



Velké hry

aneb "Boj o Mahykanovu válečnou palici"
pravidla

9. dubna 2008
verze 1.0

Jan Klement - Čiko
hopciko@seznam.cz
icq# 324 871 676

Obsah

1 Úvod	1
1.1 Motivace	1
1.2 Účel	1
1.3 Informace	1
1.4 Odměny	1
2 Dílčí hry	2
2.1 Stará Praha	2
2.2 Lesní běh	2
2.3 Stopa Černého vlka	2
2.4 Kiwendotha	2
2.5 Čiwawa	3
3 Hodnocení	3
3.1 Jednotlivci	4
3.2 Kmeny	4
3.3 Bonusy	5
3.4 Šamani - strážci her	5
4 Závěr	6
5 Přílohy	6
A Historie	6
B Motivační povídka 2008	

1 Úvod

1.1 Motivace

Myšlenka Velkých her vznikla na základě her, které pořádali šamani kmenů. Několikrát do roka se sešel celý kmen (někdy i více kmenů) ke společné činnosti, kterou zorganizovali, posvětili a řídili šamani. Soutěžilo se v různých odvětvích činnosti, hrály se kolektivní hry, vyhlašovaly se soutěže, ve kterých bojovníci prokazovali svou odvahou, sílu, vytrvalost, moudrost i umění lovu. Z každé takové hry vzešel vítěz. Jednou za rok se šamani sešli na tajné šamanské poradě a určili vítěze velkých šamanských her. Bojovník byl odměněn při velkém ohni a byla mu právem přisuzována velká sláva.

Většinou získal amulet, či jiný putovní předmět, který byl jedinečný, šamanem posvěcený a svým způsobem nenahraditelný. Proto jej téměř nikdy nesundával z krku a měl jej neustále pod dohledem. Stal se mistrem her a měl nezastupitelné místo ve kmeni i mezi kmeny.

1.2 Účel

Celý projekt má za cíl centralizovat velké ligové hry (viz kapitola 2), motivovat kmeny k jejich účasti a podporovat konkurenci vyšším počtem účastníků. Sekundárním efektem by měla být vzájemná mezikmenová spolupráce, navázání nových kontaktů v lize a celkové zpevnění vazeb v lize.

1.3 Informace

Celý projekt je podrobně zdokumentován a pravidelně aktualizován pomocí vlastních webových stránek, přístupných ze stránek LLM. *Webové stránky ještě nejsou.*

V současné době má chod celého projektu na starosti:

Čiko - Jan Klement, kmen Wallowa

náčelník ML

e-mail: hopeciko@seznam.cz

icq#: 324 871 676

V případě nejasností a doplnění informací se obraťte na uvedené kontakty.

1.4 Odměny

O co se hraje?

Každý rok získá nejlepší kmen věcnou cenu, která bude zasloužené a velmi prestižní vítězství připomínat. Oceněno bude i 10 nejlepších bojovníků.

Hlavní cenou je však originální Mahykanova palice, kterou do hry věnovala paní Hana Stárková, za což jí mnohokrát děkujeme. Tato cena je putovní a vítězný kmen ji má právo jeden rok vlastnit.

2 Dílčí hry

Velké hry jsou poskládány z následujících, již mnoho let probíhajících ozkoušených ligových her.

2.1 Stará Praha

Městská hra skupin, věnující se dopodrobna vždy jedné z pražských čtvrtí. Na týmy je připravena spousta zapeklitých úkolů a situací, které připravují místní rodáci.

Hra je specifická svým prostředím a mnohdy dokazuje, že město skrývá netušená tajemná zákoutí.

Patronem hry je kmen Ťapáč.

2.2 Lesní běh

Soutěž dvojic. Dvojice v určitých časových intervalech vybíhají na značenou cestu, na níž navštěvují stanoviště. V rámci jejich plnění mohou dostat záporné body (zpravidla -1 až -6).

Vítězí duo s nejnižším počtem stržených bodů. V případě rovnosti bodů rozhoduje kratší čas, za který dvojice absolvovala celou trasu.

Patronem hry je kmen Jestřábi.

2.3 Stopa Černého vlka

dobrodružná celodenní hra pro skupinky malých i větších bojovníků, kombinace vědomostních i dovednostních soutěží a bojové hry. Obvykle motivována historickými indiánskými/zálesáckými či jinak domorodými skutečnými událostmi (lov kožešin pro Rocky Mountains Fur Company, mezikmenové války prérijních indiánů, ústup indiánů Nez Perces před bílou armádou, se stádem sobů napříč Aljaškou atd.).

Chcete-li si změřit síly s ostatními kmeny a rádi hrajete hry, neváhejte a přijedte!

Patronem hry jsou kmeny Jezerní lidé a Wallowa - Stopaři.

2.4 Kiwendotha

Soutěž jednotlivců zaměřená na čtyřhrannost woodcraftera. Hra je rozdělena na dvě časově stejně dlouhé části.

V dopolední části hráči různým způsobem obíhají dvanáct stanovišť (počet je podle světél) a získávají dle úspěšnosti body. Systém bodování se každoročně mění.

Odpolední část je vždy pro hráče překvapením. Skládá se ze stanovišť s netradičními a mnohdy týmovými úkoly.

Vítězem se stává ten, kdo získá společně z obou částí nejvíc bodů.

Patronem hry je kmen Wallowa - Kynkažu.

2.5 Čiwawa

Noční akční šifrovací hra pro členy VL (nad 15 let) pro tři až čtyřčlenné předem sestavené a vhodně vybavené týmy.

Hra je vždy motivovaná povídkou, na jejímž základě se týmy vypraví do noci a postupně navštěvují místa, na které je odkazují zašifrované zprávy či úkoly od věrného a všudypřítomného psíka - čiwawy. Vyústěním celé hry je potvrzení či vyvrácení konkrétního moudra.

Stěžejním bodem hry je zážitek z noci, pochodu neznámou krajinou s oblohou, kterou neničí světlo pouličních lamp.

Patronem hry je Čiko z Wallowy - Kynkažu.

3 Hodnocení

V rámci velkých her probíhají současně dvě soutěže - soutěž jednotlivců (bojovníků) a soutěž kmenů. Obě kategorie se hodnotí zvlášť.

Bojovníci za své snažení dostávají šekeny, které mají funkci bodů. Jak takový šeken vypadá? Inu, je to malý předmět k upomínce, který se dá pověsit na krk. Množství šekenu odpovídá aktuálnímu výkonu jednotlivců.

Hodnoceny jsou i kmeny. Ty dostávají taktéž šekeny, se kterými naloží jak nejlépe umí - originalitě se meze nekladou. Mohou si je věšet na kopí, ozdobit s nimi pás, vytvořit z nich náhrdelník,...

Slavnostní vyhodnocení Velkých her proběhne po "šamanské poradě" na poslední z akcí, kde budou převzaty putovní předměty.

O co se hraje?

Putovní cenou je originální Mahykanova palice, kterou získá na období jednoho roku kmen s nejvyšším počtem dosažených šekenu v rámci kmenového klání (šekeny jednotlivců se do celkového součtu nepočítají).

Dále nejlepší kmen získá věcnou cenu. Vyhodnocovány jsou 3 nejlepší kmeny.

Nejlepší bojovník získá putovní amulet. Vyhodnocováno je 10 nejlepších bojovníků.

3.1 Jednotlivci

Bojovníci získávají šekeny za umístění v jednotlivých hrách.

- Jedná-li se o soutěž jednotlivců (Kiwendotha, Lesní běh), boduje se v každé věkové kategorii prvních 10 míst tímto způsobem:

1. místo	12 šekenu
2. místo	9 šekenu
3. místo	7 šekenu
4. místo	5 šekenu
5. místo	4 šekenu
6. - 10. místo	3 šekeny

Protože i účast je pro mnohé vítězství, zbylí bojovníci získají **2** šekeny. Bojuje-li bojovník až do konce, získává vždy minimálně 2 šekeny.

- Jedná-li se o soutěž skupin (Stopa Černého vlka, Stará Praha, Čiwawa), jsou hodnoceni bojovníci z prvních 3 skupin takto:

1. místo	10 šekenu pro každého bojovníka ze skupiny
2. místo	7 šekenu pro každého bojovníka ze skupiny
3. místo	5 šekenu pro každého bojovníka ze skupiny

Ostatní bojovníci opět získávají **2** šekeny za účast.

U každé z her je možno po "šamanské poradě" změnit počty rozdáváných šekenu.

3.2 Kmeny

Kmeny získávají šekeny na základě úspěšných umístění svých členů. Hodnotí se 3 nejlépe umístění bojovníci kmene.

- Jedná-li se o soutěž jednotlivců (Kiwendotha, Lesní běh), bodují se tři nejvýše umístění bojovníci z každého kmene tímto způsobem:

umístění 1. - 3. místo	3 šekeny
umístění 4. - 5. místo	2 šekeny
umístění 6. - 10. místo	1 šeken

- Jedná-li se o soutěž skupin (Stopa Černého vlka, Stará Praha, Čiwawa), bodují se tři nejvýše umístění bojovníci z každého kmene tímto způsobem:

umístění 1. místo	3 šekeny
umístění 2. místo	2 šekeny
umístění 3. místo	1 šeken

Každý kmen může tedy na základě umístění svých členů dostat v rámci jedné hry maximálně 9 bodů, minimálně 0 bodů.

3.3 Bonusy

Kmen může získat bonusové šekeny za splnění níže stanovených podmínek (úkolů). Bonusové body přidělují šamani.

Seznam bonusových šekenu:

- **stylovost táboření** - v rámci účasti na Velké hře tábořte po celou dobu celý kmen (pokud možno v týpí), dodržujte zásady stylového táboření (vařte na ohni) a uklidte po sobě tak, aby nebylo poznat, že jste na tom místě tábořili.
- **rozdělávání ohně třením dřev nebo ocilkou** - v rámci účasti na Velké hře účelně 2x rozdělejte oheň pomocí tření dřev, nebo 3x pomocí ocilky. Bez použití novin.
- **malebnost týpí** - malebně zřízená týpí mohou vést k zisku bonusového šekenu. Malebnost neznámá výzdoba!
- **dobrovolné aktivity** bez předem nárokovaného práva na zisk šekenu - opravdu jen ve výjimečných a ojedinělých případech.
- **noc pod širákem** - v rámci vlastní kmenové akce spěte pod širákem ve skupině alespoň desíti osob, napište o tom zprávu a přiložte fotografie. Tímto způsobem je možno získat nejvýše 3 šekeny.
- **nosič šekenu** - kmen s nejhezčím/nejoriginálnějším nosičem šekenu získá bonusový šeken. Soutěž o nejhezčí nosič šekenu je vyhodnocena na poslední Velké hře.

3.4 Šamani - strážci her

Šamani jsou strážci pravidel, nositelé tajemství, duchovní patronové a organizátoři. Vždy tvoří neustranou skupinu rozhodující o průběhu Velkých her. Zastupují i funkce rozhodčích, rozhodují o přidělování šekenu a udílí šekeny. Jejich složení a obsazení se mění v každé hře, jsou však i stálí šamanové, kteří bdí nad celkovým průběhem Velkých her.

Stálí šamani:

Čiko - Jan Klement (Wallowa)

Šamani mají svou poradu, která je ostatním uzavřená. Na poradě se rozhoduje o různých věcech týkajících se her. Jsou nejvyšším orgánem Velkých her.

4 Závěr

Velké hry jsou přístupné všem kmenům LLM, každý kmen bez rozdílu se může zúčastnit a pomoci k uskutečnění hlavních společných cílů pořadatelů Velkých her - více účastníků za účelem vyšší konkurence a navázání kontaktů v rámci ligového působení.

Doufáme, že se projekt vydaří a přispěje tím ke ztmelení vnitřních struktur LLM, větší spolupráci mezi kmeny i mezi kmeny a náčelnictvem.

4 Přílohy

A Historie

První příloha patří historii. Uvádíme celkové výsledky jednotlivců i kmenů. Velké hry začaly dne 12. 4. 2008 hrou Stará Praha.

A.1 První ročník - 2008

B Motivační povídka pro rok 2008

Jak šla želva na válečnou výpravu

Jednou šla želva na válečnou výpravu. Potkala ji velká želva a ptala se jí: „Kam jdeš?“ Želva odpověděla: „Jdu na válečnou výpravu.“ A velká želva na to povídá: „Půjdu s tebou.“ A tak šly dál společně.

Potom jim cestu skřížil popel, a když je uviděl, zastavil a ptal se: „Kam jdete?“ Odpověděly mu a on na to řekl, že půjde s nimi.

A tak už šli tři, ale zanedlouho se k nim připojila veverka, takže šly na válečnou výpravu ve čtyřech.

Pak se k nim přidali ještě měchýř a vážka, a tak jich bylo šest. Šli v řadě vedle sebe a zpívali si pro radost.

Cestou na nepřátelské území museli překročit řeku. Její dno bylo tak bahnité, že Velká želva do něj zapadla a nemohla se dostat ven. A tak pokračovali dál bez ní a od té chvíle už jich putovalo jen pět.

Došli k velkému dubu, pod kterým ležela spousta žaludů. Veverka se z toho místa vůbec nemohla odtrhnout, a tak ji tam nechali a šli dál bez ní.

Nyní byli ve válečné výpravě čtyři, ale nečekaně zafoukal vítr a popel to odválo pryč.

Potom putovaly přes pláň porostlou vysokou trávou a bodlácím. Měchýř se píchl a splaskl.

A tak už zbyla jenom želva a vážka. Jenomže vážka najednou silně kýchla, že jí z úst vylétla celá její páteř a bylo po ní.

Želva si řekla: „To jsem měla jít raději rovnou sama.“ Pak vešla mezi týpí nepřátelského tábora. „Podívejte, támhle někdo přichází,“ volali lidé a v táboře nastal ruch. Lidé želvu vzali do rukou a tlačili se kolem ní. Nejvíc se líbila ženám. „Co je to za malinké stvoření? Podívejte, jak je roztomilé.“

Lidé se ptali želvy, proč přišla. „Přišla jsem válčit,“ odpověděla želva. „Ona přišla bojovat, ta je tak legrační a miloučká,“ vykřikovaly všechny ženy.

„Počkejte, možná přišla opravdu bojovat. Čehopak se asi bojí?“ A tak se zeptali: „Bojíš se ohně, maličká?“ „Ha, proč bych se měla bát ohně,“ odpověděla želva.

A tak vyjmenovali všechny možné věci, kterých by se mohla bát, ale želva o všech říkala, že to nic není. Ve skutečnosti měla ze všech těch věcí strach, ale předstírala opak. Nakonec jí řekli, že jí hodí do vody. A tehdy želva skryla svou tvář a naříkala: „To je to jediné, čeho se bojím.“ A tak ji vzali a hodili do vody.

Šla ke dnu, jako kámen. Lidé se otočili a odcházeli, ale v tom želva vyplavala ven, spustila válečný pokřik a plaval pryč. Pak se vydala na zpáteční cestu.

Když dorazila domů do tábora želvího kmene, anstalo velké veselí a želvy tančily.

Když dnes někdo předstírá nezájem o něco, co ve skutečnosti hrozně chce, říkají Lakotové toto přirovnání: „Je jako želva, když má být vhozena do vody.“

A to je konec.