

Celotáborová hra

„Cesta pravého rytíře“

Matouš Švec

TK Maják - Oddíl Bobři

2016

Úvod

Toto téma bylo mou jasnou volbou. Na dětské tábory jezdím už od raného věku. Prošel jsem tedy několika celotáborovými hrami, avšak právě tato mi utkvěla v paměti nejvíce. Snad jako každý kluk jsem snil stát se rytířem s mečem u pasu a štítem v ruce, který hrdě nosí svůj znak, rozsévá dobro a trestá zlo. Právě tato hra mi dala možnost část svého snu si splnit. Přesně pro takovéto momenty se pořádají letní tábory pro děti. Víím, že mnoho dětí má podobné sny, a tak budu rád, když vás tato práce bude inspirovat k jejich naplnění.

Musím se však zmínit, že jde o technicky náročnou CTH. Její složitost spočívá v přípravě mapy, peněz a v neposlední řadě i „zaučení“ pracovníků do organizace chodu celé hry. Doporučuji vymezit si opravdu hodně času na přípravu, případně si hru ulehčit.

Hra se skládá z dvou odlišných částí, které jsou však úzce spojeny. Ani jednu část nelze odepřít, neboť se v závěru stýkají. První částí je postup jednotlivců do rytířského stavu, druhou je získávání peněz a následný postup na mapě.

Legenda

Před začátkem našeho práva, v temných dobách plných bezpráví, neexistoval nikdo, kdo by dokázal Naší zemi vládnout. Lidé bez nadvlády podléhali mnoha temným mocnostem a vlády se pokoušelo ujmout mnoho špatných lidí. Nikdo však nebyl hoden udržet celou zemi při sobě. Z počátku našeho času povstal ve Středozezi Velký Král, první z lidských králů. Sjednotil své válečníky, ustanovil pro ně rytířský řád a s jejich pomocí zahnal všechny nepřátele a vtiskl hrůzu do jejich srdcí. Jeho rytíři byli jako moře při západu slunce a on jako obrovská přílivová vlna, temná svou silou a přesto svítícím odrazem slunce. Pod jeho korouhví se nakonec sjednotila celá Středozeze. Zem bohatla, lid byl šťasten a rytíři v zářivých zbrojích objížděli hranice a stáli ve strážních věžích. Obyvatelé byli spokojeni a sláva krále vzkvétala. Avšak jako vše co se zrodí, musí jednou zahynout, stalo se tak, že rod Velkých králů vymřel. Zem zpustla, opět se rozmáhá bezpráví a zem je rozdrobena. Jen osamocena stojí sídla kdysi tak slavných pánů. Celá zem je bez vládce. V našem čase ale svítla naděje. Čtvero silných pánů, paní a hejtmanů stojí na hranicích Středozeze. A nynější vládce Středozeze – vévoda z Roupova opět sílí a znovu se ujímá vlády. Pouze jeden z výše jmenovaných může se stát nejlepším, pouze a jen on se může ujmout vlády nad Středozezí, uchopit do svých rukou starou královskou korouhev a zachránit lid Středozezký.

Motivace

Celá Středozeze se nachází v období, kdy se země zmítá v chaosu. Královský rod vymřel a ve jménu posledního krále vládne středozezký markrabě (hlavní vedoucí) se svou družinou (zbylí členi vedení). Ostatní hejtmani (oddíloví vedoucí) se svými družinami (oddíly) mají možnost získat sílu a svrhnout markraběte z trůnu. Králem se však může stát jen rytíř.

Cíl hry:

1. dosáhnout nejvyšší (rytířské) hodnosti - jednotlivci
2. stát se královskou družinou a získat největší majetek Středozeemě - oddíl
3. stát se králem – jednotlivci

Ad 1)

První den tábora jsou děti během zahájení (v noci) obeznámeny s postupem do rytířského kruhu, který vede přes další 2 úrovně - páže a zbrojnoš (počet úrovní lze upravit) a o možnosti stát se králem Středozeemě. V našem případě bylo zahájení přímo na hradě. Postup v žebříčku se děje přes skládání zkoušek. Během tábora se otevírají školy, do kterých mají děti možnost vstoupit a složit v nich zkoušku. Po absolvování zkoušky obdrží dítě papírek ve tvaru erbu, který si vylepí na svůj „strom“ (obr. 1).

Jednotlivé úrovně jsou odstupňovány. Na páže je třeba složit X zkoušek, na zbrojnoše X zkoušek a na rytíře dalších X zkoušek (př. Páže – 3 celkem, zbrojnoš – 6 celkem, rytíř – 10 celkem). Dítě se tedy nemůže stát rytířem hned na začátku tábora. Závěrečnou zkoušku je třeba dobře promyslet, měla by být náročná, avšak zvládnutelná i menšími dětmi. Děti na ní rádi vzpomínají. My jsme si vymysleli, že rytířem se může stát jen ten, jehož tělo odolá polití vody z potoka bez jakéhokoliv pohnutí a výkřiku. Ostatní zkoušky nechám na vaší fantazii. Je však třeba stále zdůrazňovat, že jen rytíř se může stát králem Středozeemě. Děti ztrácejí ke konci tábora motivaci k navštěvování škol.

Každá úroveň by navíc měla mít nějakou výhodu oproti nižšímu postavení. Chceme tak ukázat rozdílné postavení ve středověku. U rytíře lze například zvolit finanční odměnu táborových peněz na nákup vojáků a lén (viz. níže). Rytířovi by měl být též předán „Glejt rytíře“ při slavnostním pasování.

Ad 2)

Jde o zvláštní hru, kde rody po předchozí domluvě nakupují území a vojáky za táborové peníze (obr. 2). Peníze děti vyhrávají za soutěže. Zabíráním území se postupně přibližují až k území markraběti, se kterým v závěru svedou bitvu. V závěru hry tedy vzejde vítězná družina, kterou je ta družina, jež má nejvíce lén a bude jejími členy zvolen nový král, kterým může být jen rytíř. Královská družina je nejúspěšnější družinou v nákupu území a též družinou vítěznou.

Mapa

Je hlavním dějištěm CTH. Je složena z jednotlivých lén (obr. 3). Veškerá léna patří Markraběti. Uprostřed mapy je hrad Markraběte (jeho počáteční pozice). Každý oddíl má svoje počáteční centrum v rohu. Na mapě se dále nacházejí bažiny, vodní plochy, lesy a pohoří (důležité pro postup na mapě).

Léno

Léno je území, složené z několika šestibokých políček, ohraničené červenou hranicí, jehož střediskem je hrad (město). Ten kdo ovládá středisko – centrum léna, ten je též jeho vládcem. Musí platit daně a jsou mu vypláceny výnosy (viz. dále v textu)

Označení léna

Zabrané léno je označeno tak, že na políčko, kde je jeho centrum se připíchne špendlíkem vlaječka s erbem vlastníka, neboli vlaječka lenního pána jako společný majetek. Na druhou stranu lze na vlaječku nechat nakreslit některého z jednotlivců svůj erb. Dítě má tak pocit, že vlastní území na mapě.

Nástrahy v hradech

Na zpestření hry lze „schovat“ do hradů různá překvapení. Jedním z nich může být poklad, který děti obdrží ve formě mimořádné peněžní odměny. Naopak se za hradbami můžou skrývat krvelační válečníci, kteří nechtějí opustit své zmocněné sídlo. Oddíly je můžou vyplatit nebo s nimi svést boj.

Postup na mapě

Jednou denně se vyhlásí nakupovací čas. Ten se může skládat až ze 4 fází:

1. Vybírání daní
2. Vyplácení výnosů z lén
3. Nákup lén a armády
4. Postup armády

Ad 1. Vybírání daní

Za každé obsazené léno musí vlastník odvést do pokladny markraběte určitou částku (výši si určujeme sami, lze tím tak upravit průběh zabírání lén). Tato fáze nemusí vždy proběhnout.

Ad 2. Vyplácení výnosů

Každému vlastníkovi bude vyplacena částka za každé léno, která je po celou dobu stejná a je zveřejněna po celou dobu hry.

Pozn. Výnosy by měli být vždy větší než daně. Ze začátku nastavujeme daně menší a ke konci je exponenciálně zvedáme. Navodíme tak nenávisť vůči samotnému markraběti.

Ad 3. Nákup lén

Po vyhlášení nakupovací fáze se sejde celý oddíl u mapy a radí se o své strategii. Cena léna je dána počtem šestibokých políček. (př. 1 políčko = 50 denárů)

Podmínky pro nákupčího:

- Kupované léno musí přímo alespoň jednou hranicí sousedit s lénem, které již vlastní.
- V průběhu jednoho kola je dovoleno tímto způsobem koupit pouze určitý počet lén.
- V žádném případě však nesmí tímto způsobem nakoupit léno, které sousedí pouze s lénem, které koupil v průběhu toho samého kola (brání situaci, aby někdo pouze s pomocí peněz mohl během jednoho tahu koupit všechna léna na ploše). Smí tedy zakoupit pouze léna, která sousedí s lény, které vlastnil už minulé herní kolo.

Ad 4. Postup a nákup armády

Pravidla postupu:

- Postupovat můžou jen vojáci zakoupení v předchozím kole.
- Všechny oddíly mají stejný počet tahů. Tyto tahy jsou dány na začátku hry a během celé CTH se již nemění.
- V každém léně musí zůstat minimálně 1 voják. Při porušení dojde ke ztrátě léna.
- Cena vojáka je dána na začátku hry

Na závěr skupovacího období lze postupovat s vojáky. Každý terén spotřebuje jiný počet tahů. (Př. Postup v údolí – 1 tah, řeka – 2, bažina – 3, hory – 4).

Boj mezi armádami

Při zabírání lén může dojít k setkání dvou nepřátelských armád. Vyhlásí se bitva. Bitvy můžou mít nespočet podob. Přetahování lanem celých družstev, hod šipkami na cíl, kámen-nůžky-papír atd. Důležité je, aby bitva netrvala dlouho. Je tedy dobré mít připravené jednoduché soutěжки. Můžou soupeřit celé oddíly i jen jejich zástupci. Po ukončení soutěжки dojde k vyhlášení výherce. Jde o poměrové vyjádření mezi armádami. Výherní tým dostává poměr 1:3 (tzn. 1 voják zabije 3 nepřátelské vojáky). Oddíl, jehož armáda zůstala na živu, přebírá léno. Tímto způsobem dochází i k závěrečné bitvě s markrabětem a jeho družinou.

Rozvoj markraběte

Z počátku tábora by měl markrabě vyčkávat. Poté si i on shromažďuje armádu. Je vhodné sledovat vývoj jednotlivých oddílů, protože při jednoznačném vedení jednoho oddílu lze postavit více vojáků proti tomuto oddílu. Dáváme tím šanci na výhru i ostatním oddílům.

Závěrečná bitva

Probíhá podle pravidel normální bitvy. Pokud se při závěrečné bitvě podaří některému oddílu porazit markraběte, zvolí oddíl ze svého středu krále. V případě, že nikdo markraběte neporazí, nikdo se nestane králem a pořadí jednotlivých družin určí množství nashromážděných lén. Tímto způsobem se také určí pořadí ostatních, pokud jedna z družin markraběte porazí.

Závěr

Ještě než se dostanu k úplnému závěru, rád bych řekl pár informací ohledně historie hry. CTH se u nás hrála od počátku našeho založení již několikrát. V našem oddíle má tradici. Naposledy jsme ji hráli v roce 2014. V téže jmenovaném roce jsme měli na táboře 44 dětí rozdělených do 4 oddílů. Oddíl obsahoval věkové kategorie od 7 do 15 let.

Doufám, že jsem hru popsal pochopitelně. Schválně jsem se nezaobíral vhladem tábora, neboť to si každý připraví po svém. Věřím, že tento dokument bude pro někoho základním kamenem, odrazovým můstkem, či záchytným bodem. Držím palce při přípravách.
„S chutí do toho, půl je hotovo“

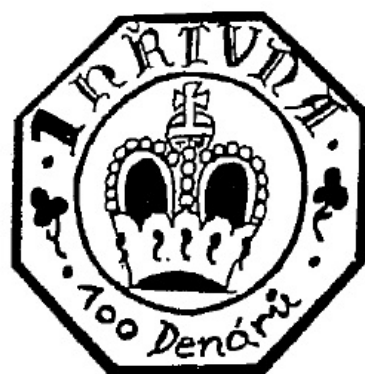
Příloha

Obr. 1 – postupový strom

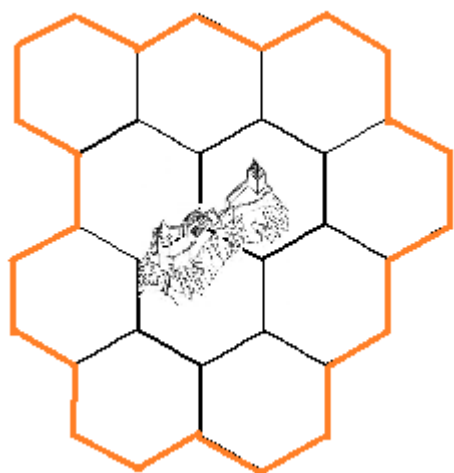


Obr. 2 – středověké

peníze



Obr. 3 – léno



Obr. 4 – mapa



Obr. 5 – detail mapy

