

Dlouhodobé hry vycházející námětově ze středověku
(Písemná práce)

Martin GRYC - Khainether

o. s. KOLT

Lukáš Bezděk (*konzultant*)

Tuto práci jsem napsal již před deseti lety v době, kdy jsem se podílel na vedení skautského oddílu. Proto můžou některé pasáže působit zastarale a neaktuálně, navíc je jako celek nepoužitelná při vedení tábora pod křídly o. s. KOLT. Ale i tak si myslím, že je tato práce použitelná.

Proč středověk?

Proč zrovna středověk? Když jsme „přebírali“ vedení oddílu, byla tu otázka, čemu se věnovat, na co se zaměřit, aby tento směr šanci přežít více než jeden rok, a aby se nevyčerpal. V úvahu připadalo několik témat, ale nakonec to vyhrál středověk, pro nějž mluvilo několik nezanedbatelných výhod: rozsáhlá oblast námětů (různé středověké mýty a legendy, různé situace, které se opravdu odehráli atd.), také, že jsme již tuto oblast vyzkoušeli s poměrně vysokým úspěchem, mimo jiné i svět J. R. R. Tolkiena Středozem, podle které jsou naše oddíly pojmenovány Aragorn a Arwen, vychází svou kulturou v podstatě ze středověké kultury a v neposlední řadě určitě i to, že jsem v té době začal studovat historii na UK.

Poznámka: Oddíl nebo oddíly, tento dualismus termínů vychází z nedávné minulosti. Když jsme se přihlásili do Junáka, byl náš oddíl (Stopaři; TJ Armabeton) rozdělen na dva, dívčí a chlapecký. Prvně formálně a po roce i ve skutečnosti, ale oba oddíly nadále spolupracovali a část akcí včetně tábora měly společné. Podobný proces v opačném směru se opakoval v nedávné minulosti, kdy prvně přestali existovat samostatné akce jednotlivých oddílů a minulý rok jsme se díky malému počtu členů stali i formálně jediným oddílem, ale snad jen dočasně, jelikož se počet členů výrazně zvýšil.

Historie našich táborových her

Už dříve byly v minulosti středověké (historické) motivy použity. Hned na prvním táboře v roce 1986 byla hra vycházející z české historie - dělení růží mezi syny Vítka z Prčic; vlastně od tohoto tábora lze datovat můj vřelý vztah k historii. Poté byl použity až v letech 1989-1991, kdy byl hrány hry podle J. R. R. Tolkiena (Tajemný testament-Hobit a Ve službách Valar), v těchto hrách byl sice středověk zastřen vlastním fantastickým dějem, ale třeba takzvané Mistrovství Středozemě respektovalo ve svých

kategoriích jakási středověká povolání (válečník, kouzelník, kejklř a zálesák; posel, obránce města a zálesák). V roce 1993 následovala hra Alchymisté císaře Rudolfa II. a na podzim po dohrání této hry jsem byl požádán o pomoc s výběrem tématu a o konzultaci v historických souvislostech týkajících se hry. Nakonec jsme zvolili období Zlých let po tragické smrti krále Přemysla Otakara II. Další rok byl znovu zahrán Hobit, tentokrát přepracován a omezen na svůj vlastní příběh. V roce 1995, když se hrál Hobit, se naše dosavadní vedení vzdalo své činnosti v oddíle a my jsme stanuli prvně před problémem, jestli budeme pokračovat v jejich práci, a poté jak v ní pokračovat, s čímž souvisela otázka, co budeme hrát v prvním roce své samostatné činnosti. Nakonec jsme vybrali snad největší legendu evropského středověku - Král Artuš a Kruhový stůl. Ale tento rok ukázal, že nejsme schopni se pořádně koordinovat a chybí autorita, což byla snaha po táboře to vyřešit pozváním do našeho čela jednoho z bývalých vůdců, ale to se nevydařilo a vyvolalo další krizi. A tak, přestože jsme se na táboře, kde se hrál Artuš (1996), rozhodli, že by jsme měli pokračovat ve středověku, následovalo intermezzo, které na táboře bylo vyplněno hrou ze Starořeckých legend. Na podzim se začala připravovat nová hra z českého středověku - Václav IV. a Panská jednota, která má zachytit 90. léta 14. století. Představa této hry by se měla stát nosným tématem celé této práce, jelikož se má věnovat obecně prvkům středověku, bude tu věnována i určitá pozornost některým z předešlých her.

Král Václav IV. a Panská jednota

System této hry se rodil již velice dlouho, jeho základy mne napadaly v době přípravy hry Zlá léta, ale nebyly promyšlené, a tak do hry nepřišly, podobně jako do hry Král Artuš a Kruhový stůl, do které však nepřišly z technických důvodů.

Základ systému hry je v průběhu roku, kdy se připravují různé rekvizity ap. spíše než, aby byla hrána vlastní hra, a kdy se všichni hráči (děti) snaží postoupit v šlechtické hierarchii (panoš, zeman, vladyka-rytíř a pán). Povýšení probíhá tak, že král (jeden z lidí, kteří se podílejí na vedení oddílu, ostatní jsou členy panovnického rodu) nebo jeho zástupce (u nás má titul zemského hejtmana) po každé akci může navrhnout někoho, kdo má být povýšen, a o tomto povýšení rozhodují pak členové tzv. Stavovské

rady (všichni, kteří dosáhli nejméně toho stavu, do kterého má být navrhnutý člen povýšen), přitom se nerozhoduje rovným hlasováním, ale jako ve středověku, že ten, kdo stojí výše v hierarchii má větší váhu hlasu, to zajistí i určitou kontrolu nad hlasováním ze strany vedení. Teprve po rozhodnutí Stavovské rady dochází k vlastnímu povýšení, u kterého mohou být přítomni všichni. Povýšenec poklekne před králem (jeho zástupcem), král mu položí ruku na rameno a odříká text povýšení, poté předá povýšenci listinu s textem povýšení (viz. Příloha 1), která je podepsána všemi členy stavovské rady, kteří byli tomuto rozhodnutí o povýšení přítomni. Pokud někdo dosáhne nejvyššího stavu tj. panského, je mu nabídnuto z několika karet (viz. Příloha 2), které obsahují jména historických osob, k vybraní, tuto osobu nadále zastupuje a na táboře i hraje (podepisuje se jejím jménem, ve strategické hře disponuje majetkem, který tato osoba vlastnila atd.). Ostatní hráči dostanou na výběr z těchto karet až k určitému datu, kdy přistupují k výběru podle toho, jakého stavu dosáhli a k jakému datu byli povýšeni do svého aktuálního stavu.

Hráči od chvíle, kdy si vyberou postavu, se dovídají, i za kterou stranu budou bojovat. Neboť všichni jsou rozděleni nezávisle na družinách do tří stran - Královský spolek (královští oblíbenci), Opavský spolek (podle opavského vévody, snaží se být neutrální nebo zasahují ve prospěch země) a Panská jednota (hájí zájmy vysoké šlechty - pánů). V čele každého seskupení by měl stát jeden ze členů panovnického rodu, aby zajistil určitou míru spolupráce mezi jejich členy a snažil se zabránit velkým přesunům členů mezi různými seskupení, neboť jsou tato seskupení ve své podstatě volnými sdruženími šlechticů s podobnými zájmy.

K dodání patřičné atmosféry by měli přispět i zemské instituce (ryze středověkého charakteru). Nejdůležitějšími jsou zemský sněm stavů a královská rada, mezi nimi panuje velká rivalita, jelikož na zemském sněmu, který má schválit všechny královy výnosy, mají převahu páni, kdežto v královské radě zasedají hlavně královi oblíbenci, královská rada oficiálně nemá žádnou moc, ale je královým poradním orgánem, na nějž slabý Václav přenáší některé své pravomoci. Dalšími jsou zemské úřady, se kterými budou na táboře spojeny i některé praktické funkce; zemských úřadů

použijeme asi jen pět (ve středověkých Čechách jich bylo dvanáct). Dva zemské úřady mají spojitost se dvěma dalšími institucemi a to nejvyšší kancléř s Úřadem zemských desek, kam se zapisují majetkové přesuny a usnesení se zákonnou mocí, a nejvyšší sudí, který předsedá Zemskému soudu, který by měl rozhodovat o sporných skutcích všech hráčů.

Velice důležitou částí naladění atmosféry je, že se na táboře bude chodit v dobových kostýmech. To už bylo jednou vyzkoušeno na táboře v roce 1996 (Král Artuš a Kruhový stůl).

Strategická hra jako doplněk táborové hry

Velice významnou úlohu v této hře má sehrát strategická desková hra, na níž se budou odbývat boje mezi Panskou jednotou a královskými oblíbenci. Tato hra byla s velkým ohlasem vyzkoušena na táboře v roce 1994, kdy zde družiny, které představovaly čtyři nejvýznamnější rody Českého království, zde bojovaly o rozšíření svého panství. Letos ale dojde k určitým úpravám v pravidlech, jelikož původní pravidla vznikaly na poslední chvíli a některé aspekty tam nebyly podchyceny.

Základem je deska, na které je namalována mapa Zemí Koruny české, které jsou rozděleny na jednotlivá panství (minule jen jednotky feudálního panství - hrady, vesnice, města atd.). Jednotliví hráči zastupují šlechtice, kteří na počátku vlastní určitá panství, což je jeho doména, se kterou může nakládat, jak se mu zachce (prodat, pronajmout atd.). K tomuto panství náleží určité důchody (příjmy) a vojsko, které může zvětšit najmutím z jiné oblasti. Panství, vojska a vlastní osoba šlechtice jsou na plánu vyznačeny buď vlaječkami, nebo barevnými špendlíky. Vojsko v této hře je (stejně jako ve středověku) hlavním mocenským aparátem, pomocí něhož brání své zájmy, snaží se likvidovat opozici a rozšiřovat své panství na úkor slabších nepřátel. Základním pojmem pohybu vojsk je manévr, těch má v každé etapě hráč určité množství a může v nich vykonávat každou svou jednotkou určité činnosti (přesun, obsazování panství, plenění a dobývání opevnění - hradu, tvrze, města nebo kláštera). Vojska též se musí občas setkat na plánu, pokud jsou spojenecká nebo dojde k dohodě mezi majiteli, tak se

nic neděje, ale v opačném případě dochází k boji. Poražené vojsko je v bitvě zničeno nebo z ní utíká.

Tato hra by měla hráče vést k samostatnému řešení naléhavých problémů, dlouhodobému plánování svých akcí a jejich koordinaci se svými spojenci.

Obecné využití středověku

Základ této hry, který byl výše nastíněn, se dá použít i pro jinou zem nebo jiné období, vždyť veškeré dějiny se určitým způsobem opakují a ve všech zemích najdeme podobnou situaci, kdy proti sobě stojí několik stran. Někdy stačí vzít jen některé části hry a „okořenit“ tím nějakou úplně novou hru. Například strategická hra by se dala hrát i přes rok, pokud by tím nezastiňovala jinou činnost oddílu, i když by to kladlo velké nároky na to, aby byla vždy dostatečná účast. Vlastně celá struktura hierarchie se dá velice snadno použít v životě oddílu, vlastně každý oddíl má svou hierarchii, která je ale většinou jen neformální, skrytá. Bývalé vedení se o odkrytí této hierarchie pokusilo, základem bylo vytvoření titulů a oficiální pravidla jak jich dosáhnout. Jenže k tomu nebylo vypracována druhá část hierarchie, což jsou výhody a povinnosti spojené s určitými tituly, jako například jsem našel v Táborových hrách od družiny Průzkumníci z Ostravy, kteří od určité úrovně připouštějí pasivní účast na jednáních oddílové (táborové) rady a od vyšší i aktivní účast (to je s hlasovacím právem). Tento systém pak předpokládá, že členové, kteří dosáhli určité úrovně, mají již určitou odpovědnost a předpoklady podílet se na činnosti oddílu, což následně přispěje k demokratizaci a průhlednosti řízení oddílu. Samozřejmě to předpokládá, že část záležitostí zůstane i před touto radou složenou z členů oddílu utajeny (např. tvorba táborových a celoročních her, záležitosti týkající se vedení ap.).

Na závěr jen drobné srovnání. Junácká (skautská) „společnost“ se dá velice snadno přirovnat ke společnosti rytířské. Obě měly (mají) velmi podobné ideály a ctnosti, ovšem je velký rozdíl v jejich dodržování. Stejně jako měla rytířská společnost své „zasvěcovací“ ceremonie, tak je má i Skauting. Nováček by se tak dal přirovnat k pážeti, jelikož oba vstupují do nové společnosti a musí se mnohému naučit. Člen, který splnil nováčkovskou zkoušku, odpovídá panoši, oba již plně vstoupili do nové

společnosti a podílejí se na ní, ale čeká je největší ceremonie či zasvěcení jejich společnosti, toho slib a onoho pasování na rytíře (zde rytíř slibuje věrnost svému pánovi, ochranu slabším a bezbranným apod.), až teprve poté jsou vskutku plnohodnotnými členy své společnosti.

Literatura k době vlády Václava IV.:

- Zdeněk FIALA: Předhusitské Čechy 1310-1419; str. 293-382
Toulky Českou minulostí 2; str. 187-213
Jiří SPĚVÁČEK: Václav IV. (1361-1419); str. 213-319 (lépe od začátku do str. 319)
Václav DRŠKA: Zikmund Lucemburský. Liška na trůně; jen pro toho, který bude hrát krále Zikmunda
František PALACKÝ: Z dějin národu českého; str. 197-231

Přílohy

Příloha 1: Povyšovací listina

29 de Octobera A. D. 1997

Ve jménu sv. Wacslawa, sv. Wajtícha a sv. Prokopa, patronu země Cziéske, my Wacslaw, kral Rziemsky a Cziésky, wewoda Lucembursky a Sliazsky, markrabie Morawsky a Luzsícky a pan wsziéch len korunu Cziéske, powieszieme Slowutneho zemana Aloíse we stawie rytiersky. Toho su swiedky títo stawowe Koruny cziéske

kral Wenceslau iv. a kralovna Sofia von Bayern

wewoda Jan ii. (Hanusz)

arcibiskup Wolfram ze Szkworce

panowie a panie Jindrzych vi. z Hradce, Wilem z Landsteina a na Lípnicí a Anezska

Lípská

rytierzie a rytierzky Šarka, Ulfín, Pawouk a Lodzka

Příloha 2: Karta historické osoby

1472	Oibram ze Škvorce
podpis	<i>arcibiskup Wolfram ze Szkworce</i>
narození	
Úmrtí	1. 5.1402
otec	
matka	
sňatky	
manželky	
tituly	pán, arcibiskup Pražský (180)
spolek	Opavský spolek
poznámky	synovec Jana z Jenštejna kancléř a důvěrný přítel Jana Zhořeleckého, vyše- hradský kanovník 1379, kanovník pražského kostela sv. Víta 1382- -1396, probošt u sv. Apolináře v Praze 1389-1396, držitel obedience v Neuměřicích 1396, pražský arci- biskup ustanovený papežem Bonifácem IX. 31. 1. 1396, úřad převzal 2. 4.1396, konsekrován a uve- den v úřad 2. 7. 1396, člen čtyřčlenné panské rady (ustanovené 12. 8.1401) a vládnoucí místo krále Václava IV. snažil se stát mimo konflikt