

LDT Zámeček Roželov

27. 7. - 9. 8. 2013

ETAPOVÁ HRA

„Stargate“

„CESTUJEME HVĚZDNOU BRANOU“



Motto:

Vědecká expedice objevila poblíž pyramid zvláštní objekt pokrytý neznámými symboly. V přísném utajení ho začala zkoumat armáda, uběhla však dlouhá řada desetiletí, než se našel člověk, který by nápis rozluštil. Egyptolog Daniel Jackson zjistil, že znaky představují souřadnice pro cestu vesmírem na jakousi vzdálenou planetu. Padlo rozhodnutí vyslat tam průzkumnou jednotku pod velením plukovníka O'Neila. Symbol umožňující návrat na Zem ovšem na hvězdné bráně chybí, bude zřejmě teprve na místě určení. Expedice nutně potřebuje Danielovy znalosti, mladý vědec se tedy volky nevolky stává jejím členem. Nepraktický intelektuál se ocitá v prapodivném světě na úrovni staroegyptské civilizace, kde všichni lidé ve strachu otročí božskému vládci, a nebezpečí číhá na každém kroku...



SEZNÁMENÍ S EH - ÚVODNÍ SLOVO:

Hvězdná brána je kruh, který má zhruba šest metrů v průměru. Je vyrobena z naquadahu, zvláštního prvku, který se nachází na některých planetách. Brána se zdá být imunní vůči efektu stárnutí. Skládá se ze dvou kruhů. Vnější kruh je stacionární s devíti zámky (chevrony), vnitřní kruh se otáčí a obsahuje 39 symbolů. 38 symbolů reprezentuje souhvězdí, 39. symbol je výchozí bod, který je pro každou bránu unikátní. Prvek, ze kterého je brána postavena, přímo absorbuje energii. Její vnitřní funkce tuto energii přemění a nabíjejí rezervoáry podobné kondenzátorům. Ale vnitřní kruh se začne otáčet pouze tehdy, když je rezerva energie dostatečná. Materiál brány je supravodič, absorbuje energii v mnoha formách - elektrickou, tepelnou, jadernou, solární. Fungování lze přirovnat k telefonu. Na zvláštním kruhovém zadávacím zařízení, tzv. DHD se zadá adresa. SGC místo něj používá supervýkonný počítač, protože DHD v Gíze nebylo údajně nalezeno. (Později se ukáže, že DHD v Gíze bylo. Dostalo se do rukou Němcům a po skončení 2. světové války ho zkonfiskovali Rusové.) Adresa se skládá ze sedmi symbolů. K určení polohy uvnitř trojrozměrného prostoru je potřeba šest symbolů a k určení směru je nutný sedmý symbol - výchozí bod. Při zadávání adresy se vnitřní kruh brány začne otáčet a zadávané symboly postupně zapadají do jednotlivých zámků, které se rozsvítí. Pokud zapadne všech sedm symbolů, což znamená, že brána na druhé straně je přístupná, dojde k výboji neutrinové energie a vytvoří se stabilní červí díra mezi oběma branami.

Iluzi vody při aktivaci brány vytváří hranice červí díry tvořená kvantovými částicemi. Brána se dá otevřít nejen pomocí DHD nebo superpočítače, ale i manuálně, pokud je k dispozici dostatečný zdroj energie. Časové maximum, po které může být brána otevřena, je 38 minut, poté se červí díra zhroutlí (pokud brána nedostává nějaký alternativní zdroj energie - viz *A Matter of Time a Watergate*). Při průchodu bránou dochází k molekulárnímu rozkladu hmoty, která se při výstupu druhou bránou opět rematerializuje do původní podoby. Hmota cestuje jednosměrně, vlnění (např. rádiové vlny, gama záření, gravitační vlny) může procházet obousměrně. Brána má schopnost využívat hustotu, molekulární strukturu a sílu působící na horizont událostí k určení toho, zda se jí někdo nebo něco opravdu pokouší projít. Hvězdné brány jsou rozesety na mnoha planetách v celé naší galaxii i mimo ni. Tvůrci hvězdných bran byli Antikové, jedna ze čtyř ras bývalé aliance.

Dr. Daniel Jackson objevil během svého pobytu na Abydosu mapu obrovské sítě hvězdných bran, která se stala zdrojem adres pro výpravy SG týmů na jiné planety. Dlouho byla zdrojem jediným, a to až do okamžiku, kdy byly na planetě

P3R-272 do O'Neillova mozku omylem nahrány z archivu Antiků všechny jejich znalosti. Jack díky těmto nově nabytým informacím zadal do počítače množství adres dalších bran, které se nevyskytovaly v abydoském „adresáři“ (viz *The Fifth Race*). Od té doby má SGC v databázi adresy hvězdných bran ze dvou zdrojů - z goa'uldské mapy na Abydosu a z archivu Antiků.

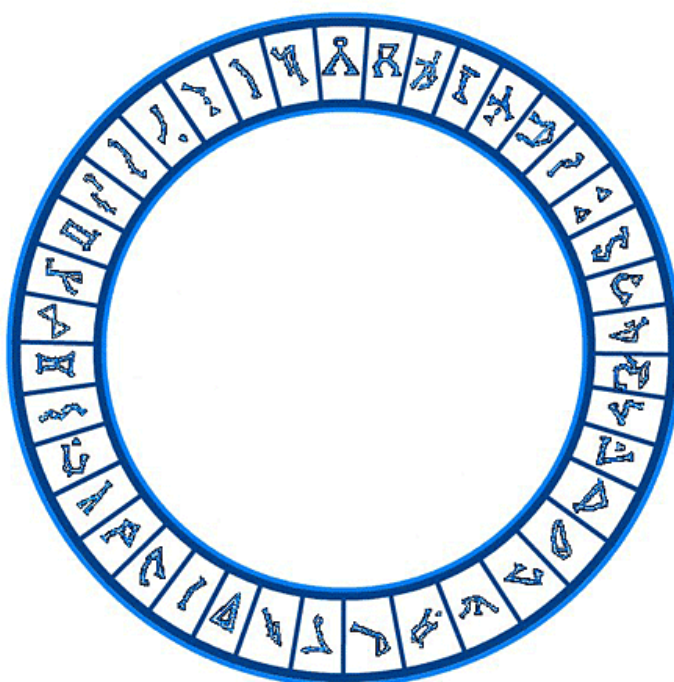
Pozemskou hvězdnou bránu našel roku 1928 profesor Langford v egyptské Gíze. Byla převezena do podzemní základny v USA, kde ji zkoumalo letectvo. V roce 1945 prezident Roosevelt nařídil experimenty s bránou. Vědci se tehdy domnívali, že brána je zbraň nebo by se tak dala použít. Experimenty vedl profesor Langford, objevitel brány. Američanům se podařilo již v roce 1945 bránu úspěšně aktivovat a jeden z členů výzkumného týmu, dr. Ernest Littlefield, prošel bránou na planetu, která byla později označena jako P3X-972. O 50 let později, když Pentagon odtajňoval staré archivní materiály, se dr. Jackson dozvěděl o pokusech ze 40. let. Tým SG-1 se vydal na zmiňovanou planetu a přivedl dr. Littlefielda zpět na Zemi (viz *The Torment of Tantalus*). Po neúspěchu ze 40. let, kdy bylo ztraceno spojení s dr. Littlefieldem, byl program ukončen a znovu obnoven až v 90. letech díky Catherine Langfordové, dceři prof. Langforda. Jakmile se s pomocí dr. Jacksona podařilo úspěšně aktivovat bránu a Jackson objevil abydoský adresář, celý projekt se rozjel naplno.

Hvězdná brána je umístěna na základně SGC v dolních patrech podzemního komplexu v hoře Cheyenne v Coloradu. Samotná brána se nachází v posledním, 28. podlaží. Aby se zabránilo průniku nezvaných návštěvníků, chrání pozemskou bránu iris. Je to ochranný štít vyrobený z čistého titanu. Iris je umístěna tři mikrometry od hranice červí díry, což účinně zabraňuje tomu, aby se hmota dokázala reintegrovat. Pro případ selhání iris je v komplexu bezpečnostní zařízení, které by se odpálilo a zničilo celou horu, ve které je komplex umístěn. Když byla iris zničena v epizodě *A Matter of Time*, kdy ji gravitace černé díry vtáhla bránou na planetu P3W-451, byla nainstalována nová iris obohacená triniem. Iris se otevře pouze v případě, že tým, který je na misi mimo Zemi, vyšle ze speciálního vysílače, tzv. GDO svůj kód (např. kód týmu SG-1 je 7062957 0282002). Iris byla nainstalována po vpádu Apophise na Zemi (viz *Children of the Gods I*).

V průběhu seriálu se ukáže, že na Zemi jsou dvě brány. Druhá brána byla náhodou objevena v Antarktadě, padesát mil jihozápadně od letecké základny McMurdo (viz *Solitudes*). Tato brána byla převezena do Nellisu do zařízení v Groom Lake (tzv. Oblast 51) v Nevadské poušti, kam jsou posílány všechny technologie, které SG týmy přinesou na Zemi. Brána měla být pod zámkem, ale záhadně se ztratila a byla po nějakou dobu používána agenty NID vedenými plukovníkem Maybournem (viz *Touchstone*). Nakonec byla za přispění SG-1 a

generála Hammonda převezena zpět. První brána skončila na dně oceánu, když ji tým SG-1 přenesl na palubu Thorovy lodi Biliskner zamořenou replikátory, aby mohl uprchnout na jinou planetu. Loď se pak zřítila a dopadla na dno Pacifiku (viz Nemesis). Od té doby SGC používá antarktickou bránu, která byla na základnu převezena z Oblasti 51. První, egyptská brána se dostala do rukou Rusů, kteří rozjeli v tajném komplexu na Sibiři vlastní program Stargate. Ten však fungoval pouhých 37 dní, kdy bylo prozkoumáno sedm planet, než došlo k nehodě (viz Watergate).

Goa'uldi, Jaffové a Abydosané říkají hvězdné bráně chaapa' ai. Pro další národy na různých planetách je to zase kamenný kruh, průchod, velký kruh stojící vody, cirk kakona (kruh strastí) atd.



39 symbolů na pozemské hvězdné bráně:

1. Země (výchozí bod) - každá hvězdná brána má jedinečný výchozí bod
2. Pohár - Crater [Crt]
3. Panna - Virgo [Vir]
4. Pastýř - Bootes [Boo]
5. Kentaur - Centaurus [Cen]
6. Váhy - Libra [Lib]
7. Hadí hlava* - Serpens Caput [Ser]
8. Pravítko - Norma [Nor]

9. Štír - Scorpius [Sco]
10. Jižní koruna - Corona Australis [CrA]
11. Štít - Scutum [Sct]
12. Střelec - Sagittarius [Sgr]
13. Orel - Aquilla [Aql]
14. Drobnohled - Microscopium [Mic]
15. Kozorožec - Capricornus [Cap]
16. Jižní ryba - Piscis Austrinus [psa]
17. Koníček - Equuleus [Equ]
18. Vodnář - Aquarius [Aqr]
19. Pegas - Pegasus [Peg]
20. Sochař - Sculptor [Scl]
21. Ryby - Pisces [Psc]
22. Andromeda - Andromeda [And]
23. Trojúhelník - Triangulum [Tri]
24. Beran, Skopec - Aries [Ari]
25. Perseus - Perseus [Per]
26. Velryba - Cetus [Cet]
27. Býk - Taurus [Tau]
28. Vozka - Auriga [Aur]
29. Eridanus - Eridanus [Eri]
30. Orion - Orion [Ori]
31. Malý pes - Canis Minor [CMi]
32. Jednorožec - Monoceros [Mon]
33. Blíženci - Gemini [Gem]
34. Vodní had - Hydra [Hya]
35. Rys - Lynx [Lyn]
36. Rak - Cancer [Cnc]
37. Sextant - Sextans [Sex]
38. Malý lev - Leo Minor [LMi]
39. Lev - Leo [Leo]

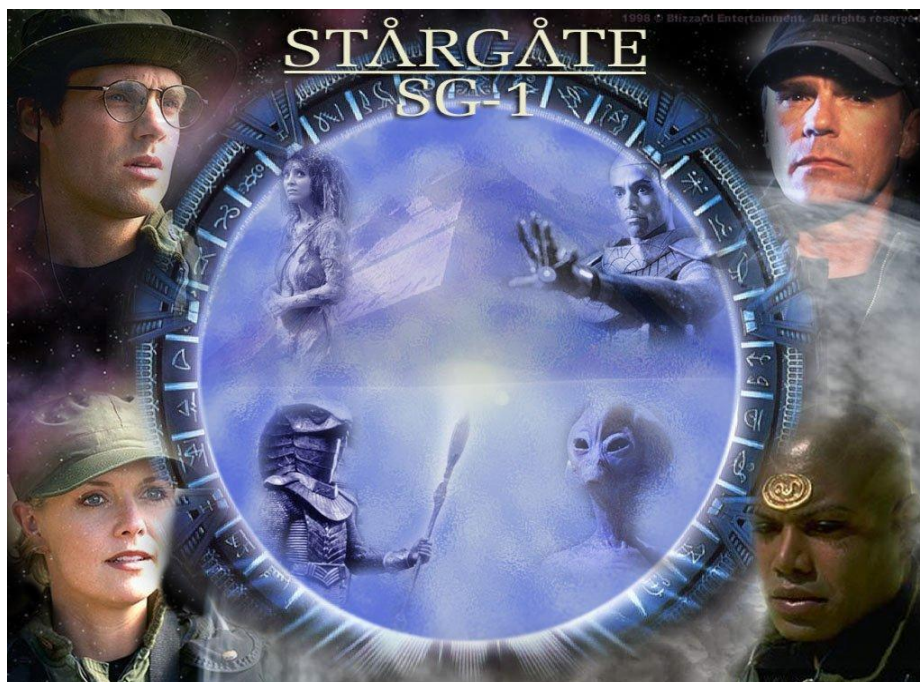
* Souhvězdí Hada se skládá ze dvou částí - Caput (hlava) a Cauda (tělo) - vzájemně oddělených Hadonošem. Souhvězdí má představovat Hadonoše ovinutého Hadem.

ZAHÁJENÍ ETAPOVÉ HRY

Cíl: získat co nejvíce certifikátů planet

OBSAH:

1. „VÝCVIKOVÝ TÁBOR SG“
2. „CIVILIZACE Z PAK' MA' RA“
3. „VESMÍRNÁ AUTOŠKOLA“
4. „OBJEV PLANETY THALOS“
5. „STÍHAČKA NA MINTACE“
6. „NA PLANETU CRATER“
7. „CORONA AUSTRALIS“
8. „BANKA NA SCUTUM“
9. „KROKO NA HYDŘE“
10. „KRÁLOVNA ANDROMEDY“
11. „KOMPLETACE CHEVRONŮ“
12. „NOČNÍ POPLACH SG TÝMŮ“
13. „ZÁSOBOVÁNÍ SG TÝMŮ“
14. „STARGATE HYMNUS“
15. „SOUBOJ MIMOZEMSKÝCH CIVILIZACÍ“



1) „CIVILIZACE Z PAK´MA´RA“



Probíhá první aktivace Hvězdné brány. První pokus o aktivaci se "nezdařil", nicméně hned v zápětí dochází k neplánované aktivaci zvenčí. Přichází vyslanec planety Pak´ma´ra, který sděluje, že brána na Tauri (Země) byla už dlouho mimo provoz a konečně dochází k zapojení. Vítá pozemšťany mezi civilizace používající Hvězdné brány a přináší jim pro lepší orientaci model Hvězdného systému, v níž se nachází většina z nejbližších planet. Vysvětluje členům SGC princip funkce Hvězdné brány a systém zadávání adres. Po krátké konverzaci s velícím generálem a členy SGC prochází bránou zpět domovskou planetu Pak´ma´ra.



Scénka: Velvyslanec planety Pak´ma´ra, zahajovací táborák



Letoun B - 52

2) „VÝCVIKOVÝ TÁBOR SG“

SG-1 se vydává prozkoumat planetu, na které průzkumný letoun objevil jakýsi tábor. Po průchodu hvězdnou bránou se ocitnou uprostřed boje. Vojáci v uniformách SGC bojují proti Jaffům. SG-1 se domnívá, že vojáci jsou z týmu SG-11, který je pohřešován po misi na P89-534. Po několika minutách zmatku nabídne SG-1 vojákům podporu. K jejich překvapení, vojáci obrátí zbraně proti nim.

SG-1 se probouzí ve výcvikové táboře. Velitel tábora, kapitán Kyle Rogers je považuje za nepřátele. Jediný Teal'c pochopí, že se jedná o jeden z Apophisových výcvikových táborů, kde jsou trénováni mladí muži k tomu, aby infiltrovali SGC. Teal'c řekne Rogersovi, že přišli hvězdnou bránou. Kapitán Rogers je přesvědčen, že Apophis poslal Teal'ca spolu s SG-1 na kontrolu výcviku. Kapitán Rogers seznámí SG-1 s bitevním řádem a ukáže jim zbraně s omračujícím účinkem, intary.

Pravidla: Děti absolvují „výcvikový tábor“ pod vedením kluků z armády. Po té budou zařazeni do družstev etapové hry po 6 - 8 členech.

Hodnocení: Za absolvování výcviku děti získají „OSVĚDČENÍ“ , který je povýší do SG týmů.

Pomůcky: Armáda, překážkové dráhy, maskáčové oblečení - bude v každé etapové hře



Teal'c



Jaffové

Obsazení:

SG - 1 děti z tábora

SGC kluci z armády

Jaffové - oddíláci

Velitel tábora Rogers - HV

Teal'c - vedoucí



3 „VESMÍRNÁ AUTOŠKOLA“

Aby se SG týmy mohly přepravovat na různé planety je potřeba projít zkouškou z pilotování a manévrování vesmírnou lodí. Vydávají se na Abydosu, kde jsou porouchané jaffské lodě, technologii okopírují a učí se s lodí manévrovat.

Pravidla hry:

SG týmy si před začátkem hry vyrobí lehkou konstrukci z lísky, tak aby se do ní vešel celý tým a každý měl dostatečný prostor pro pohyb.

Bude stanovena max. délka lodi. S touto lodí budou SG jednotky plnit jednotlivé úkoly.

Žádný člen jednotky se během manévrování s lodí nesmí dostat do vesmírného prostoru, tj. větší částí těla se musí nacházet v lodi. Lod' musí být udržována v chodu, tj. ve vzduchu, nesmí se dotknout země. Oddílák dělá doprovodnou lod'.

Týmy vyráží v časových rozestupech. Potkávání na stanovištích nevádí, úkoly se mohou plnit i současně. Akorát si chvíli počkají na krátkou legendu na každém stanovišti.

Tým vyráží s ešusy - počet je neomezen. Doprovodná lod' má v zavazadlovém prostoru pláštěnku pro každého. Každé dítě má na sobě ještě jedno triko - doporučuje se volnější.

Jednotlivé hry:

1. Skákání snožmo po určeném úseku (lod' se rozjíždí, jsou to staré typy - cuká to)
2. Tým si nandá pláštěnky. Nad nimi visí kondomy naplněné vodou. Propíchnou 3-4 nafukovací balonky, snaží se nachytat co nejvíce vody do ešusů. (doplnění vody do chladiče, voda je kontaminovaná, proto ty pláštěnky nebo-li ochranné obleky proti jadernému záření). Pláštěnky si po splnění úkoly zase sundávají, doprovodná lod' je bere s sebou. Je třeba do cíle přivést co nejvíce vody. Možno vézt v kolika ešusech chtějí. Prázdné mohou cestou odkládat do zavazadlového prostoru.
3. Výměna triček. Nikomu nesmí zůstat původní triko. Výměna míst - srovnat se podle velikosti - nejmenší vepředu, největší vzadu. ()
4. Projet postupně očíslovanými brankami+názvy planet, samozřejmě i správnou stranou (orientace ve sl. soustavě), špatné projetí - jedou od začátku
5. Podlézt a přelézt natažené provázky. Vzdálenosti mezi provázky o něco menší než je délka lodi. (průlet pásem asteroidů), za každý dotyk se přiváže ešus na lod'.

6. Vypít cca 1,5 litru na jeden tým (doplnění paliva, na jednoho by mělo průměrně připadat 200 ml). Klíč na provázku asi 50 cm dlouhém. Provléknout oblečením všichni.
7. Nastřílet 7 koulí do koše
8. Zacouvání do úzkého prostoru a položení lodi (přistávání). cíl=start

Pomůcky:

1. ---
2. Balónky, provázky, nůžky, voda, 6x tyč s připevněným špendlíkem (izolepa) - vyrobí oddíláci při výrobě lodí, pláštěnky - oddíláci.
3. dvě trička na sobě - děti
4. názvy planet na branky, tyčky na branky
5. tyčky, provázky
6. 6x1,5 l vody, klíč na provázku
7. Otvor (papírový s připevněným pytle), 30 papírových koulí
8. Lano (provázek)

Personální zajištění:

Bud' vytvořit úzký okruh a spojit tyto stanoviště: 1+8, 2+7, 3+6, 4+5 nebo 7 lidí na 7 stanovišt'.

Hodnocení:

Vyhrává tým s nejrychlejším časem.

Hodnotí se i objem vody v chladicích nádržích.



4) „OBJEV PLANETY THALOS“



Planeta Thalos

Týmy SG se jako první planetu rozhodli prozkoumat Thalos. Byli ovšem překvapení, když zjistili jak je tato planeta zničená.

Při prozkoumávání planety se setkali s vládcem Abodysem. Vyprávěl týmům, jak na jeho planetu zaútočili Go'auldové a že jim zničili většinu měst i vesnic. Týmy se rozhodli této planetě pomoci ke vzkříšení a pomáhají stavět opět vesnice a města.

Pravidla hry: Cíl hry je jednoduchý: získat co nejvíce zlatých cihel na stavbu chrámu. Dosáhnout jich není ale lehké. K tomu je třeba postavit určité stavby, které zlato vyprodukují. Každý oddíl staví svojí osadu. Dohromady staví jednu velkou vesnici a uprostřed s jedním chrámem. Každá stavba v osadě potřebuje různé druhy a různé množství materiálu. Stavby se staví ze třech surovin: Kámen, dřevo, jíl. Tyto suroviny lze těžit v kamenolomu, na pile a v jílovišti, popřípadě je najít v okolí vesnice volně poházené.

Seznam staveb, jejich materiální náročnost a funkce:

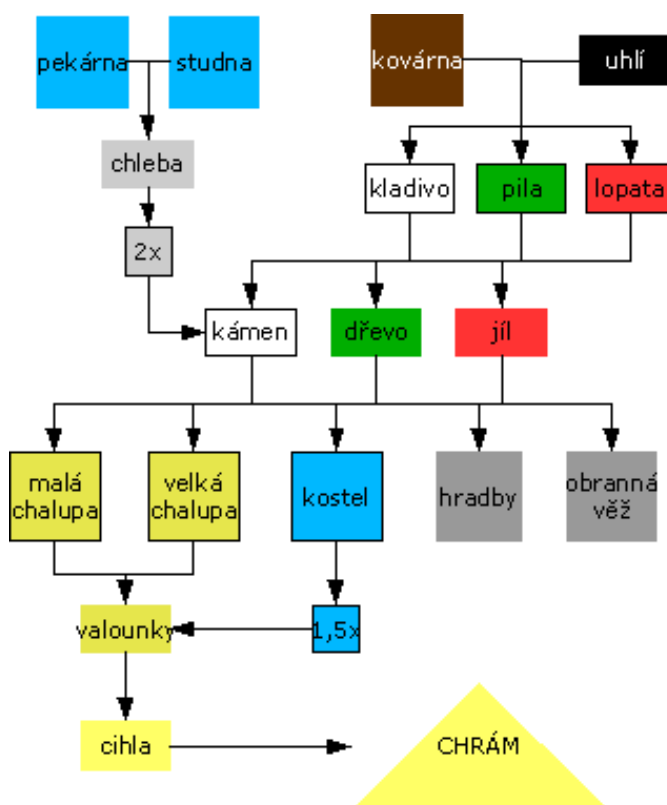
název stavby	kámen	dřevo	jíl	funkce	
kovárna	2x	2x	1x	Spolu s uhlím vyprodukuje jeden z nástrojů: pila, sekerka, lopata. 1uhlí=1nástroj	
pekárna	3x	2x	3x	Pokud stojí tyto dvě stavby současně, produkuje jednu za čas chleba. Chleba slouží k zvýšení efektivity těžby. 1chleba=2suroviny	
studna	4x	3x	2x		
malá chalupa	2x	4x	1x	Při postavení vyprodukuje 4 zlaté valounky	Zlato produkuje
velká chalupa	4x	6x	3x	Při postavení vyprodukuje 8 zlatých valounků	jen nově postavená chalupa
kostel	8x	5x	4x	Zvýší produkci zlata z chalup 1,5 krát a to pouze u nově postavených chalup. Kostel nemá zpětnou platnost. Pokud je kostel zničen, produkce zlata klesne na normální hladinu	
hradby	15x	10x	5x	Slouží k obraně proti nájezdům Jaffů.	
obránná věž	10x	15x	5x	Slouží k obraně proti nájezdům Jaffů. Pokud Jaffa zaútočí na osadu s věží, zanechá za sebou zlato. Je nefunkční bez hradeb.	

Aby děti mohli těžít suroviny, je třeba si nejdříve vyrobit kladiva (na kámen), pily (na dřevo) a lopaty (na jíl). Tyto nástroje se dají vyrobit v kovárně spolu s uhlím. (Uhlí je pouze volně rozházené po lese) Nástroje jsou volně přenosný mezi dětmi, mohou si je měnit i mezi oddíly, každé dítě v jednu chvíli však používá pouze jeden nástroj.

Ze začátku nemohou děti těžít v lomech. Je třeba co nejrychleji postavit kovárnu a najít tolik uhlí, kolik je dětí v oddíle. Poté se dá těžít v lomech. Co se dál postaví, je již na oddílu.

Pokud má oddíl 10 valounků zlata, lze je vyměnit za 1 zlatou cihlu, nechat si ji označit číslem oddílu a začít stavět chrám. Je třeba si také dávat pozor na nájezdy Jaffů. Pokud osada nemá hradby, zničí Jaffa libovolnou stavbu, pokud osada hradby má, Jaffa si ji nevšimá, pokud má osada při útoku obrannou věž, jaffa zanechává za sebou zlato.

Logická návaznost staveb je znázorněna na grafu.



Pomůcky:

- Zelené (dřevo), bílé (kámen), hnědé (jíl) a černé papírky (uhlí)
- bílé kartičky (trojúhelníkový tvar) - chleba
- karton pro každý oddíl na lepení staveb s namalov. trávou a nebem.
- obrázky staveb pro každý oddíl
- karton s načrtnutým chrámem na lepení zlatých cihel
- zlaté papírky - zlaté cihly
- zlaté valounky
- lepidlo
- plán hry

Personální zajištění:

- 3 lidi do kamenolomu,
- 2-3 do obchodu (vydávání zlata, valounků, staveb),
- 1 na rozdávání chleba,
- jaffské nájezdy
- recyklaci surovin (dřevo, kámen, jíl, chleba)
- pomocník do obchodu

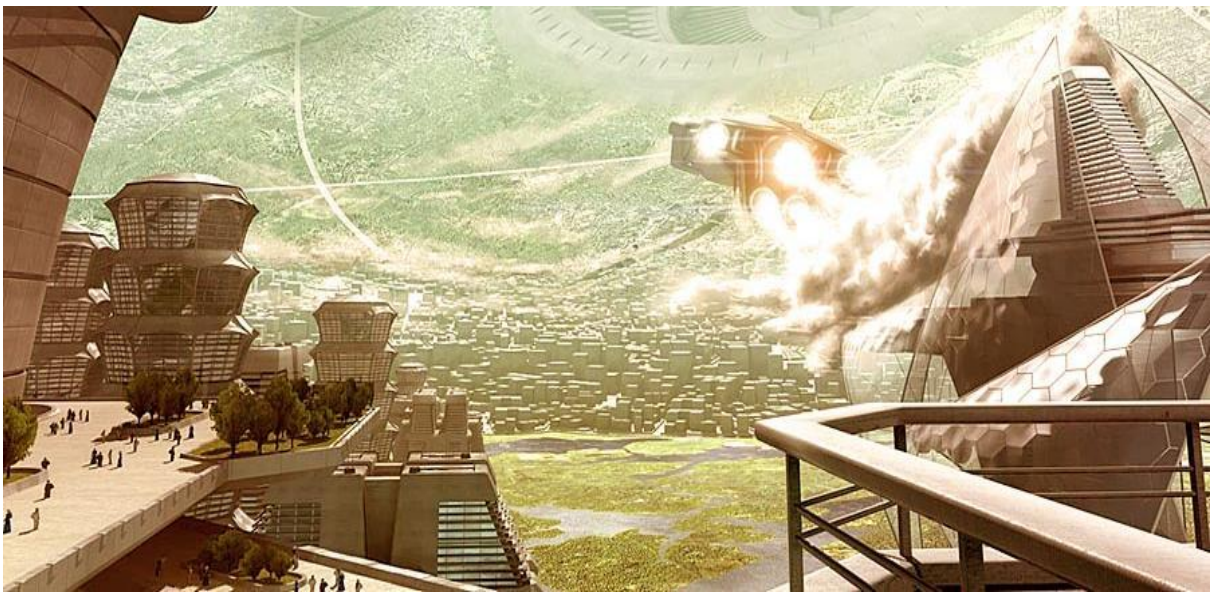
Hodnocení:

Vyhrává oddíl, který se nejvíce přičinil o stavbu chrámu, tzn. vyprodukoval nejvíce zlatých cihliček.



5) „STÍHAČKA NA MINTACE“

SG týmy se pomocí Hvězdné brány dostali na planetu Mintace. Zde je ovšem pronásleduje záhadná mimozemská civilizace, která si říká Tegalané. SG týmy se musí co nejrychleji dopravit zpět na základnu, neboť Tegalané se snaží projít s nimi Hvězdnou bránou. Kdyby jí prošli, znamenalo by to pro SG týmy konec všech misí a ohrožení Tauri. Tegalané by jí ovládli a lidstvo by pohltila věčná tma a proměna na nepřátelskou rasu Tegalanů.



Planeta Mintaca

Pravidla:

Každé družstvo má určenou dráhu, kterou musí absolvovat. Během cesty plní úkoly, které jsou viditelně označeny barevnými fáborky. Vedoucí převlečení za Tegalany-družstvo chrání svého kapitána tím že, ho obklopí, tak aby se ho Tegalané nemohli dotknout. Pokud se ho dotkne, má trestné body (+ 10vteřin). Tegalané ovšem nesmí vyčkávat, než se družstvo opět pohne. Jen zastraší a opět odchází.

Hodnocení: čas, správně splněné úkoly

Obsazení: časomíra, 2 - 3 Tegalané

6) „NA PLANETU CRATER“

Ne každá planeta, kterou SG týmy navštívily, poskytla pro jejich průzkum ideální podmínky. O tom se přesvědčily i po přistání na planetě Crater. Jen co vstoupili na její povrch pohltila je absolutně nepropustná mlha. Aby mohli týmy ovšem tuto planetu zařadit do planet prozkoumaných, musí splnit misí tým, že do tábora donesou vzorky z této planety. Podle souřadnic je nejlepší odběrové místo ovšem uloženo 2 míle od vstupu na planetu.

Pravidla:

Každé družstvo vysílá své členy po jednom. Za úkol mají dojít pro znak této planety ke stožáru, kde jsou znaky rozstříhané na tzv. „puzzle“ soustavy. Až bude mít družstvo všechny části znaku, můžou začít skládat a složený znak předat vedoucímu.

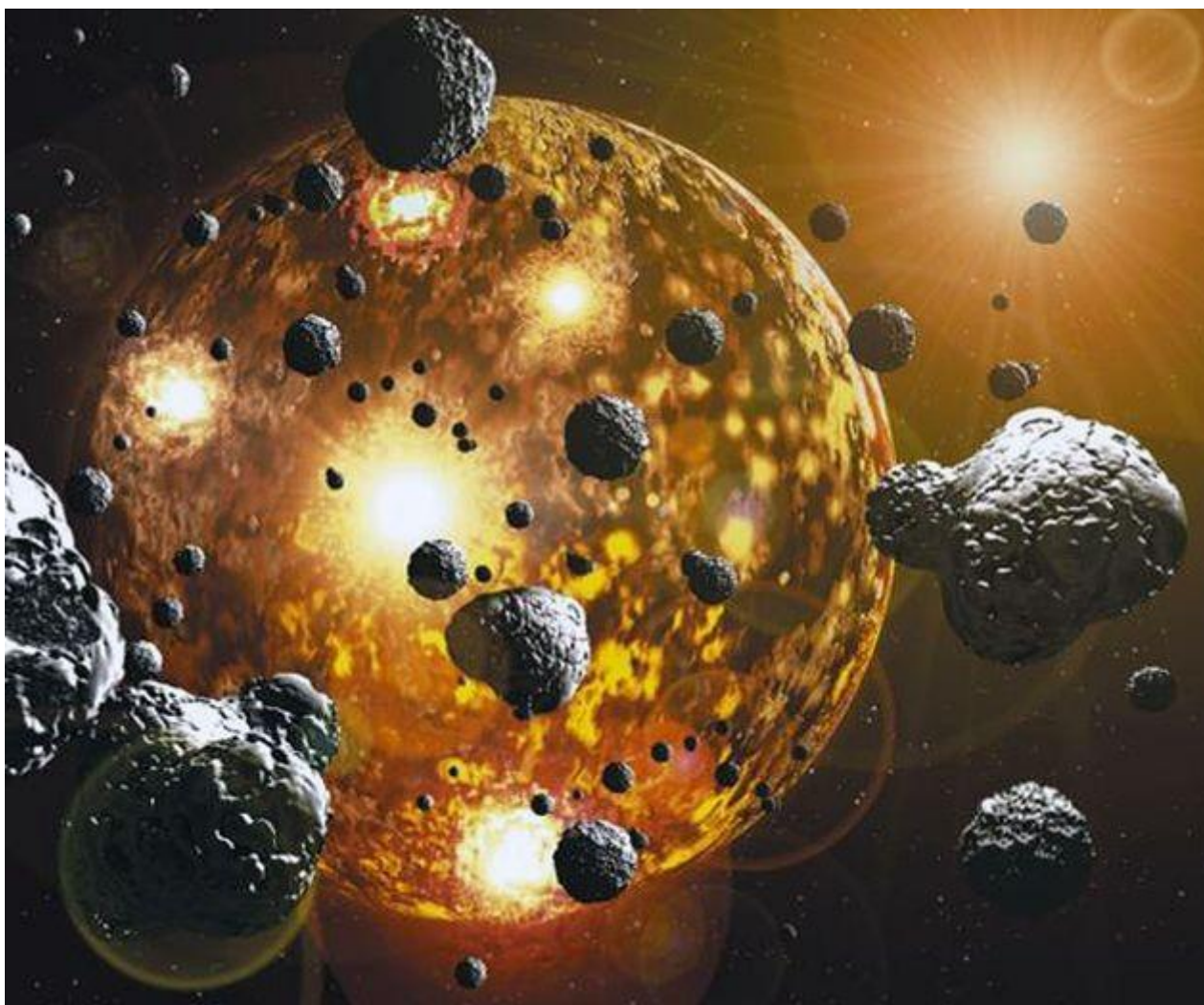


Planeta Crater

Hodnocení: čas

Pomůcky: rozstříhaný znak planety, mikrotenové sáčky

7) „CORONA AUSTRALIS“



Planeta Corona Australis

Podle souřadnic v hvězdném systému jsou na planetě Corona Australis vzácná naleziště kovů. SG týmy prochází Hvězdnou bránou, aby tuto planetu prozkoumaly a vzali do tábora vzorky, které budou pro lidstvo znamenat veliký objev. Netuší, že tato naleziště hlídají strážci Nopové. Tato civilizace považuje lidstvo za „mladé,“ které se „má hodně co učit.“ Protože Noxové nemají rádi násilí, používají proti nepřátelům ledový dotek. SG týmy musí být opatrní aby se na základnu dopravili všichni ve stejném počtu.

Pravidla:

Vymezené území /louka, les/ kde jsou volně pohozené kartičky. Družstvo po jednom má za úkol na nosit co nejvíce těchto kartiček, aniž by se jich Noxové dotkli. Pokud se jich dotkne, zanechávají tyto kartičky na místě a vrací se zpět k družstvu. Poté vybíhá další člen družstva.

Hodnocení: vyhrává družstvo s co nejvíce kartičkami

Obsazení + pomůcky:

- lano, nebo fáborky na vyhranění místa,
- kartičky,
- 2 -3 Noxové



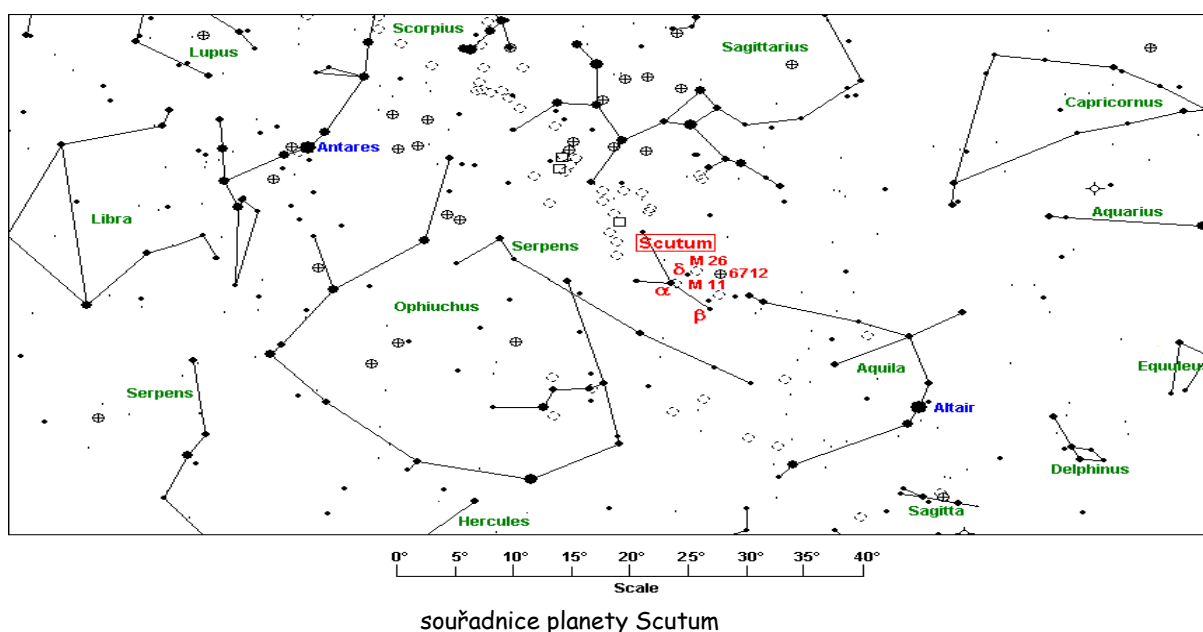
Vzácný kov z planety Corona Australis

8) „BANKA NA SCUTUM“

SG týmům se podařilo v pořádku projít Hvězdnou bránou zpět na základnu z planety Corona Australis. Dozvěděli se z tajných odposlechů, které tajně zanechali u Noxů, že na jakési planetě Scutum vzácné kovy můžou směnit na ještě vzácnější kovy. Podle souřadnic planetu Scutum opravdu našli, zadali souřadnice Hvězdné bráně a vydali se směřovat. Netuší, že i zde vládnu Go' auldové.....

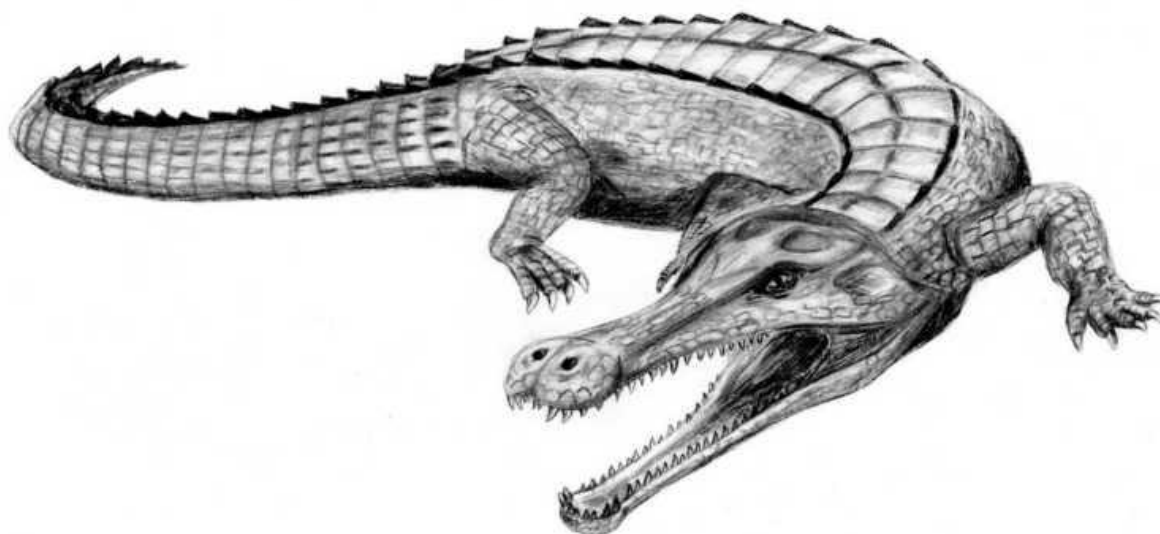
Pravidla:

- Hraje se po dvojicích /velký x malý/
- Je celkově 5 surovin /zlato, stříbro, diamanty, cizí ruda/
- Každé družstvo vlastní kartičky z předchozí etapové hry
- Po lese je celkově 5 směnárén a jedno centrální stanoviště,
- Každá směnárna má své vlastní kurzy, které se časově mění
- Úkolem mají vyměnit v co nejvýhodnějším kurzu, tak aby měli v celkovém součtu největší zisk.
- Na centrálním stanovišti je banka, kam můžou ukládat peníze, ale už je nemohou vybírat.
- Mezi všemi hráči se pohybují Go' auldové, kteří když je dostihnou, seberou jim polovinu jejich majetku, ve směnárnách a bance samozřejmě ne.



Pomůcky: kartičky z předchozí etapy, peníze SGC

9) „KROKO NA HYDŘE“



Kroco

O planetě Hydra se SG týmy dozvěděli pouze to, že je celá pokrytá močály a mokřinami. Když SG týmy prostoupili Hvězdnou bránou, ocitli se před řekou Eridanus. Aby se dostali na druhý břeh a pokračovali v průzkumu, musejí tuto řeku přebrodit, nebo přeplavat. Po vstoupení do řeky zjistili, že tu nejsou sami. V řece se prohánějí dravý Kroco (dnešní krokodýlové). Rozhodli se, že řeku budou zdolávat po jednom a ostatní členové se budou snažit odpoutat pozornost Kroca od člena v řece.

Pravidla:

- Soutěží každý člen z družstva
- Snaží se dostat na druhý břeh s balíčkem věcí (osuška), aniž by je namočil

Hodnocení: čas, počet namočených věcí, počet trefených Kroců

10) „KRÁLOVNA ANDROMEDY“

Hvězdnou bránou na základnu prošla nečekaná návštěva. Samotná Královna Andromeda z planety Andromedy. SG týmy z toho byly ohromeni, nejen krásou samotné královny, ale i daru který jim přinesla. Její planeta je význačná nádhernou, vzácnou a ojedinělou florou, existuje zde rozvinutá ekologická společnost maximálně efektivně využívající přírodu bez devastace. Pro důkaz Královna Andromeda SG týmům přinesla dar ze své planety v podobě rostlin.



Po ukončení návštěvy Královny se SG týmy rozloučily zdvořile s přáním smíru mezi všemi mimozemskými civilizacemi. Královně Andromedě věnovali také puget květin z jejich planety Tauri, kterým zpečetili své přátelství. Aby se tým

Puget pro královnu planety Andromeda - na planetě Andromeda existuje rozvinutá ekologická společnost, maximálně efektivní využívající přírodu a požadavkem na potvrzení je prokázat své schopnosti využít přírodu bez devastace. K tomu je potřeba vytvořit takovou vazbu pro královnu, která bude nejen hezká (je to královna), ale bude i vyjadřovat vztah a znalosti přírody planety Andromeda. Za určitou dobu je potřeba vytvořit kytici z co nejvíce rostlin (stromů a keřů).

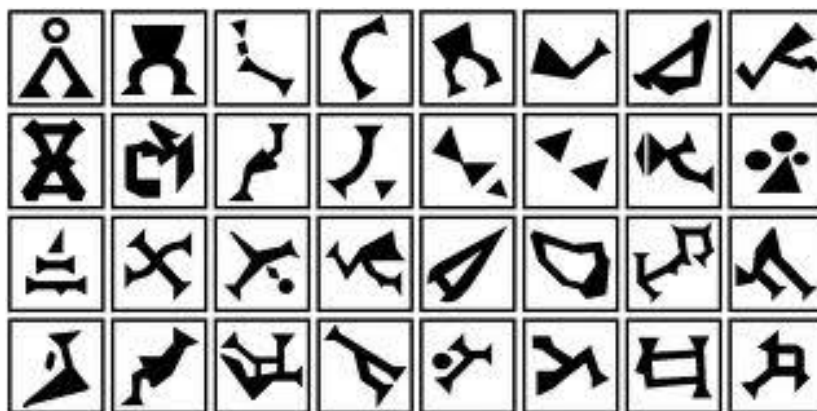


Pravidla: družina zná všechny použité rostliny a ví k čemu je možné je použít / pokud použití existuje/ hodnotí se počet druhů /1 bod/ a schopnost použití. Za příklad použití další bod. Cílem je znalost rostlin, jejich využití a estetika.

Puget pro královnu

11) KOMPLETIZACE CHEVRONŮ

Alarm spuštěný na základně SG týmů, varuje před neznámými vetřelci. SG týmy jsou v pohotovosti a aby zabránili útoku na Hvězdnou bránu, potřebují ji zakódovat. Ze signalizací se dozvídají že jde o opětovný útok Go'aulda Apophise. Mají velmi krátký čas na to, aby Hvězdnou bránu před ním zakódovali. Potřebují k tomu chevrony, které zapadají do znaků Hvězdné brány.



Znaky z Hvězdné brány

Pravidla hry: Oddíly společně postupují 7 stanovišť v libovolném pořadí a na každém stanovišti čeká vždy jeden úkol. Po dokončení úkolu získávají 1 chevron. 5 jich ale bude pasovat do brány, musejí přijít na to, který tam správně pasuje.

Jednotlivé hry:

1. Zvedání většího polínka jako činka po dobu 30-60 s, pak provléknout nit jehlou.
2. Zatlouct hřebík.
3. Navlékání 5 korálků poslepu. Ostatní mohou slovem pomáhat.
4. Stříkat stříkačkou (60ml) do nádoby a naplnit určité množství nádoby (sklenice s ryskou)
5. Jednou rukou poskládat sirky do krabičky hlavičkami k sobě
6. Zapíchnout 3 připínáčky do brambory.
Na rukách mají pracovní rukavice
7. Složit pěnové puzzle.

Pomůcky:

1. jehla, nit, polínko
2. hřebík, kladivo, dřevo
3. nit, korálky, hrášek
4. velká injekční stříkačka, nádoba
5. krabička sirek
6. špendlíky, brambory
7. puzzle z polystyrénu

Hodnocení: čas oddílu se všemi správnými chevrony

12) NOČNÍ POPLACH NA ZÁKLADNĚ SG



I SG týmy se musí stále zdokonalovat. Musejí procvičovat fyziku, ale i psychiku. Znalost mimozemských civilizací a jejich zákonitosti, kulturu. Generál Rogers vyhlásil noční cvičení pro SG týmy. Za úkol musejí zdolat noční zdolání terénu se znalostí symbolu z Hvězdné brány.

Pravidla:

Každá družina prochází vyznačenou dráhu, na které jsou viditelně vystaveny znaky z Hvězdné brány, na určitých stanovištích jsou ukryté kvízy týkající se předchozích etap. Družiny mají za úkol znaky přesně obkreslit a donést je do cíle a správně odpovědět na kvízy.

Hodnocení:

- čas a přesnost znaků
- Správné řešení kvízu
- 1b - přesnost
- -1b nedonesení znaku,

13) „ZÁSBOVÁNÍ SG TÝMŮ“

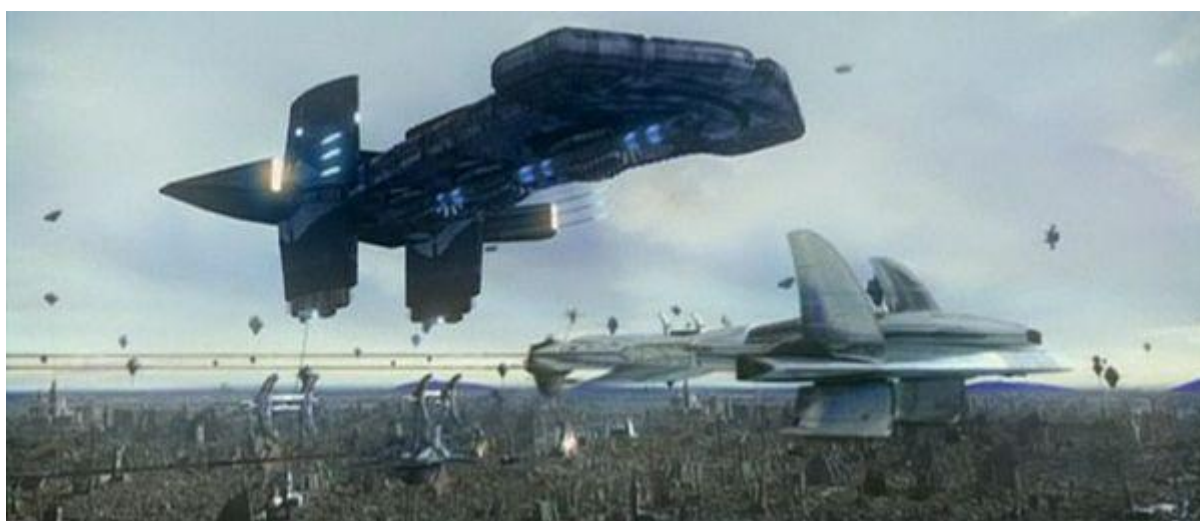
Některé vesmírné mise, kam se SG týmy chystají, mají svá tajemství, jako například že zde vládne věčná tma. Je třeba se na tuto situaci pořádně připravit.

Pravidla:

Před začátkem hry se ukáže 13 věcí, které budou děti hledat v kruhu uprostřed rozlehlé louky. Dětem se zaváží oči šátky. Věci se rozmístí rovnoměrně po celém kruhu a přidá se jedna věc navíc. Po zahájení hry se děti poslepu vydávají hledat věci a poté je přinášejí ke své družině. Je třeba přinést všechny věci, které byly ukázány na začátku hry. Od každého druhu pouze jeden. Během hry se mohou všichni dorozumívat veškerými komunikačními prostředky.

Pomůcky: *lano na vymezení území*
 věci na hledání (pro každý oddíl jeden)

Hodnocení: Vyhrává oddíl, který nejdříve přinese všechny žádané věci. Dávají se trestné body za přinesení přidaného předmětu a za věc, kterou přinesli více než jednou.



14) „STARGATE HYMNUS“

Znalost hymny Hvězdné brány se bere jako samozřejmost. SG týmy svou hymnu znají a není pro ně problém ji reprodukovat a slavnostně při ukončení poslední mise ji společně zazpívat.

Pravidla:

Je třeba si zapamatovat co nejvíc textu písničky zahrané na kytaru. Písničku je lépe zahrát dvakrát za sebou. Poté oddíly dostanou čas na zápis textu. Oddíly se dozví dopředu, že budou reprodukovat text písně a dostanou čas na domluvení taktiky.

Pomůcky:

- *Tužky,*
- *Papíry*
- *a člověk ochotný a schopný zahrát na kytaru neznámou a dlouhou píseň.*

Hodnocení:

Vyhrává oddíl, který nejvěrněji interpretoval text.



15) Netradiční olympiáda: MEZIPLANETÁRNÍ SOUBOJ SG

1) Svaž svého vedoucího

Pravidla - Vymezíme hrací pole - kruh, velikost tak akorát - podle počtu hráčů. Do kruhu umístíme mnoho čehosi - papírky, či co se zrovna hodí. Můžou mít buď všechny stejnou hodnotu anebo být různě ohodnocené, je to zajímavější. Do kruhu umístíme dva vedoucí, kteří jsou navzájem spojeni lanem o délce o něco málo menší než průměr kruhu. No a úkolem dětí je nasbírat co nejvíc papírku bez toho, aby je některý z vedoucích chytil. Kdo je chycený je mrtvý, sežraný, zničený a do konce hry nehraje. Papírky se smí brát jen po jednom, tj. vběhnu do kruhu, vezmu, vyběhnu, strčím si ho do kapsy, nebo někam odložím a běžím pro další. Hra končí, když se vysbírají všechny papírky, nebo jsou všichni pochytaní.

2) Lesní golf

Pravidla - V lese se čísla viditelně označí několik stromů. Označení musí být provedeno tak, aby od stromu č. 1 byl dobře viditelný strom č. 2 atd. Hra začíná následovně. Družstvo hráčů dostane jeden tenisový míček, kterým se snaží postupně zasáhnout všechny stromy tak jak jdou číselně za sebou co nejmenším počtem hodů. Po každém hodu se hráči střídají. Při zasažení správného stromu, hází družstvo od paty tohoto stromu na další v pořadí. Pokud se netrefí, hází družstvo z místa kde se míček zastavil. Hra se může hrát i s více družstvy najednou, stačí je od sebe časově posunout. Družstva se snaží mít co nejmenší počet hodů.

3) Bezruká štafeta

Pravidla - Vyřadíme-li z činnosti ruce a paže, zjistíme, že mnoho věcí nezvládneme a že některé jednoduché činnosti jako podávání si předmětů vyžadují notnou dávku vynalézavosti, trpělivosti a šikovnosti. Vytvoříme družstva (dvě, klidně i více). Na stole bude pro každé družstvo ležet pomeranč (tenisový míček). První ho uchopí (zmáčkne ho krkem a dolní čelistí), oběhne stanovenou metu a předá ho druhému, ale samozřejmě, že bez použití rukou.

4) Toalet'áková

Pravidla - Určit start a cíl. Na startu musí být dostatečné množství toaletního papíru. Úkolem hráče je přenést co největší množství toaletního papíru ze startu do cíle tak, že jej má zastrčený za kalhotami jako "ocas".

"Toaleták" musí viset (nemůže být stočený) a v kalhotách může být zastrčeno max. 15 cm. V cíli si každá skupinka udělá svou hromádku, kde ukládá své přinesené "ocasy".

Hráč si na startu zvolí délku "ocasů" a upraví si ho tak aby držel co nejlépe. Když opustí prostor startu, si už na ocas nesmí sahat (až v cíli). Přetrhne-li se hráči "ocas", pak ho musí sebrat ze země, schovat do kapsy, ale v cíli nechá jen tu část, která zůstala zastrčená za kalhotami.

Každá skupina dostane také šátek (ve větším množství více šátků), kterým označí jednoho svého hráče, který může strhávat "ocasy" protihráčům. Takto získaný "ocas" ovšem nemůže zanechat v cíli. Vedoucí mohou rovněž běhat a strhávat hráčům "ocasy".

Po konci hry musí skupinky své "ocasy" svázat dohromady a vítězí ta, která má nejdelší nepřetržitý "ocas".

5) Stonožka:

Pravidla - Vymezíme dráhu, na jednu stranu se postaví půlka týmu a naproti jim druhá půlka týmu. Do cesty jim dáme různé překážky, například musí něco oběhnout, přeskočit, podlézt.

Vybíhá první z týmu, jeden článek stonožky, ten musí proběhnou trať a na druhém konci, než vybíhal, přibere další článek stonožky, musí se držet za boky, s ním zase proběhne trať, až na místo kde vybíhal a tam opět přiberou článek. Takto to pokračuje dokud není stonožka kompletní v cíli.

Stopujeme čas a za každé rozpojení přidáváme trestné vteřiny, např. 10.

6) Oblékání s vodou:

Pravidla - Hráč si stoupne bez bot na nějaký podklad (např. igelitový pytel). Okolo něho se na zemi rozloží kalhoty, bunda, čepice a ty jeho boty. Měřič času mu podá ešus naplněný vodou (nebo i jinou nádobu, ale ešus je nejvhodnější, jelikož má takovou dlouhou rukojeť, díky níž je potom docela těžké vodu nerozlívat) a odstartuje mu hru. Soutěžící má za úkol co nejrychleji si na sebe obléci dané oblečení a přitom musí mít v ešuse co nejvíce vody.

7) Semafor:

Pravidla - Na začátek dráhy se postaví hráči a na konec položí vedoucí kartičky s barvami, které jsou na semaforu. Počítáme tak se 4 kartičkami od každé barvy na skupinu. Kartičky dobře promícháme.

První hráči běží ke kartičkám, jednu si vylosují. Mají-li zelenou, běží hned zpátky. Na oranžovou udělají 2 dřepy a na červenou 5 dřepů. Počítá se čas za který skupina vystřídá všechny své členy.

CELKOVÉ HODNOCENÍ HVĚZDNÉ BRÁNY:

Družiny mají za úkol sesbírat co největší množství certifikátů, které budou nalézat, při běžných činnostech v táboře, na výletech, při etapové hře.

Za etapovou hru vítězné družstvo získává určitý počet bodů, které budou znázorněny na plánu Hvězdné brány. Za cíl mají se svou družinou projít všemi planetami.

Závěrečné hodnocení může změnit počet certifikátů, které zamíchají konečným pořadím.

