

LDT-2000 - Sloup v Čechách "Zátiší"

*Etapová hra starší kategorie*

# PO STOPÁCH HRABĚTE DRACULY

## **Motto:**

Upír hrabě Dracula, slavná postava románu Brama Stokera, je dodnes námětem nesčetných literárních a filmových přepisů. Málokdo však ví, že muž tohoto jména skutečně žil, tím méně je pak známo, že přízvisko "Dracul" je odvozeno od Dračího řádu, který jeho otcí, Vladu II., udělil Zikmund Lucemburský (1368 - 1437), císař římský, král český a uherský, málokdo tuší, že byl spojencem uherského krále Matyáše Korvína.

Do dějin vešel pod jménem Vlad Tepes - Vlad Naražeč. Jako kníže Vlad III. (1431 - 1476/77) vládl Valašsku - oblasti mezi Karpatami a Dunajem (dnešní Rumunsko).

Období jeho vlády spadá do druhé poloviny 15. století, do doby, kdy se Osmanská říše snažila rozšířit své území dále na západ.

Historie jeho vládnutí je historií nesmírně krvavou, neboť Vlad Tepes vládl velmi krutě a zvyk popravovat protivníky narážením na kůl zapříčinil, že historie na něj jen tak nezapomene. Odhaduje se, že tímto drastickým způsobem zabil asi 50 000 nepřátel.

Kníže Vlad III. zemřel na prahu mezi minulostí a budoucností. V pološeru přeměny časů, vládne zemi zlo a je třeba učinit zvláštní opatření na ochranu těla i duše před dábelskou mocí. Zejména v Rumunsku, ale i v jiných státech světa lidé stále věří ve strašlivou moc upírů.

Cílem etapové hry je získat co nejvíce a co nejkvalitnější amulety hraběte Draculy, který se skrývá v různých zemích, a osvobodit lidstvo od zla.



# 1. ETAPA

# RUMUNSKO

# ZEMĚ ZA LESY

## **Motto:**

Byl hrabě Dracula čistým výmyslem, nebo se za tím vším skrývá skutečný příběh? Tušený příběh mne začal zajímat víc než sám upír. Přečetl jsem si román o Draculovi od Brama Stokera a narazil jsem na následující úsek: "S největší pravděpodobností to byl opravdu vojvoda Dracul, který se proslavil v tureckých válkách. Pokud je tomu skutečně tak, nebyl obyčejným člověkem, vždyť tehdy a ještě po dalších staletích byl oslavován jako nejchytřejší a nejobratnější, ale také nejstatečnější ze všech synů země za lesy..."

Jestliže chceme pátrat po stopách slavné osobnosti, musíme poznat život, dobu a prostředí ve kterém se pohybovala. Proto naše putování začneme v rodišti námi hledaného muže.

Kníže Vlad III. se narodil v Transylvánii, dnešní součásti Rumunska. Tato země je od věků známá svojí krásnou přírodou. V době, kdy kníže žil, si nikdo neuměl představit bez darů přírody přežít. Proto jak v nuzných chýších chudých lidí, tak i v knížecím paláci bylo nutností znát jak léčivé, tak i jedovaté schopnosti rostlin.

V pozdější době i nám pomůže znalost těchto rostlin.

## **Provedení:**

Hra probíhá na louce a části lesa mimo areál tábora. Z každého družstva je vybrán hadač, který se zúčastní závěrečné části hry, kdy má zavázané oči a hádá rostliny.

První část hry spočívá ve vylosování deseti druhů rostlin, které bez vybraného hadače hledá v prostoru louky a části lesa. Tato část hry je omezena časem. Jeden hledačů popisuje hadači předtím nalezené rostliny. Hadač má možnost hádanou rostlinu vzít do ruky. Hádání rostliny je omezeno časem.

## **Hodnocení:**

V první části počet nasbíraných rostlin (v případě správného sběru v kratším čase se body přičítají). V druhé části počet uhodnutých rostlin.

# 2. ETAPA

# ANGLIE

# OSTROVNÍ KRÁLOVSTVÍ

## Motto:

"... Nejednen kapitán se v té chvíli určitě rozhodl, že jeho "kocábka" zůstane v přístavu, než bouřka přejde. Později vítr zcela ustal a panoval klid, dusné vedro a ono napětí ve vzduchu. Na moři bylo jen málo světla, protože se i pobřežní parníky, které obvykle plují velmi blízko břehu, raději držely dál na moři, bylo vidět jen několik rybářských člunů. Jediným větším plavidlem byl cizí škuner DEMETER s plně rozvinutými plachtami, plující zřejmě na západ. Než se loď ztratila z dohledu, vyvolávala ztřeštěnost či neschopnost jejich důstojníků nejrůznější komentáře ...."

## Deník lodi DEMETER Z Varny do Whitby

27. července skončeno nakládání - křemenný písek, bedny s hlínou (v jedné z beden spí Dracula). V poledne zdvižena kotva. Odplutí z přístavu Varna.

28. července vplutí do Bosporu - prohlídka tureckými celníky

29. července průjezd Dardanelami, vplutí do Egejského moře

30. července jsme minuli mys Matapana

31. července jsme minuli Gibraltar a propluli úžinou

1. srpna konec plavby, spuštění kotvy v přístavu Whitby

## Provedení:

Hra probíhá u rybníka. První část hry zahrnuje stavbu lodi vhodnou pro přepravu hraběte Draculy a to za použití novinového papíru, lepící pásky a nůžek. Stavby se zúčastní celé družstvo. Postavená loď zůstává v přístavu.

Druhá část - štafetový závod - přepravení polystyrénového škuneru DEMETER s nákladem po určené trati. Škuner slouží zároveň jako štafetový kolík. Způsob přepravy škuneru je vlečením nebo tlačení (záleží na soutěžících). Cílem je co v nejkratším čase projet dráhu a neupustit náklad (míč), který se nachází na škuneru. Náklad nesmí soutěžící přidržovat.

## Hodnocení:

V první části je hodnocen vzhled a provedení papírové lodi.

Ve druhé části je hodnocena rychlost při zdolání trati.

# 3. ETAPA

# RAKOUSKO

# ZEMĚ SKAL A HRADŮ

## Motto:

Hrabě Dracula při svém putování zakoupil spoustu starých šlechtických sídel. Nám se podařilo zachytit jeho stopu v zemi, která je na tyto stavby velice bohatá.

"... Zámek byl vystavěn na okraji mohutného skalního útesu, takže je ze tří stran úplně nepřístupný. Střely z praků, luků a houfnic sem nemohly dolétnout, proto byla právě zde umístěna velká okna, zaručující světlo a pohodlí, jaké je nemožné tam, kde je třeba počítat s obranou. K západu se táhlo široké údolí a v dále za ním se tyčily vysoké rozeklané hradby hor, korunované nesčetnými vrcholky, kde srázné útesy byly porostlé jeřáby a hlohem, jejichž kořeny se zachytily ve spárách, trhlinách a škvírách skal ..."

"... Při tmavých nocích bylo možno zahlédnout tmavý stín vynořující se z okna. Obličej není k poznání, ale hraběte jsme poznali podle krku, pohybu zad a paží. Zprvu tato podívaná nás pobavila. Jenže tyto pocity se měnily v děs a hrůzu, sotva jsme spatřili, jak se hrabě vysouvá z okna celým tělem a začíná hlavou dolů slézat zámeckou zeď nad propastí, s pláštěm rozprostřeným kolem sebe jako velká křídla. Při tom jsme zaslechli zvonivý zvuk a barevné záblesky drahých kamenů, které hrabě cestou ztrácel. ..."

## Provedení:

Hra se odehrává v lese a na trati k Samuelově jeskyni. Každý z družstva zdolá trať k jeskyni (představující hrad hraběte Draculy). Na cestě od jeskyně jsou po trati rozesety drahokamy, které hrabě při svých nočních cestách poztrácel. Soutěžící mají za úkol sebrat co nejvíce těchto kamenů (velké dřevěné korálky). Druhá část hry může být omezena také časem.

## Hodnocení:

V první části je hodnocen součet času družstva. V druhé části pak počet nasbíraných drahých kamenů (dřevěných korálků).

# 4. ETAPA RUSKO NEJVĚTŠÍ STÁT EVROPY

## **Motto:**

".... Projíždíme překvapivě krásnou krajinou. Občas zahlédneme vesnici, jaké vídáme ve starých knihách, chvílemi jsme míjeli řeky a potoky, jejichž široké břehy, pokryté oblázky, svědčily o častých záplavách. V každé vesnici postávaly skupinky nejrozličněji oblečených lidí, občas jich však byly celé houfy. Někteří z nich vypadali jako naši venkované nebo ti, které jsme viděli na své cestě Evropou. ..."

Hrabě Dracula cítí, že mu jsou na stopě neohrožení hledači, proto se uchyluje do největší země, kde počítá s úkrytem. Rusko svojí velikostí, neprobádanými končinami se zdá být bezpečné, ale jsou tu obyvatelé, kteří zanechávají na různých místech zprávy o pohybu podivného muže. V této velké zemi žijí lidé různých národností a jazyků a proto může být i velmi obtížné některé znaky a značky rozluštit.

## **Provedení:**

Hra se odehrává v lese. Každé z družstev má svoji vlastní trasu. Na začátku je zadaný azimut, který udává směr k první značce nebo zprávě. V každém zastavení je udán směr další trasy. Cílem hry je v co nejkratší době zdolat zadanou trasu.

## **Hodnocení:**

Čas zdolání trasy (v případě nedokončení je hodnocen počet rozluštěných zpráv a značek).

# 5. ETAPA

# ITÁLIE - BENÁTKY

# MĚSTO MASEK

## **Motto:**

Hrabě Dracula se zatím umí velmi dobře skrývat. Na svých cestách dorazil do města proslaveného plesy a reji masek. I nám se otevírají dveře benátských paláců. Nezbyvá nám moc času ani peněz a proto je výběr materiálu na masky velmi omezený. Snad konečně zde si budeme moci alespoň představit jak pověstný hrabě vypadá.

## **Provedení:**

Na noční diskotéku družstvo převlékne vylosovaného vedoucího do odpovídající masky hraběte Draculy.

## **Hodnocení:**

Hodnotitelská komise se skládá ze členů mladších oddílů. Každý člen komise hlasuje pouze pro jednu masku. Členové jsou vybaveni kartami, které jsou po odhlasování odebrány, aby bylo zamezeno většímu počtu hlasování.

# 6. ETAPA

# NIZOZEMÍ

# ZEMĚ ŠPERKU

## **Motto:**

"... Na cestě starým zámek procházíme několika pokoji. Bylo tu několik málo předmětů, které vypadaly, jako by nebyly nikdy používány. Na nábytku ležel vysoko prach. V jednom koutě místnosti byla velká hromada zlatých mincí nejrůznějších druhů, římských, britských, rakouských a uherských, řecké i turecké peníze. Všechno bylo pokryto vrstvou prachu, jako by tam ležely už hodně dlouho. Žádná z mincí, které zde byly, nebyla mladší než 300 let. Byly tam také zlaté řetězy a šperky, některé z nich vykládané drahokamy, ale všechno starobylé a zašlé. ..."

Hrabě Dracula byl obdivovatelem krásných věcí, zejména šperků, které si nechával dovážet z různých koutů světa. Zdá se, že si i v naší dílně objedná některé ze spousty nabízených výrobků a nám se podaří odhalit jeho současný úkryt.

## **Provedení:**

Hra pro špatné počasí spočívá ve výrobě šperku pro hraběte Draculu z dostupného materiálu (drát, korálky, bavlnky atd..)

## **Hodnocení:**

Hodnocen je vzhled, provedení a originalita.

# 7. ETAPA

# NOČNÍ CESTA

## **Motto:**

" ... Nad námi visely tmavé mraky a ve vzduchu bylo cítit těžkou, tísnivou předtuchu bouře. Každým okamžikem čekáme, že v černé temnotě spatříme záblesky svítilen, ale všude se rozprostírá tma. Pohlížíme na hodinky. Jen několik málo minut zbývá do půlnoci. Začíná se kolem dokola rozléhat divoké vytí, které sem doléhá snad ze všech koutů kraje. Procházíme ve spleti stromů, které místy vytvářejí nad cestou klenbu, takže to vypadá jako bychom procházeli tunelem a z obou stran se nad námi hrozivě tyčí temné skály. Slyšíme jak se zvedá vítr, sténá a hvízdá mezi skalami. Uháníme kolem stromů a větve o sebe narážejí. Vytí vlků zaznívá ze stále větší blízkosti, jako by nás svírali ze všech stran. Občas v dáli zahlédneme slabý mihotavý plamínek. Po chvíli se za rozeklaným vrcholkem skalního útesu, porostlého sosnami, vynořil měsíc, plující až dosud za černými mraky a v jeho světle je vidět kruh vlků s bílými tesáky a vyplazenými rudými jazyky, dlouhýma šlachovitýma nohama a zježenou srstí. Jejich zarputilé mručení působí stokrát hrozivěji než vytí. Pravou podstatu takových hrůz pochopí člověk teprve tehdy, když jim stojí tvář v tvář. ...."

## **Provedení:**

Noční hra - odehrává se mimo tábor na stanovené trase, na které je možno zadávat různé drobné úkoly.

## **Hodnocení:**

Čas za který družstvo projde trasu.



# 8. ETAPA MAĎARSKO BOJ O UHERSKÉ KRÁLOVSTVÍ

## **Motto:**

" ... Vojvoda zmizel se svými oddíly v neproniknutelných dubových lesích dunajské nížiny. Turci postupovali vylidněnými oblastmi. Na pokyn Vlady Tepese (Draculy) uprchli lidé do lesů a hor a vzali s sebou potraviny i dobytek. Vše co zůstalo bylo spáleno, studně byly znečištěny, domy zničeny. Bylo žhavé léto. Turecké vojsko muselo pochodovat v semknutých řadách, ve stálé pohotovosti. Neustále se muselo počítat s přepadením ze zálohy. Menší oddíly, které se vydaly hledat potraviny, byly všudypřítomnými vojvodovými válečníky pochyťány a pobity. ..."

Nám se podařilo dostat se do družiny hraběte Draculy. Snad nám v zápalu boje opět neunikne.

## **Provedení:**

Hra se odehrává v areálu tábora. Je rozdělena do více částí.

1. část - střelba ze vzduchovky na vzdálenost 10m, každý má 3 rány zkušební a 5 ran soutěžních.

Další části spočívají v hodů zadaným předmětem (bota, míček atd.) na cíl.

## **Hodnocení:**

V první části je hodnocen počet nastřílených bodů. V dalších částech hry je hodnocen počet zásahů.

# 9. ETAPA FRANCIE PAŘÍŽ - EVROPSKÉ VELKOMĚSTO

## **Motto:**

Naše putování po stopách hraběte Draculy nás vede do Paříže. Doba pokročila a hrabě Dracula se dostává do spárů byrokracie. K dalším cestám potřebuje různá povolení a potvrzení a tak i naše družstva mají práci se sháněním úředních razítek.

## **Provedení:**

Etapová hra se odehrává v Novém Boru. Start soutěže je na náměstí. Každé z družstev je vybaveno Draculovým pasem. Cílem hry je získat co nejvíce jak podnikatelských tak úředních razítek do přiděleného pasu. Hra je omezena časovým limitem 2 hodiny.

## **Hodnocení:**

Rozhodující je počet získaných bodů. Za razítko podnikatelské je 1 bod, za razítko úřední 2 body. Při rovném součtu bodů rozhoduje vlastní počet razítek.