

Oddílové dračí doupě

Jakub Resutík

o. s. Kolt – 2. běh: LDT Velká Lečice

2018

Slovo úvodem:

Fenomén výpravné hry Dračí doupě zná dnes snad každý táborník. Tato hra provází má táborová léta již od útlého věku a nyní i moji svěřenci s oblibou přenesou své myšlenky do světa hrdinů a nestvůr.

Po několika letech hraní mi však začalo připadat, že by celé to vyprávění a fantazírování mohlo dostat lehce reálnější podobu. Totiž, že tato tolik milovaná kratochvíle by mohla sloužit jako perfektní motivace dětí ke každodenním činnostem. Mohla by skvěle spojit každou chvíli na táboře.

Myšlenkou za touto prací tedy bylo vytvoření vhodného systému pravidel Dračího doupěte takovým způsobem, aby při hraní hráči jen neseděli a celá hra neprobíhala jen výpravnou formou. Do hry tak přidávám pohyb, akci a větší napětí.

Práce samotná je určená vedoucím chlapeckých oddílů na letních táborech jakožto inspirace pro vytvoření vlastní hry. V první části uvádím jednoduchý základ této hry, snadný na přípravu a pochopení. Na konci práce rovněž uvádím, jak se hra dá rozšířit a lehce zkomplikovat – řekněme, že se jedná o určitý bonus pro vedoucí, kteří jsou stejní nadšenci, jako já.

Celý tento soupis pravidel může být po lehké úpravě použit na kterémkoliv letním táboře v rámci volných programů jednotlivých oddílů.

Legenda ke hře:

„Jednou za sto let... Přesně tak často se otevírá kouzly zamčená brána do podzemí města Nalfgar. Dle staré legendy se totiž přímo pod tímto městem nalézá největší nestvůra, která kdy brázdila pláň matičky země. Před dávnými časy, před tím, než jí spojené síly všech zneprátelených národů uvrhly do temného podzemí, procházela se po zemi a za sebou nechávala jen zkázu. Mnoho národů padlo ve snaze její řádění ukončit. Práví se, že je ohromná. Ohromná, zlá a zuřivá. Nezná slitování, jen potěchu z utrpení. Je to pekelný, černý drak. Jeho jméno je R'harog. Z posledních sil se spojily všechny národy a pomocí velmi mocného kouzla se jim povedlo R'haroga uvěznit. Ovšem nikdo neví, na jak dlouho. Každých sto let se otevře brána do jeho vězení a hrstce těch nejlepších válečníků je umožněno do podzemí vstoupit a pokusit se R'haroga porazit. Nenašel se zatím takový, který by to svedl.

A tak se každých sto let pořádá ve městě Nalfgar setkání všech udatných ze všech koutů světa. Aby se všichni mohli zúčastnit Velkého soudu o to, komu bude umožněno se dolů, do podzemí vypravit.

Ty a tví druzi přijíždíte do Nalfgaru jako přátelé. Ovšem, se slzou lítosti v oku víte, že se budete muset postavit i proti sobě samotným. Že ne všem z vás bude umožněno do podzemí vstoupit. Každý z vás musí tvrdě pracovat, aby byl vybrán.

Neboť ten, kdo R'haroga porazí, získá magickou moc, o jaké se mu nesnilo a poklad, který tato stvůra ukrývá pod svými křídly.

Nadešel čas, právě přijíždíš do města. Chop se práce, boj s ostatními, lov nestvůry a sbírej artefakty. Vše se ti může hodit během velkého soudu.“

O co jde:

Motivační hra s podtextem příběhů ve stylu výpravné hry Dračí doupe, jejíž cílem je propojení veškeré činnosti a fungování na letním táboře. Hráči soupeří o zisk co největšího počtu herních bodů.

Základní princip hry:

Každý hráč má kartičku svého hrdiny, které slouží jako počítadlo bodů zkušeností – ty dostávají za vykonávání akcí. Aby mohli provádět akce, musejí mít dostatek akčních bodů. Akční body získávají za zohledňované události v průběhu celého dne. (viz. seznam zohledňovaných událostí).

Hra se vyhodnocuje každý den – vyhlásí se nejlepší hráč dne a je pro něj nachystaná malá, odměna. Rovněž se hra vyhodnotí za celý tábor –pro nejlepšího hráče je připravena velká cena a čestné místo v oddílové kronice, ostatní obdrží menší cenu za účast ve hře.

Co všechno hra zohledňuje (seznam zohledňovaných událostí):

Uklizenost stanů, plnění povinností ve službě, chování, dobrovolnou aktivitu vyvinutou navíc, tresty a pochvaly od ostatních vedoucích, vulgární mluvu

Co je třeba připravit:

Herní karty hráče, peníze, herní bodovací zápisník, bestiář, bezpečné zbraně pro souboj mezi hráči

Herní karty hráče – záleží na kreativnosti vedoucího – může se jednat o pouhou tabulku, kam se zapíše jméno hráče a každý den se do ní přepíše počet získaných bodů nebo o hezky propracované karty, kam si hráč může nakreslit svůj erb, vymyslet si svou fantastickou postavu a její povolání...

Bodovací zápisník – stačí menší sešit formátu A5, kam si vedoucí v průběhu dne poznamenává, kolik akčních bodů uděluje a za co. Na každý den si zde je dobré připravit tabulku se jmény všech hráčů a políčka pro počty jim přidělených akčních bodů

Bestiář – slouží jako soupis miniher, které se používají v rámci lovu nestvůr. Nemusí být nikterak vzhledný, určený je primárně pro vedoucího. Před každým herním dnem z něj vedoucí vybere pár nestvůr a připraví je. (Inspiraci pro bestiář přikládám na konec práce)

Zbraně – jedná se o druh zbraní, které používají nadšenci při rekonstrukci fantasy bitev. Návody, jak tyto měkké meče a štíty vyrobit jsou k nalezení kdekoli na internetu. Popř. se dají využít gumové nože určené k výuce sebeobraně. Nebo jakožto nejjednodušší varianta se dá vzít plovací hadice (plastová, dva metry dlouhá barevná žízala, se kterou se děti učí plavat – dá se koupit v každém větším hypermarketu). Po jejím rozříznutí napůl z jedné plovací hadice vzniknou dva naprosto bezpečné „meče“.

Co jsou akce prováděné za akční body:

Jedná se o všemožné aktivity, které musí vedoucí před každým herním dnem vymyslet a připravit, než se dá s dětmi do hry.

Každá akce stojí určitý počet bodů a za každou z nich je jiná odměna v herních penězích a zkušenostech.

Akce dělíme na individuální a hromadné.

Každou akci je před jejím zahájením doplnit vhodnou legendou.

Příklad: Práce – jdi a pomoz oddílu malých dětí se stavbou bunkru se ve hře napíše jako:

„Trpasličí národ žádá o pomoc s vybudováním nového města! Pokud jim pomůžeš, postavit hlavní sídlo, odmění se ti štědře svým zlatem.“ Za splnění takové akce by hráč získal 10 mincí a 5 bodů zkušeností.

Druhy individuálních akcí:

- 1) **Práce:** hráč může své akční body investovat do určitého pracovního úkonu, který si vybere z nabídky práce dostupné u vedoucího. Různé práce jsou honorované různou výší bodů zkušeností a peněz – vždy úměrné ceně v akčních bodech. (Do nabídky práce vedoucí zahrnuje takové činnosti, které mohou pomoci táboru/není je nutné dělat, ale tábor z nich může mít celkový užitek. Seznam se dá vždy připravit večer před herním dnem. Kdy vedoucí spolu se svým praktikantem vymyslí, co by bylo pro tábor dobré.)
- 2) **Lov nestvůr:** Akční body se vymění za vstup do lesa nestvůr, kde se hráč může utkat s nestvůrou dle svého výběru z denní nabídky. S náročností na porážení nestvůry roste cena, která je nutná zaplatit v akčních bodech za hon nestvůry. Rovněž roste i odměna v penězích a zkušenostech (Nestvůrami se myslí drobné hry, které se připraví před táborem do bestiáře - např. „Lov Bludiček“ je fosforeskujících kamenů v lese za šera, „Lov Baziliška“ je pochod se zavázanýma očima dle provázků natažených mezi stromy, kdy hráč musí správně a včas dojít až na konec cesty a nalézt tam gumového hada – inspiraci pro bestiář přikládám jakožto dodatek na konec této práce.) Na porážení nestvůry má vždy stanovený časový limit, po kterém nestvůra z místa zmizí.
Nestvůry je důležité připravit před začátkem herního kola. Do nabídky na den zařadíme vždy cca 3-4 nestvůry. Po splnění hráčem si je odškrtneme v bestiáři, aby se neopakovaly ty samé dokola.
Pokud to povaha hry umožňuje, lovu nestvůr se může účastnit více hráčů najednou. Je vždy důležité zajistit, aby i hráči nevykonávající žádnou akci byli pod dozorem!
- 3) **Souboj dvou hráčů:** Hráč může za své akční body vstoupit do arény, kde může vyzvat jiného hráče na duel v souboji s bezpečnými zbraněmi. Princip duelu je jednoduchý, zásah do určité končetiny znamená její ztrátu a nemožnost hráče jí nadále v souboji používat (zasažená ruka se dá za záda, po zásahu do nohy stojí hráč již jen na druhé, zdravé...). Vyhrává hráč, kterému se podaří protihráče připravit o všechny končetiny. K boji se používají pouze bezpečně vyrobené zbraně, které zamezí možnosti zranění! Samotné místo pro duel by mělo být předem určené, ohraničené fáborky a očištěné od klacků, kamení a jiných předmětů zvyšujících riziko zranění hráčů!

- 4) **Nákup vybavení:** Akce, která hráče nestojí akční body, ale jen peníze. Záleží na vedoucím, čím denně krámkem vybaví. Nejlépe dalšími zbraněmi, štíty, brněním, potažmo klidně i drobnými sladkostmi či věcmi, které může hráč využít i mimo hru.

Hromadné akce:

Jedná se o způsob, jakým si vedoucí může zapojit do hry činnost, kterou zrovna chce/potřebuje s dětmi vykonávat. Vyhláší ji přede všemi na začátku herního programu. Za akci může přijít odměna do hry v případě úspěšného plnění/odebrání bodů za nedobrou práci. Do těchto hromadných akcí se dá zahrnout téměř cokoli, co vedoucí potřebuje s dětmi dělat. Např. Sběr dřeva, větší hromadná hra, puťák...

System tahů ve hře:

Na začátku každého programu po oddílech si vedoucí svolá hráče (vhodné je si vymyslet určitý rituál, např. zapálí lucernu...) a vyhlásí buď hromadnou akci, nebo dá prostor dětem pro akce individuální. V případě individuálních akcí přidělí akční body hráčům, vyhlásí nabídku práce, obchodu a lovu nestvůr. Následně nechá hráčům čas na rozmyšlení, co chtějí dělat. Začíná se v pořadí: Nákupy v obchodě, duely hráčů, lov nestvůr a provádění práce.

Přidělování akčních bodů:

Akční body jsou důležitým prvkem hry, jelikož motivují hráče k provádění jejich samozřejmých, každodenních činností a povinností. Vedoucí přiděluje akční body v průběhu času, kdy se nehraje, do svého sešitu. Ten nosí neustále u sebe. Počty udělených bodů oznámí hráčům vždy na začátku herního kola. Příklad bodování uvádím níže.

Tabulka akčních bodů:

- 1) Bodování stanů – vedoucí si opíše body získané za úklid stanů a přidělí hráčům 0-5 akčních bodů za stan
- 2) Plnění služby – za pomoci služebního seznamu povinností oboduje vedoucí práci hráčů na povinné službě
- 3) Chování – oznámujeme celkové chování za den 0-5 body
- 4) Mluva – za vulgární mluvu se dodatečně strhne 0-5 bodů
- 5) Mimořádné zásluhy – za činnosti, které hráč vykoná navíc, může vedoucí udělit akční body dle svého uvážení. (Vždy je nutné sdělit, za co a proč body uděluje!)

Získávání a využití zkušeností:

Body zkušeností slouží k určení vítěze hry v rámci jednoho dne i celého tábora.

Hráči je získávají za akce, které provádějí. Odměnou nejlepšímu hráči dne bývá menší přilepšení do hry (nové vybavení, mince navíc, pár bodů zkušeností...)

Vítězi hry za celý tábor náleží odměna schovaná v truhle draka (velká odměna, u nás např. výletní batoh, nůž...). Pro ostatní hráče je odměna menšího charakteru (u nás děti mají velice rády outdoorové vybavení a drobné vychytávky jako třeba kovbojské sirky, křesadla, paracordové náramky atd... Dají se pořídit levně, ale jako odměna velmi potěší.)

Ukončení hry:

V poslední naplánovaný herní den se všichni hráči zúčastní Velkého soudu. Rozhodne se o tom, kdo sestoupí do podzemí se utkat s drakem.

Velký soud probíhá jakožto slavnostní duely hráčů (stejná pravidla jako běžný duel). Hraje se systémem každý s každým, za vyhraný zápas získává hráč zkušenosti navíc.

Po skončení duelů se sečte celkový počet bodů zkušeností všech hráčů. Vítězí hráč s největším počtem bodů zkušeností. Vítězi (popř. vítězům) je umožněn vstup do „podzemí“. Tam čekají tři vedoucí, připraveni na závěrečný duel s vítězem. Jelikož má drak tři hlavy, hraje hráč o vítězství se třemi vedoucími po sobě.

Pokud se hráči podaří porazit draka (drak se tak trochu porazit nechá), je mu umožněno převzít cenu z dračí jeskyně.

Hra končí slavnostní hostinou na počest vítěze a všech hráčů.

(hostinou je u nás myšleno posezení u ohně za přítomnosti dobrot předem nakoupených)

Jak sestavit Bestiář:

Do bestiáře patří všechny drobné, rychlé hry, které vedoucí zvládne vhodně převléknout do herní legendy. Stačí otevřít internet – například www.hranostaj.cz a hledat. Fantazii se meze nekladou. Pro usnadnění vymýšlení bestiáře přidávám pár příkladů nestvůr a způsobu jejich poražení.

Bazilišek: Hráč se vydá se zavázanýma očima po cestě z bavlnek omotaných kolem stromů. Nesmí sejít z cesty, musí dojít na konec a tam, na zemi, nalézt gumového hada.

Rarášci: Hráč po lese musí najít v určitém území rozmístěné barevné fáborky.

Bludíčky: Hráč v šeru hledá na určitém území fosforeskující kamínky/lighsticky.

Sfinga: Do lesa umístíme cedulku se třemi hádankami. Hráč ji musí najít a všechny hádanky zodpovědět.

Hejkal: Vedoucí v maskovaném oblečení se schová v lese, jednou za půl minuty lehce zapíská. Hráč se ho snaží najít, vedoucí se přemísťuje. Hra vhodná do šera.

Bandita: Hráč najde vedoucího schovaného v lese a svede s ním stejný souboj jako při duelu s jiným hráčem.

Salamandr: Hráč musí bez použití vody uhasit oheň a zlikvidovat ohniště. (U ohně sedí vedoucí, který na celou akci dohlíží!)

Malý drak: Hráč musí lukem a šípy trefit z 3 šípů alespoň jednou terč o velikosti papíru A4.

Rozšíření:

Přidávám ke hře pár úprav, které hru mohou dobře rozšířit. Jedná se o volné nápady, sloužící jako inspirace. Dokáží hru oživit, ovšem zvětší i čas nutný k přípravě celé této aktivity.

- 1) **Magické lektvary:** Do soubojů dvou hráčů se přidají lektvary, které se dají koupit v obchodě. Jednotlivé lektvary mohou mít různé účinky. Např. lektvar, po jehož použití se hráči vyléčí zraněná končetina. Nebo lektvar, jehož užití před bitvou dovolí hráči vstát znovu ve zdraví po poražení...
Jakožto lektvar poslouží klidně jen kartička se jménem elixíru.
- 2) **Artefakty:** Rovněž slouží jako zvýhodnění do bojů, ale i k lovu nestvůr.
Pojmout se dají jako lektvary na více použití.
- 3) **Brnění:** Vedoucí může vyrobit hráčům do krámku rozličné brnění, které zvládne pokrýt určité množství zásahů během duelu. Mohou být i nalezeny při lovu nestvůr.
- 4) **Štíty:** Z polystyrenu olepeného stříbrnou páskou se dají vyrobit do duelů i velmi účinné štíty. Jsou lehké a bezpečné. Díky pásce rovněž nevypadají lacině a jen tak se nerozbijí.

Slovo závěrem:

Tato práce je výsledkem mé několikaleté snahy o zpestření běžných tábornických dnů. Vznikla by i kdyby nebylo mou povinností ji sepsat pro Plackování a tudíž bych rád na závěr připojil malou prosbu. Nechávám hru volně otevřenou k využití, šíření či upravování pro všechny nekomerční účely. Ovšem, na oplátku za její použití bych uvítal nápady, které ke hře přidáte či úpravy, jež vytvoříte (klidně doprovázené fotografiemi z akce) Pokud to bude jen trošku možné, pošlete je na e-mailovou adresu: Jakub.Resutik@seznam.cz
Díky a snad někdy u táboráku ahoj.

Kuba