. Nesplní-li, přijdou o některé již nabyté potřeby pro Cestu.

Usnadnění - *VÁLEČNÍK*

25. **Mokřiny** - Stejně jako 2.

26. **Meduseld** - stejně jako 19.

27. **Orlí hnízdo** - Stejně jako 12.

28. **Železná tlama** - tři různě rozhoupaná kyvadla (kmeny či kameny na lanech), musí proběhnout mezi nimi bez doteku (pravidlo 1/3).

Usnadnění - *ZLODĚJ*

29. **Rozcestí** - hlavolam, nebo otázka, mají tři možnosti, vyberou-li správnou odpověď, mohou si vybrat kam dál.

Usnadnění – *DRUID*



Lov ryb

Volné úkoly k použití kdekoliv :

I. **Dědek Vrbák** - jednoho z družiny přivážeme ke stromu a pustíme ho, až jeho družina zazpívá nějakou písničku o nejméně třech slokách.

II. **Skřetí heslo** - mimo tábor musí rudkou na papír okopírovat poznávací značku nějakého auta, aniž by byli spatřeni

III. **Vítr** - vítr fouká tak silně, že se celá družina musí navázat jeden na druhého a ještě k něčemu těžkému (kláda) a strávit tak celou noc.



Každá Družina si mohla sama vybírat trasu, kterou se vydala a podle toho plnila úkoly a překonávala překážky, na které cestou narazila. Pohyb byl určen bodovým ziskem z různých táborových her a soutěží, bodování pořádku a pod. 1 bod znamenal 1 míle – dílek na mapě. Cestou též získávali různé indicie, věci a informace potřebné k závěrečnému putování Mordorem. Úplně na začátku byl povinný pro všechny průchod jeskyní – celé dopoledne včetně oběda poslepu (viz obr.), s různými hrami a soutěžemi, při kterých měli mnoho možností najít či získat Prstenu (nutno dbát na to, aby každá Družina našla jeden a jenom jeden). Dobrodružství z Cesty si mohou zaznamenávat do Cestovního deníku, spolu s nalezenými indiciemi a poznatky. Několik dní před koncem tábora je nutno dorazit k hranicím Mordoru. Mezitím by měli nashromáždit dostatek informací, k reálnému putování okolím tábora (u nás to byl dvoudenní puťák), zakončenému nočním příchodem k nějakému zajímavému místu, umožňujícím efektní zakončení hry. Na našem táboře to byl malý lom, ve kterém hořel oheň už před příchodem Družin. Ty měly za úkol postupně přikročit k okraji lomu, pronést předepsanou formuli a vhodit prsten do ohně. Správně namíchaná hořlavá směs pak zařídila efekt vzplanutí ohně a zničení Prstenu. Je to trochu náročné na načasování akce, ale velmi působivé. V celé hře není důležité kdo dřív, ale jestli vůbec (i když děti stejně soutěží i kdo dřív). Mapa se stává

středobodem celého tábora a postup špendlíků s vlaječkami jednotlivých družin je sledován velmi napjatě. Doputuje-li družina k místu s úkolem, jde si jej samostatně s určeným vedoucím splnit (je nutno sledovat trasu a předem si nachystat vše potřebné k úkolům, které mohou přijít na řadu). Pokud nesplní podmínky, mohou ještě využít vlastností jednotlivých povolání k překonání úkolu.

Soupis zkoušek

- | | | |
|----|------------------------|--|
| 1) | Schopnost dle povolání | Válečník – síla (tělocvičné silové úkoly)
Mág – inteligence (hlavolamy, logické úlohy)
Druid – odhad (vzdálenost, výška, váha, čas)
Zloděj – obratnost (tělocvičné úkoly na mrštnost, ohebnost a obratnost) |
| 2) | Nástroj dle povolání | Válečník – zbraň (meč, oštěp, sekera apod.)
Mág – kouzelná hůlka (zdobená, veršované říkadlo apod.)
Druid – kouzelný meč (tajemný nápis, ochranná zaříkadla)
Zloděj – zákeřná zbraň (dýka, prak apod.) |
| 3) | Odolnost | jakákoliv zkouška prokazující schopnost odolávat nepříjemnostem a překonávat překážky (otužování, rozcvičky bosky, překonání psychicky náročné překážky, např. vysoká lanová lávka apod.) |
| 4) | Zdravověda | základy První pomoci, ošetření raněného |
| 5) | Plavání, ovládání lodě | dle věku plavecké styly a délka uplavaného úseku, potápění (např. pro něco), jsou-li podmínky, pak ovládání lodě (pramice, kanoe) |
| 6) | Samostatnost | přenocování mimo tábor, starší noční pochod na určené místo k přenocování |
| 7) | Zkouška mlčení | od budíčku do večerky, od snídaně do večere, celých 24 hod, jak je libo ... |

⚡	A	⚡	L
⚡	B	⚡	M
⚡	C	⚡	N
⚡	D	⚡	O
⚡	E	⚡	P
⚡	F	⚡	Q
⚡	G	⚡	R
⚡	H	⚡	S
⚡	CH	⚡	T
⚡	I	⚡	U
⚡	J	⚡	V
⚡	K	⚡	W

Za každé dvě splněné zkoušky získává jednotlivec právo využít vlastností svého povolání k překonání překážky na Cestě (viz Soupis úkolů a překážek). Navíc splní-li všech 7 zkoušek, má nárok na další usnadnění (celkem tedy 4x). Rychlost postupu po mapě je nutno hlídat a koordinovat pomocí bodování her a soutěží tak, aby rychlost Družin byla pokud možno alespoň částečně vyrovnaná. Je dobré při výběru trasy motivovat účastníky k výběru různých cest (aby neplnily všechny stejné úkoly). Některé úkoly se dají operativně přesunout na jiné místo v mapě, nebo využít tzv. "Volné" úkoly, nemající své pevné místo.



Nám se podařilo přivést obě Družiny k „Orodruině“ ve stejný večer, dvěma různými cestami na mapě i následně ve skutečnosti, jen s mírným časovým rozestupem – nebylo tedy nutno dvakrát organizovat představení s plameny pohlcujícími „Prsteny“.

Doplňující informace k této CTH může dodat Milan Matyáš, E-mail matyasm@email.cz. Další naše celotáborovky jsou k vidění na webové stránce 17. PS Tažní ptáci <http://pstp.jmpionyr.cz>.