

Etapová hra starší kategorie

POD PIRÁTSKOU VLAJKOU



VLASTĚJOVICE "RS RADOST"
11. - 25.8.2007

POD PIRÁTSKOU VLAJKOU

MOTTO

Slovo "pirát" vzniklo z řeckého "peiran", což znamená "hledající štěstí". Nejznámější piráty přepadaná oblast je Karibik, Karibské moře a okolí Mexického zálivu.

CÍL ETAPOVÉ HRY

Cílem jednotlivých etap je získat co nejvíc známek a všechny části mapy, aby se vítězné družstvo dostalo zdárně k pirátskému pokladu.



SLAVNÍ PIRÁTI

Černovous

Narodil se v Anglii a původně se jmenoval Edward Teach. Proslavil se brutálními činy, které páchal jakoby nic. Nosil na sobě šest pistolí, posiloval svou špatnou pověst tím, že ve svých obětech budil hrůzu. Plnovous měl stočený do něčeho, jako jsou dnešní dredy a pod klobouk si zastrkoval doutnající šňůry, takže chodil v hustém oblaku černého dýmu. Jeho hrůzovláda nad Karibikem ale trvala jenom dva roky. Roku 1718 ho v Ocracokeské úžině zaskočilo britské námořnictvo a on zahynul v boji

Edward Low

Měl také pověst jednoho z nejkrutějších pirátů. Prý zajatci odřezal rty a před ním si je usmažil, jinému prý zas odřízl uši a donutil ho je sníst.

Bartholomew Roberts

Původem Velšan a prý nejbohatší ze všech pirátů. Byl přezdíván Černý Bart a zajal přes 400 lodí. K pirátství byl ale přinucen.

Calico Jack Rackham

Zbabělý kapitán se prý ani z poloviny nerovnal své milence Anne Bonnyové.



Thomas Tew

Narodil se v Americe a zavedl tzv. pirátský okruh - ze Severní Ameriky do Indického oceánu a zpět s kořistí. Doma byl hvězdou aristokratické společnosti, za přítele měl guvernéra New Yorku. Byl zabit na výpravě s Averym roku 1695.

Henry Avery

Tento anglický pirát se proslavil díky kořisti z indické lodi Gang-i-Sawai, která vezla obrovské poklady. Díky tomu se odebral do pirátského důchodu.

Edward England

Tomuto anglickému pirátovi se prý vymstilo, že byl příliš mírný k zajatcům. U břehů Afriky se jeho posádka vzbouřila a vysadila ho i s jeho dvěma věrnými na ostrově Mauricius. Ti tři si pak prý postavili člun a uprchli na Madagaskar, kde ale England brzy poté zemřel.

SLAVNÉ PIRÁTKY

Stejně jako všechno ostatní (kromě šití, domácnosti, vaření a dětí) bylo pirátství také oblast patřící výhradně mužům. A tak se ženy, které toužily po dobrodružství na moři, museli stát muži. Nebo alespoň se stejně oblékat, pít, nadávat a samozřejmě zabíjet jako muži. My tedy víme pouze o ženách, které byly odhaleny, ale které byly stejně odvážné jako muži.

Anne Bonnyová

Jedna z nejslavnějších a nejnebojácnejších známých pirátek. Opustila svého manžela a začala žít po pirátsku, když poznala Jacka Rackhama. Zamilovala se do Mary Readové, když ta nastoupila v mužském převleku do Rackhamovy posádky. Mary jí své tajemství svěřila a staly se z nich nerozlučné přítelkyně. Když Rackhamovi piráti byli zajati, ony byly ušetřeny, jelikož byly obě těhotné. Ostatní byly roku 1720 odsouzeny. Když šel Rackham, její milenec, na šibenici řekla mu: "Kdybys bojoval jako muž, nemusel bys viset jako pes!"

Mary Readová

Tato žena bojovala v přestrojení za muže už v anglické armádě a námořnictvu. Když Caliko zajal její transatlantickou loď, přidala se k nim. Když se při útoku nějakí piráti schovali, Readová zbabělce postřílela.

Strašlivá Alvilda

Jedna z prvních ženských kapitánek, pocházela z jižního Švédska. Vydala se na moře se samými ženami, aby se vyhnula vynucenému sňatku.

Čing Ši

Kapitánka Čínské flotily 19. století. Velela 1800 lodím a 80 tisícům pirátů.



PIRÁTSKÝ ODĚV

- jasně barevné oblečení z mnoha částí (*Motley*)
- páska přes oči
- dřevěná noha
- hák namísto ruky
- zlatá obruč – náušnice
- šátek
- papoušek na rameni, nejčastěji skřehotající: Braak!
- nezbedná lodní opička



PIRÁTSKÉ POVĚRY

Jednou z hlavních zásad, která se dodržuje dodnes, je, že se nesmí měnit jméno lodi, jinak ji a její posádku postihne neštěstí. Ani jméno samo by nemělo být nešťastné, známý je případ Titanicu. Dle námořníků loď nikdy neměla takové jméno dostat, protože Titáni byli ve válce s bohy poraženi.

Další pověrou je zákaz žen na palubě. Mnohé příběhy posádek, které se po úspěšném lupu zásobili dámskou společností, této zásadě dávají za pravdu. Ženy ani posádka totiž většinou nedopadly příliš dobře. Krásky byly povražděny a posádka si podřezala krky. Pověra má však výjimku, a tu tvoří námořnice a pirátky. Ty byly často velmi úspěšné a například čínská pirátka Čing Ši panovala nad skutečným impériem. Velela osmnácti stům lodí a asi osmdesáti tisícům mužů. Pověře o tom že žena na lodi přináší neštěstí, odporuje jiná, která tvrdí, že nahá žena na palubě dokáže utišit vítr.

Další předsudek se týká lodních koček. Hodit kočku do moře prý znamená přivolat bouři a zkázu vůbec. S počasím souvisí i chování koček. Když si kočka líže srst proti směru růstu chlupů, přijde krupobití, když si kočky hrají, brzo se zvedne vítr. Pokud jde o další zvířata, neštěstí přináší i zabití delfína či albatrosa.

Zhoubu může navštívit také loď kde si lodníci stříhají nehty a vlasy, nebo takovou, kde si obléknou šaty mrtvého člena posádky

PIRÁTSKÉ HODNOSTI

Piráti, flibustýři, bukanýři, korzáři, kapeři, pobřežní bratři, bojovníci svobodných moří, mnoho jmen pro jedinou činnost: námořní lupičství.

Piráti - pojmenování, užívané již starými Římany, kteří označovali námořního lupiče termínem "pirata", ale Římané sami již toto jméno zdědili od svých předchůdců v dějinách i kultuře, od Řeků, kteří používali označení "peiratés".

Flibustýři - francouzská zkomolenina odvozená pravděpodobně od anglického "freebooter" - holandsky "vrybniter", což by se dalo nejspíše přeložit jako "svobodní lovci". Je však možné, že se do toho zamíchala vzpomínka na anglické "flyboat", který označoval oblíbené pirátské plavidlo.

Bukanýři - byli původně rovněž utečenci z lidské společnosti, kteří se uchýlili na středoamerickém souostroví, kde se nejprve věnovali lovu divokého skotu a divokých prasat. Obchodovali s vydělanými kůžemi a uzeným masem. Právě udírny, kde upravovali, a to podle receptu domorodých Indiánů, své úlovky, nazývaly se francouzsky "bouca" (buka). Bukanýři v Karibském moři byli totiž většinou francouzského původu. Srážky bukanýřů se Španěly, kteří považovali jejich činnost za porušení výsostných práv španělské koruny v amerických koloniích, vypudili časem bukanýry na moře, na paluby pirátských korábů.

Korzáři a kapeři - to byli již vyšší a "čestnější" kategorie námořních lupičů. Používali určité ochrany a uznání od vlád svých států. Korzár je výraz původně používaný pro námořního lupiče Středozemního moře. Slovo "kaper" je z germánštiny a znamená zmocnění se cizí lodi soukromým, nevojenským korábem.

A "pobřežní bratři" a podobná, vesměs ušlechtilá označení? Ta si dávali piráti sami, znělo to přece jenom mnohem lépe než slovo lupič.

PIRÁTSKÉ VLAJKY

Veselý Roger, Starý Roger, nebo prostě jen Lebka a zkrřížené hnáty, jak se této vlajce říká, je prastarý poznávací znak pirátů. Ačkoli to nikdo neví jistě, předpokládá se, že název pochází z francouzských slov "joli rouge", což znamená "pěkně červený".

Tak se totiž obvykle popisovaly krvavě červené vlajky, vlající nad loděmi obzvláště krutých pirátů. Důležité nicméně není, kde se název vzal, podstatné je, že použití této vlajky vnášelo strach do srdcí mužů z posádky na niž piráti útočili. Přestože nad pirátskými loděmi často vlály "falešné vlajky" libovolné existující země, vždycky používali ty "správné", když chtěli vystrašit potenciální oběti.

Poprvé byly takovéto vlajky použity (a to v počtu asi 1700 kusů), když Emmanuel Wyne drancoval Karibik. Když byli piráti "na lovu", obvykle nad nimi vlála vlajka bílá, někdy byla potencionální oběť překvapena dokonce svými vlastními barvami, nebo stržením královské zástavy a požadavkem, ať se podrobí. Pokud se oběť podrobit odmítla, bývala vztyčena černobílá vlajka, která měla naznačovat úmysly pirátů.

Pokud se lodi obzvláště dařilo unikat, nebo když byli piráti zvláště suroví, bývala vztyčována červená vlajka, signalizující že až bude dostižena, nemůže nikdo očekávat žádnou milost. Zkrátka, že nebude ušetřen ani jediný život. Na vlajce byly záměrné symboly, které nesly jasné poselství

Lebka byla pochopitelně obvyklý symbol smrti, avšak kostra, často s rohy, měla být vyjádřením smrti trýznivé. Na druhé straně šíp nebo kopí měl naznačovat smrt násilnou, krvácející srdce pak smrt pomalou a bolestivou.

Vztyčená pěst nebo ruka svírající dýku či tesák měly ukazovat ochotu pirátů k zabíjení a přesýpací hodiny varovaly, že čas vypršel nebo že dopadení oběti je nevyhnutelné. Černovousovi se pak podařilo do své vlajky včlenit prakticky každý z těchto hlavních symbolů.

Jack Rackham (Kaliko Jack) použil namísto kostí mnohem elegantněji vypadající dvojici zkrřížených šavlí a ironicky se tímto způsobem chlubil svou ochotou k boji. Podobně, Thomas Tew dal před symboly smrti přednost vyobrazení šavle.

Na jeho vlajce, se sice neobjevuje žádný symbol smrti, avšak poselství - co se týče osudu kohokoli kdo se mu postaví - je neméně jasné. Siru Thomasi Tewovi se zřejmě zdálo mnohem zdvořilejší připomenout pouhé násilí bez ohavného obrazu smrti. Tato znázornění bylo pochopitelně možné si vykládat různě, ale ve "zlatém věku" pirátů byla dobře známa.

Vlajka mohla být prostou obměnou klasického pirátského Rogera, jako například vlajka Henryho Everyho lebka z profilu, nebo na ní mohlo být zahrnuto všechno, tak jako na vlajce Stede Bonneta, kde to vypadá spíše jako pouhé náhodné nahromadění symbolů.

Jak se často stávalo, vlajka mohla být změněna nebo přizpůsobena tak, aby vyhovovala momentální potřebě. Bartoloměj Roberts (Černý Bart) si na své původní zástavě připíjí se smrtí, přičemž sklenice s nápojem může být zároveň symbolem přesýpacích hodin - což není jasné (což byla dozajista zamýšlená slovní hříčka!).

Po dlouhém (a nesnadném) čase začal pirát Černý Bart nenávidět ostrovy Barbados a Martinik. Aby jim dal najevo svou nenávisť, vyrobil si jinou vlajku na níž stál rozkročno na dvou lebkách s písmeny "ABH" a "AMH".

Písmena měla říkat "A BARBADIAN'S HEAD" a "A MARTINICIAN'S HEAD" (hlava Barbadosana a hlava Martiničana). Není však jisté, zda Bart svého Barbadosana někdy dostal, v roce 1720 ho totiž guvernér Martiniku dal pověsit.



PIRÁTSKÝ ZÁKONÍK

Pirátský zákoník neboli Pirátský kodex sestavili na úsvitu pirátského věku Morgan a Bartholomew. Je to uznávaný soubor „doporučení“, který pomáhá pirátům řešit sporné situace, aniž by se museli uchýlit k vraždění. Jeho klíčovým principem je právo vyjednávat, které umožnilo řadě výtečníků vykoupit si svobodu a zachránit se před krátkou procházkou po prkně. Pirátský zákoník se předává většinou ústním podáním. S jeho psanou podobou se radí jen málokdo, protože většina pirátů neumí číst.

Velká kniha

Původní zákoník - knihu s nažloutlými stránkami, v níž jsou sepsány pirátské zákony slovy Morgana a Bartholomewa - střeží kapitán Teague. Vydá ji jedině na základě příkazu Vládcy pirátů

Pod ochranou kapitána Teaguea

Strážce zákoníku - jímž není nikdo jiný než domnělý otec Jacka Sparrowa, kapitán Teague - drží knihu pod zámek a klíč k němu střeží vězeňský pes. Teague je připraven odstřelit každého, kdo by Zákoníkem pohrdal. Přesto je hluboce přesvědčen, že ten pravý pirátský zákon spočívá v srdci každého piráta a stojí i padá s jedinou otázkou: co člověk může, a co už nesmí.

PRÁVO VYJEDNÁVAT

Jedním z nejdůležitějších ustanovení Zákoníku je právo vyjednávat. Zaručuje všem pirátům právo a možnost přednést svou žádost osobně a přímo veliteli nepřátelské posádky, která ohrožuje jejich život.

Uplatnění práva vyjednávat

Jakmile je vysloven požadavek vyjednávat, útočník nesmí napadeného zabít, mučit nebo ho připravit o některou část těla, dokud napadený nepřednese, co má na srdci. Mezi piráty je toto opatření velice nepopulární-alespoň dokud se Štěstěna neobrátil a oni sami se neocitnou v postavení napadených.

Nedorozumění

Počestní občané, kteří mají tu smůlu a stanou se oběťmi pirátského útoku, se mohou dočkat zklamání, pokud chtějí vyjednávat, aby oddálili svou smrt. Musíte být bohužel pirátem, abyste mohli vyžadovat jeho uplatnění. A jak říká kapitán Barbossa, zákoník je jen takové doporučení.

Vysazení na pustém ostrově

V zákoníku existuje dokonce i návod na to, jak provést vysazení na pustém ostrově. Nejdůležitější je nalézt vhodný ostrov. Měl by být opuštěný, stranou námořních cest a pokud možno nezanesený v námořních mapách. Každý muž vysazený na pustém ostrově dostane zbraň s jedinou kulkou a dostatečným množstvím prachu, aby mohl ukončit své utrpení.

ČLÁNEK 2. ODDÍL 1, Odstavec 8

Tato část zákoníku se zabývá dělením kořisti. Začíná optimistickým konstatováním, že kapitán může v časech „hojnosti“ zvýšit členům posádky podíly na kořisti

ČLÁNEK 2, ODDÍL 2, Odstavec 1

Ten, kdo první spatří loď s bohatým nákladem, si pro sebe může ponechat nejlepší zbraň, kterou najde na její palubě. Dodatek toto nařízení upravuje: platí jen v případě, že kapitán, první důstojník a bocman tuto kořist nechtějí.

PIRÁTSKÝ SLOVNÍK

Bañatý škuner	- loď nebo flotila s lákavým nákladem
Boučačka	- pistole
Bouchnout si do paluby	- Napít se, až upadnete
Grog	- pirátské pití z rumu nebo jiného alkoholu, pojmenované dle přezdívky britského admirála, který se rád napil.
Chmaták	- zloděj
Jack Ketch	- viselec. <i>Zatančit si s Jackem Ketchem</i> znamenalo být oběšen.
Jeden pár bot pro kata	- jeden odsouzený
Johoho	- refrén známé pirátské písně
Jolly Roger	- pirátská vlajka s lebkou se zkříženými hnáty
Korzák	- jiný název pro piráta
Krátký železo	- krátký meč nebo dýka
Kravata z konopí	- oprátka, dostat kravatu = být oběšen
Krmit rybičky	- být vhozen do moře, mrtvý či živý, mít mořskou nemoc
Líbat zbrojmistrovu dceru	- být zbičován přehnutý přes lodní dělo
Měchy	- plíce
Mořská krysa	- jiný název pro piráta
Mořský tulák	- další název pro piráta
Mořský vlk	- zkušený námořník
Mrtví hoši	- prázdné láhve, ve kterých už není rum
Mrtí světla	- oči
No to mi zatřeš trámem!	- výraz překvapení
Ochechule	- galionová figura
Old roger(starej tulál)	- ďábel
Plavat za škunerem	- pronásledovat obchodní flotilu
Pobřežní bratrstvo	- název spolku založenými bukanýry v 17. století na Tortuze
Podpírač kasáren	- námořník odvelený na břeh
Polykač blábolů	- ten, kdo si libuje ve čtení dobrodružných námořnických historek
Projít se po prkně	- krátká procházka do vodního hrobu!
Rána	- bohaté množství kořisti
Rekvítovat	- krást
Ryby, raky	- zbytečné, nesmyslné řeči
Sladký obchod	- jeden z názvu pro pirátství
Smeták	- obyčejní námořník, který vytírá podlahu
Sklapni poklop!	- "nech toho!" nebo "Bud' ticho!"
Spolknout kotvu!	- jít po životě na moři na odpočinek
Šáhlej	- bláznivý nebo šílený
Šlapej!	- pospěš
Špunt	- sloupek k přivázání lodi k přístavu
Štěbetavý jablíčka	- slepičí vejce
Tancovat kvapík s konopím	- viset
Truhla Davyho Jonese	- místo na dně moře, rezervované pro piráty
Truhla mrtvého muže	- rakev
Ujetej = šáhlej	- bláznivý nebo šílený
Vodotěsná bárka	- sklenice neředěného alkoholu, který koluje
Vytí si voko!	- oblíbená pirátská nadávka
Žabikuch	- řeznický nůž
Devítiočasá kočka či Kočka	- důtky čili bič s několika řemínky, určený k tělesným trestům. Odtud pochází rčení "pustit kočku z pytle"

1. ETAPA - VLAJKA



Pirátské lodě se většinou hned z dálky dají lehce rozpoznat od jiných lodí, a to díky slavné vlajce: **Jolly Roger**. Teď už je většinou známa jen černá s bílou lebkou a zkříženými hnáty, ale vždycky to tak nebývalo. Úplně první pirátská vlajka byla jen červená. Mělo to znamenat SMRT! Postupem času to byl nějaký znak v červeném poli - postava piráta, pirát s kostlivcem s šavlemi, pak i ta lebka - a nakonec zůstala stará známá černá s lebkou a zkříženými hnáty.

Posádky!

Nově ukořistěné lodi je důležité vybavit pirátskými symboly!

První část:

Každý člen družstva vypracuje na papír návrh vlajky, která družstvo bude prezentovat celou etapovou hru.

Druhá část:

Vítězný návrh je zpracován na látkovou vlajku.

Doplňková hra:

1. Návrh názvu lodi (název lodi zastupuje družstvo - osádka lodi). Každý z členů družstva napíše svůj návrh názvu lodi. O jednotlivých návrzích hlasují členové družstva, vyhrává ten, který dostane nejvíce hlasů.
(možnost vypracování návrhu v barevném provedení na karton).
2. Návrh bojového pokřiku, případně krátké hymny

Pomůcky:

První část: Papír, tužky, pastelky

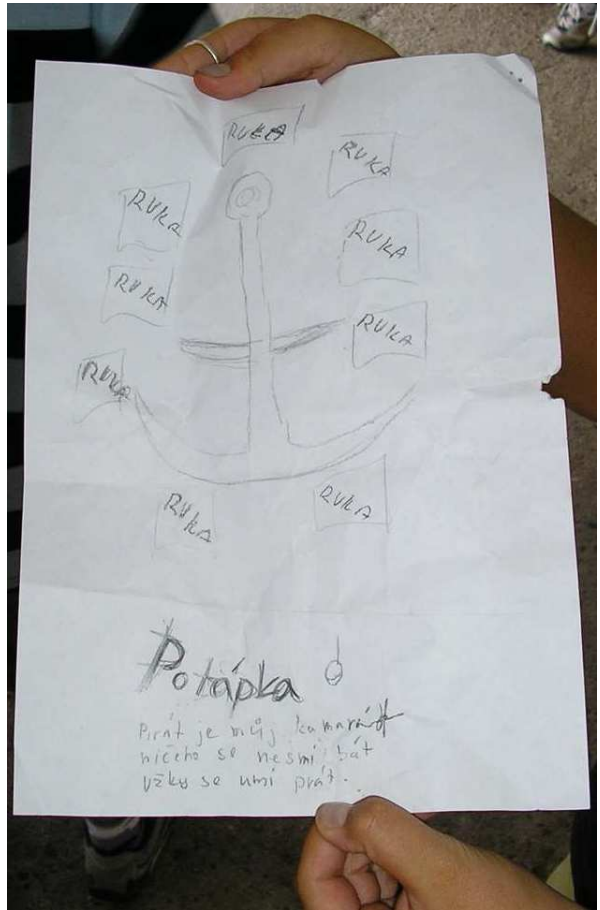
Druhá část: Látka, Latex, tónovací barvy

Hodnocení:

První část: Hodnotí členové družstva mezi sebou

Druhá část: Hodnotí vedoucí finální návrhy





JEDNA Z „KRÁTKÝCH“ HYMEN

*Piráť kouká přes palubu, řve at' všichni drží hubu.
Vynoří se chobotnice, hází po něm učebnice.
Zapalujou děla, a dopadne na ní střela.
Tak se se řvem potopí,
A kapitán šavlí zavelí: "JUPÍ"
Potom slaví čtyři dny až se všechny opili.*

*Hej, hou, hej hou, Gejza s flotilou si to všichni šinou,
Smrděj si to přes moře, chytili si úhoře.
Dělej si ho v komoře,
Když ho snědli, měli ještě hlad,
Na Gejzu se zběhli, zbyl z něj jenom smrad.
Neměli kapitána, chlastali až do rána.
Rumu jim moc nezbylo, půlka z nich se poblilo.*

*Piráťi jsou supr, nemaj žádný kufr.
Plujou jen tak, nosej frať.
Papaj jenom kašičku, na růžovém rendlíčku.
Každě večer při večerníčku, zpívaj blbou písničku.*

*Když Rivera jede, každou loď přejede.
Všechno jim sebere a pak zas odjede.
Hej hej hej, všichni smrděj jako Metoděj.
Všichni pijou rum a dělej bum bum bum.
Když to všechno skončí Rivera se loučí...*

*Piráťi plujou na lodi,
Pro flašku rumu si pořád chodí.
Pod vlivem rumu se houpají
Piráťské tváře se jim loupají.
Papoušek Ferda pořád říká
„koukni koukni jak to stříká“
Karty sviští bez přestání
Piráťi se prostě mají.*

*Na moři na moři, plaví se tam pirátští ma*oři,
Hledají poklad ani neví který, už ho hledají od úterý.
Už se k němu blíží, ale někdo jim cestu zkrříží.
Bitva byla veliká teď se tam prach polyká
Všichni tam hekli, a teď se vařej v pekli.*

*Černá, bílá, to jsou barvy naše,
Nakopem je do zadnice a prachy jsou naše.*

2. PERLOVÝ NÁHRDELNÍK

Posádky!

Po ztroskotání obchodní lodi, se ve zdejších pobřežních vodách nalézá mnoho cenných kamenů a perel.

Úkol: Prostor- nejlépe část louky a mělká část řeky na kterém jsou rozházené korálky všech velikostí. Kapitán družstva navléká korálky na vlasec (nit) které mu přinesou v určitém časovém limitu členové družstva. Každý člen družstva může kapitánovi najednou přinést pouze dvě perly.

Pomůcky: Vlasec (nit), korálky všech velikostí

Hodnocení: Počet navlečených perel, hodnocení odstupňované podle velikosti perel (nejmenší +5, největší +1)







3. PIRÁTSKÁ OSADA

Posádky!

*Jsme v obklíčení nepřátelských vojsk
a proto se na nějaký čas usadíme na tomto ostrově.*

Úkol: Vybudovat na co nejvíce výhodném místě pirátskou osadu (obydlí, opevnění, latrínu, ohniště atd.)

Místo: Údolí v lese za řekou.

Materiál: Pouze přírodní

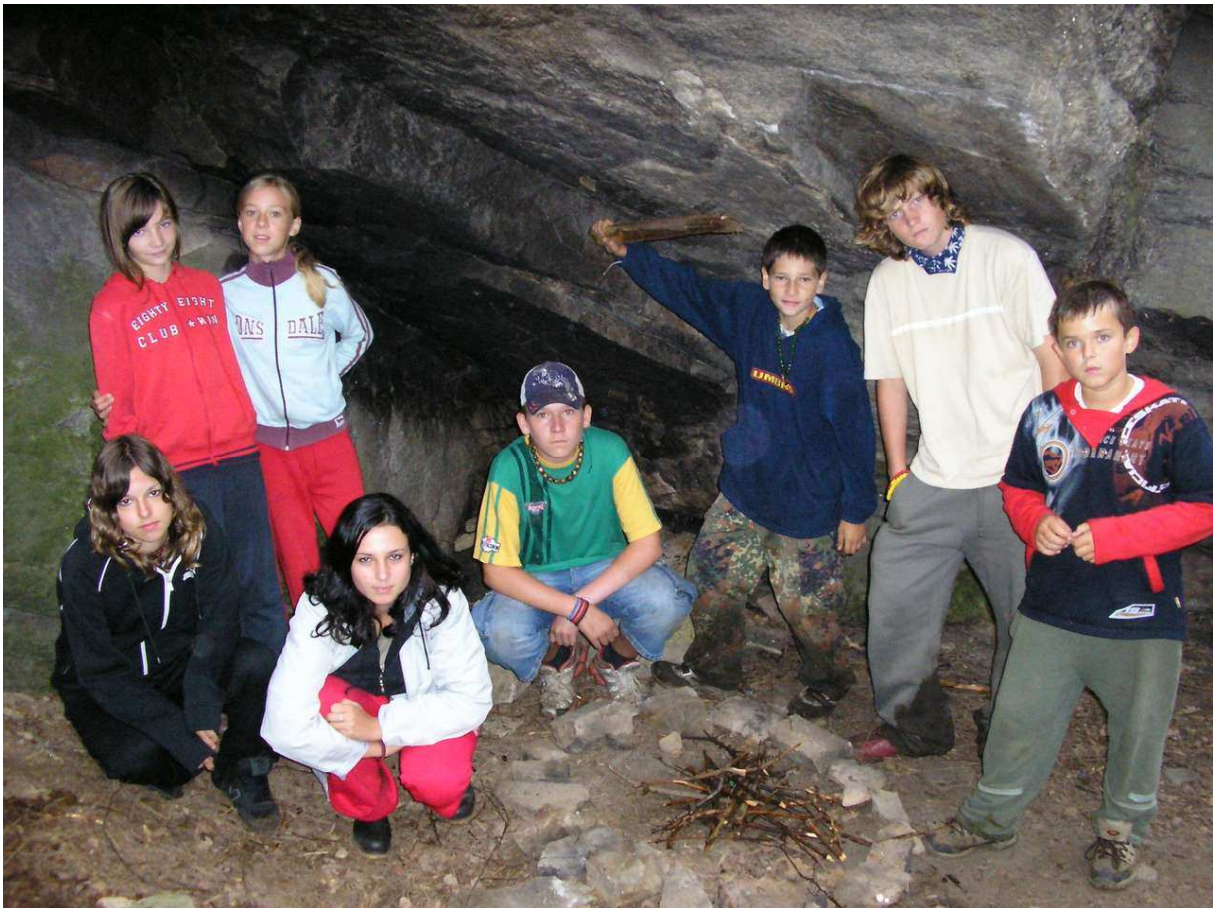
Hodnocení: Umístění a vybavenost osady.











PŘEŽILY JSME



4. BITVA O OSTROV

Posádky!

Bohužel na ostrov, kde chceme nabrat potřebné potraviny na další cestu se vylodilo několik dalších pirátských skupin! Potraviny je málo, boj je nevyhnutný!

Úkol:

Každé družstvo je označeno jinou barvou krepového papíru, který má každý člen družstva uvázaný na rukávu (člen si napíše na svůj krepák své jméno). Družstvům je řečeno, jakou barvu mají ničit a jaká barva ničí je. Z boje se vyřazují stržením fáborku z ruky protihráče. Družstva se rozmístí po hracím poli (lese). Získaný život protihráče (krepák se jménem) odnáší vítěz vedoucímu a vrací se do hry. Člen družstva který přišel o krepákovou stuhu odchází z hracího pole k vedoucímu. Vítězí družstvo, které přinese v nejkratším čase krepákové stuhu se všemi jmény soupeře.

Pomůcky: Tužky, papír, barevné krepové papíry

5. PLAVBA NA OSTROV POKLADŮ

- a) Máte dobrý vítr, postup až na dohled ostrova pokladů do cíle cesty
- b) Počasí se zhoršilo, v karibské oblasti přesto pokračujete v plavbě na další ostrov vracíte se do domovského přístavu!
- c) Náhlá bouře přerušila plavbu, loď poškozena vracíte se do domovského přístavu a cestu musíte opakovat!
- d) Posádka je přepadena jinou pirátskou lodí. Nutná oprava lodi, vrací se do domovského přístavu a cestu musíte opakovat.
- e) Máte dobrý vítr, postup až na dohled ostrova pokladů do cíle cesty
- f) Celá posádka trpí mořskou nemocí. Loď musí obrátit a vrátit se na první ostrov
- g) Blížíte se k ostrově pokladů, ale zákeřné korálové útesy poškodily loď, nezbývá nic jiného, než se vrátit do domovského přístavu a cestu musí opakovat.
- h) Náhle došla zásoba pitné vody na lodi. Loď musí obrátit a vrátit se na první ostrov

tábor 4.000 m:

losovat lístek, přečíst, zapsat a vrátit zpět)

- a) máte dobrý vítr, postup až do cíle cesty
- b) počasí se zhoršilo, v karibské oblasti losujte z I.
- c) Náhlá bouře přerušila plavbu, loď poškozena! počasí se zhoršilo, v táboře 6. 000 m losujte z II.
- d) Posádka je přepadena jinou pirátskou lodí. Nutná oprava lodi, vrací se do domovského přístavu. Cestu musí opakovat.

tábor 6.000 m:

- I. a) postup na vrchol (2x)
b) sestup do základního tábora (1x)
- II. a) sestup do tábora 4.000 m a znovu losovat (2x)
b) postup na vrchol (1x)









6. MAPA K POKLADU

Posádky!

Z tajných zdrojů jsem se dozvěděl o mapě pokladu.

Úkol:

Mapa je rozdělená na 4 díly (této hry se týkají pouze 3, poslední část s místem pokladu se hledá až při závěrečné hře). 3 díly jsou ukryté na různých místech. K místům vedou šifrované zprávy. (Ve zprávách může být zadán i úkol, který musí družstvo splnit, než mu bude část mapy vydána.).

Pomůcky: Tužky, papíry, šifrované zprávy



MAPA K POKLADU

PIRÁTI! Z TAJNÝCH ZDROJŮ BYLA ZÍSKÁNA INDICIE K MAPĚ POKLADU. MAPA SE NACHÁZÍ V MÍSTĚ, KDE JE OPUŠTĚN DŮM KE STŘEŽENÍ CESTY DO PIRÁTSKÉ OSADY.

```

.--/./.-./-/-/.///--./-/-/-/-/---/---//--./.-./.-/---/---/..-/-.../-.-.-./.-//--
././.../-.-/-/-./-//./.-/-./.../-./...//--//--/./-.-.///.---/---/---/---/./.-./-//--/./.-
-./-//...//.-./----/./--./...//...//--//.../-//.-/-.///.---///---/---/./-//...//.-/
//.-./...-//.-.///.../-./.-./--./.-./.-./.../-.-.---//.---./.-./-//.../-.-
//---/.../-.-./-.-//
    
```

BOHUŽEL SE Z MAPY DOCHOVALO NĚKOLIK ČÁSTÍ. Z DOSLECHU BY SE DALŠÍ ČÁST MĚLA NACHÁZET U PŘÍSTAVNÍHO MOLA.

-.../---/.../..-/---..//...//---..-./-.-.-/-.-.-//-.//---/----/---/...-
/.-/.-..//---//-.//-.//---/...//-.//---..-./-...//---..//...//
/...//-.//..//---/..//---..//---//...//-.//-.//...//-.//-.//...//---
/..//-.//-.//---/..//---..//---//...//-.//-.//...//-.//-.//...//---
//---/---/..-./-//



MAPA STÁLE NENÍ CELÁ! ZAJATEC Z KONKURENČNÍ SKUPINY PO ÚTRPNÉM PRÁVU PROZRADIL SKRÝŠ DALŠÍ ČÁSTI. JE UKRYTA NA POMEZÍ DVOU LUK NAD PIRÁTSKOU OSADOU.

---/-.//..//.../..//-.//-.//..//-.//-.//---/-.//---/-.//---/-.//---/..//
..//-.//-.//-.//-.//..//...//-.//..//-.//---//---//---//..//-.//-.//-.//-.//---//-.//-.//
/...//-.//---//-.//---//---//-.//-.//..//..//..//...//-.//-.//..//..//..//..//..//-.//-.//
/...//-.//..//---//..//-.//-.//-.//---//-.//..//..//---//---//..//..//..//..//..//-.//-.//
..//-.//..//---//..//-.//-.//-.//---//..//---//..//---//...//-.//-.//..//

S POSLEDNÍ ČÁSTÍ MAPY ODCESTOVAL KAPITÁN MORGAN A UBYTOVAL SE PŘÍMO VE VAŠÍ OSADĚ. POSTAVIL SI DOČASNÝ PŘÍBYTEK. SNAD ZANECHAL SVOU ČÁST TAM!

...//.--./---/.../.-././-..//-.-.//-.-.//.../-.//---/.-./---//---/-.//.-
././..././---/...-./.-.-..//-.-.//-.-.//---/.-./---//---/.-./---//---/.-./---
.../.-.---/./---/...-./.-.-..//..././..--./.-./.../---/---//...-././...-./-
/.../...//---/.../.-./-././..--./---/..././.-./...-./.../.../...//-.//---/.-
./.-./..././.-.---//.---./.-./.../.-.../.-.---/./.-.---//.../.-./.-./...//---
/.-./.-..//.../...-./---/..-//-.-.//-.-.//.../---/./.-.---//



**POKLAD JE UKRYTÝ
U STARÉHO PIRÁTA.
SPLŇ MU JEHO PŘÁNÍ,
ON TI POKLAD VYDÁ**



Závěrečná hra
7. ZA PIRÁTSKÝM POKLADEM

Posádky!
Blížíme se k našemu cíli!

Úkol: Získané 3 části mapy během minulých her. Poslední část se nachází na trati. Na poslední části je označené i místo pokladu. Všechny mapy jsou stejné. Pořadí při startu určuje počet získaných známek.

Pomůcky: Truhla s pokladem (vítězné družstvo), měšce útěchy pro poražené

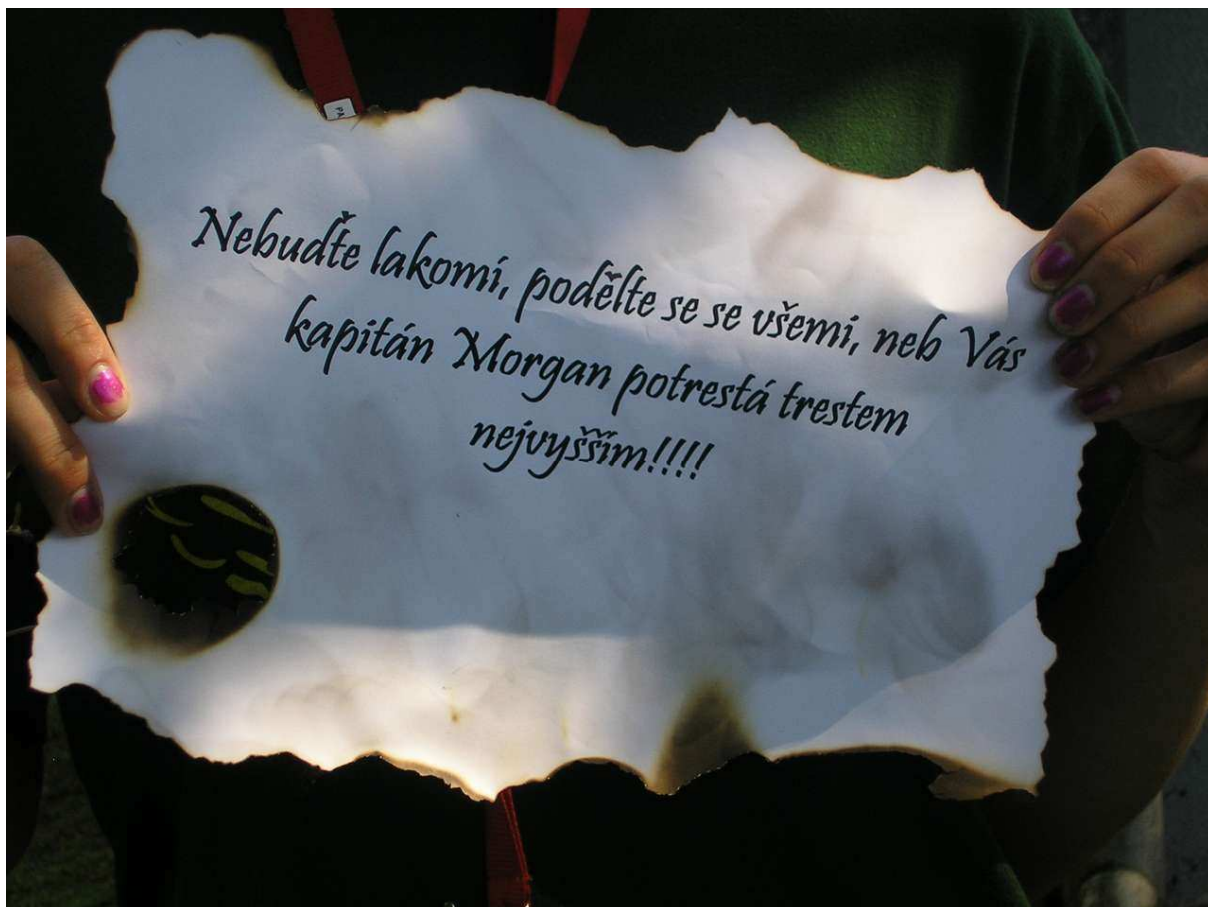




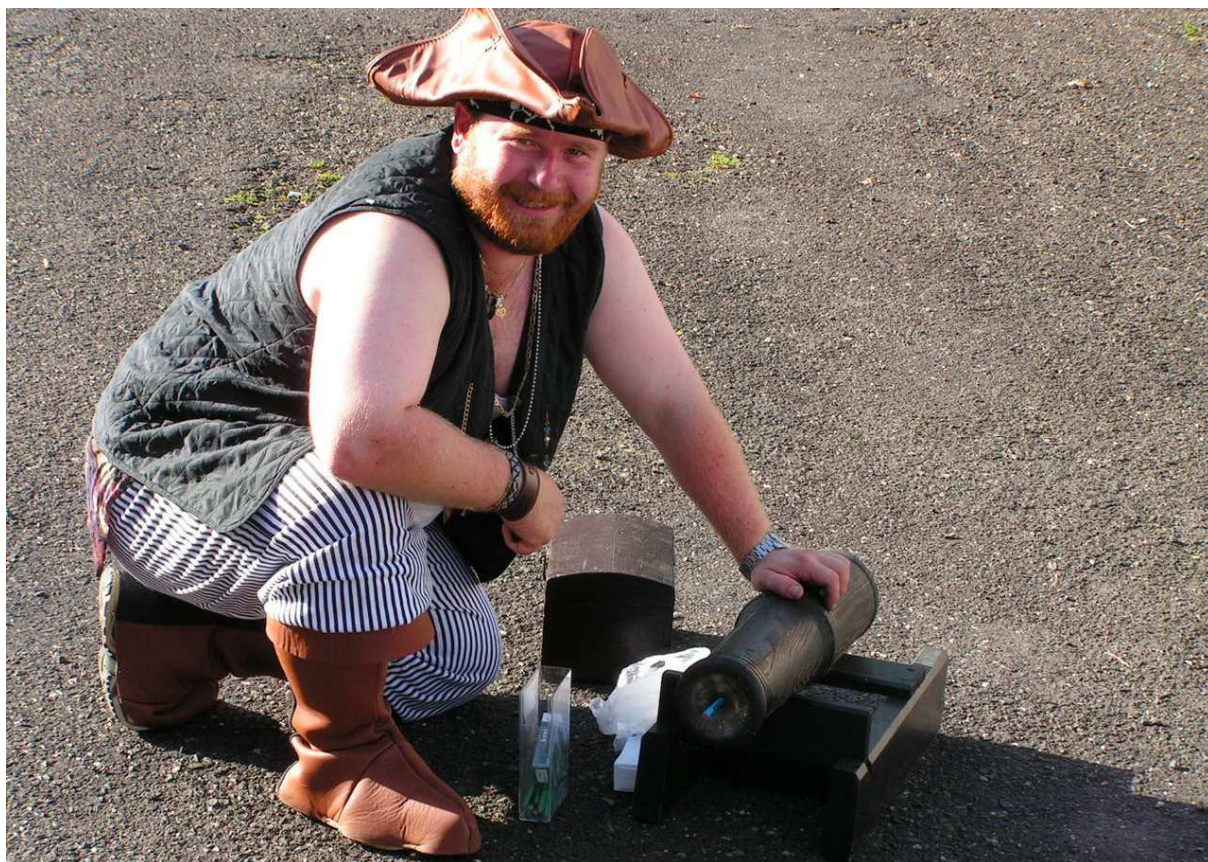








ZÁVĚREČNÉ ZHODNOCENÍ A VÝSLEDKY ETAPOVÉ HRY





3. MÍSTO

Pavel Hančl, Michaela Kracíková, Jakub Novosad, Beáta Tučková,
Jan Chládek, Kristýna Válková, Tomáš Průša, Veronika Šuverová



2. MÍSTO

Petr Novosad, Olga Pistorová, Jaromír Kaplan, Denisa Doležalová,
Patrik Pařízek, Aneta Pravdová, Martin Palán, Kamila Sedláková



1. MÍSTO

Dominik Szitai, Kryštof Kristuf, Marcel Krnáč, Pavla Legátová, Kamila Brandejská
Veronika Rusová, Andrea Neckářová, Klára Ženklová, Kristýna Patyková

MISŤÁCI VEDOUcí VLASTĚJOVICE 2007





ZÁVĚR:

*VZHLEDEM KE KLACKŮM USILOVNĚ HÁZEJÍCÍCH
NĚKTERÝMI OSOBAMI POD MÉ NOHY, NEPŘÍZNI
TERÉNU, OSUDU A KONSTELACI HVĚZD JSEM
V POTU TVÁŘE VYTVOŘIL TUTO ETAPOVOU HRU.
V PŘÍPADĚ MOŽNÝCH NAPODOBOVATELŮ
A ZNEUŽIVATELŮ TÉTO HRY PŘEJI,
AT SE ZALKNOU!!!
KRITICI NECHŤ TÁHNOU DO PAĎOUS!!!!!!!!!!!!*

ΑΛΕΣΑΚ

