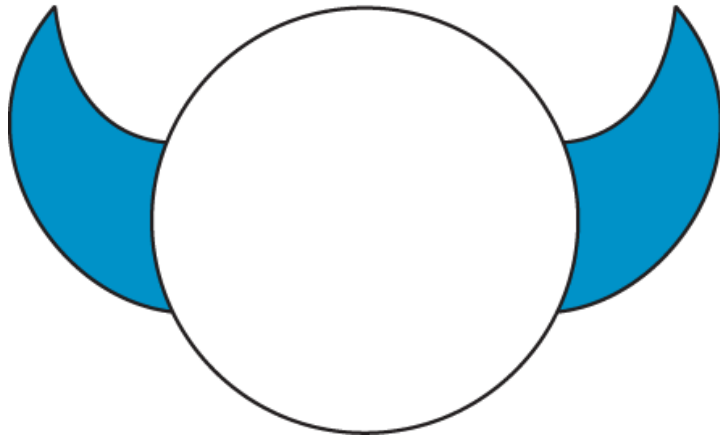


# Velké hry

---

aneb „Boj o Mahykanovu válečnou palici“

13.03.2018



## OBSAH

<b>Úvod</b> .....	<b>3</b>
Motivace .....	3
Účel .....	3
Informace .....	3
Odměny .....	3
Motivační povídka .....	4
<b>Dílčí hry</b> .....	<b>5</b>
Stará Praha .....	5
Lesní běh .....	5
Stopa Černého vlka .....	5
Kiwendotha .....	5
<b>Hodnocení</b> .....	<b>6</b>
Jednotlivci .....	6
Kmeny .....	6
Nejlepší bojovníci .....	7
Šamani – strážci her .....	7
<b>Historie</b> .....	<b>8</b>
Vznik a první roky .....	8
Vítězové předchozích ročníků .....	8
Motivační povídka 2008 .....	8

## ÚVOD

### 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 odvahu, 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 prisuzována 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.

### ÚČEL

Celý projekt má za cíl centralizovat velké ligové hry, 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.

### INFORMACE

Celý projekt je podrobně zdokumentován a pravidelně aktualizován pomocí vlastní sekce přístupné na stránkách LLM ([www.woodcraft.cz/velkehry](http://www.woodcraft.cz/velkehry)).

V současné době mají chod celého projektu na starosti:

- Wičakha – Tibor Parák
  - stráž
  - náčelník malé lóže
  - [T.par@seznam.cz](mailto:T.par@seznam.cz)
- Slunce – Daniel Douša
  - kmen Bobrů
  - místonáčelník malé lóže
  - [dan.dousa@seznam.cz](mailto:dan.dousa@seznam.cz)

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

### ODMĚNY

O co se hraje?

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

Vítězný bojovník získá prestižní ocenění, které bude jeho vítězství připomínat. On a další nejlepší bojovníci získají i věcnou odměnu.

## MOTIVAČNÍ POVÍDKA

Toho jara se sešli šamani všech kmenů k poradě. Nikdo z nich si nemohl nevšimnout neklamných znamení přicházejícího nebezpečí. Dlouho se nikomu nepodařilo ulovit žádnou zvěř a zima vládla dlouze. A navíc ani pták bouřlivák se dosud neobjevil a tak bylo sucho.

Náš šaman odcházel pln obav a neklidu, z pochmurných znamení byl po poradě starších opět plný nové naděje. Řekl všem: „Kólapi, přátelé, nejstarší z moudrých ví, kde je ukryta mocná válečná palice samotného Mahykana! Kdo ji má, vládne takovou mocí a silou, že nás zachrání! Duchové mu budou nakloněni. Vždy se mu bude na lovu dařit a bude mít dost, aby pomohl v časech nouze.“

I slyšel to Iktom. Vykuk jeden. „Palice a močná, říkáš? To by se mi nááááramě hodilo. Náčelníkova dcéra je tuze pěkná a má moc koní.“ Pomyslel si, koukaje do slunce. Přece jen mu po té zimě nebylo nejtepleji a takto se mohl zahřát bez práce. Sice pak trochu neviděl, ale to nevadí.

Tak Iktom vyrazil směrem, odkud se vrátil náš šaman. Po nějaké době přišel po stopách starce do města bílého muže.

Sebejistě vkročil do uliček, Iktom se přeci nezalekne hromady kamení. To ale žádné město neznal a nevěděl, jak se v něm vyznat i stopy se ve městě ztratili a každý plácek, každý dům mu připadal stejně podobný, jako levá a pravá ruka. Brzy se úplně ztratil. Pořád oslepený od slunce bloudil městem už půl dne a nakonec se musel zeptat nějaké staré paní, kudy se z města dostane.

Když se mu to konečně povedlo, prošel lesem až k jeskyni zavalené balvanem. Stále oči oslepené od vyhřívání. „To bude určitě ono,“ pomyslel si a odvalil kámen. Byl zatraceně těžký. Jenže ten kámen tam byl proto, aby schoval komáry! Ti se rozletěli na všechny strany a od té doby obtěžují kde koho. Vrhli se i na Iktoma.

Iktomi utíkal lesem, co mu síly stačily, ale s kamenem se mu před komáry špatně utíkalo. Zahodil tedy kámen – a rovnou sobě na nohu.

Ještě, že je Iktom kouzelný. Sice měl jednu nohu dvakrát tak větší, ale s vypětím sil rychle kámen zahodil. Rovnou králíkovi, co tam bydlel poblíž na uši. To víte, že pak řval králík jako bizon... Iktom zaslechl přes bzukot komárů řev králíka. „To bude určitě válečný pokřik palice!“ pomyslel si a přiběhl ke králíkovi. A jak ho popadl a snažil se ho co největší silou uzmut, vytáhl mu uši. A od té doby tomu tak je u všech králíků. Ten náš, po vyproštění zpod kamene, Iktoma kousl do ruky a utekl pryč.

Iktomovi z toho kousance otekla ruka. Vztekle napnul tětivu na luk, založil šíp a vystřelil po prchajícím králíkovi. Iktom ale není dobrý lovec, králíka minul a ruka ho bolela o to víc, jak ho do ní pleskla tětiva. Nezbylo mu, než se vrátit do tábora. Poloslepý, s nohou dvakrát tak větší, rukou taky tak a opuchlou tvář od komárů. Ten vypadal! Když ho viděla manželka, smála se mu. „Jen počkejte, příští rok ši s šebou vemu pošilňovací meducínu a určitě tu palici najdu!“ říkal si.

A co vy, projdete nástrahami cesty? Poznáte uličky a tajemství našeho hlavního města? Překonáte úkoly, budete nedostižní při Lesním Běhu a přesní na lovecké stezce? Získáte Mahykanovu palici a zachráníte naše kmeny? Budete chytřejší, dovednější a statečnější než Iktom?

## DÍLČÍ HRY

### STARÁ PRAHA

Městská hra skupin, věnující se dopodrobna vždy jedné z pražských čtvrtí. Na týmy je připravena spousta zapeklých 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 Āapáč.

### 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.

### 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 Percés před bílou armádou, se stádem sobů napříč Aljaškou, s Artušem a rytíři kulatého stolu za Zlatým grálem atd.).

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

### 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.

## HODNOCENÍ

V rámci Velkých her probíhají současně dvě soutěže - soutěž jednotlivců (bojovníků) a soutěž kmenů. Obě kategorie se hodnotí zvlášť. Soutěží se účastní jen nezletilí bojovníci.

Kmeny za snažení svých členů dostávají šekeny, které mají funkci bodů. Jak takový šeken vypadá? Úplně šamansky. Pro zjištění přesnější podoby nezbyvá nic jiného než nějaký vyhrát. Po ukončení ročníku je možné získané šekeny v kmeni rozdat.

Slavnostní vyhodnocení Velkých her proběhne po „šamanské poradě“ na poslední z akcí, kde bude předána putovní Mahykanova palice a ocenění jednotlivci.

## JEDNOTLIVCI

Bojovníci získávají šekeny za umístění v jednotlivých hrách.

Jedná-li se o soutěž jednotlivců či dvojic, boduje se v každé věkové kategorii prvních 10 míst takto:

Pozice/Účastníků	1	2	3	4	5	6	7	8	9	>= 10
1.	4	6	8	12	12	12	12	12	12	12
2.	-	1	4	7	8	8	9	9	9	9
3.	-	-	1	3	5	6	6	7	7	7
4.	-	-	-	1	3	4	4	5	5	5
5.	-	-	-	-	1	2	3	4	4	4
6.	-	-	-	-	-	1	2	3	3	3
7.	-	-	-	-	-	-	1	2	2	2
8.	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1
9.	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
10.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Horší	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0

Jedná-li se o soutěž skupin, jsou hodnoceni bojovníci z prvních 3 skupin takto:

Pozice/Skupin	1	2	>=3
1.	4	6	8
2.	-	2	5
3.	-	-	1
Horší	-	-	0

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

## KMENY

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

Jedná-li se o soutěž jednotlivců či dvojic, bodují se tři nejvýše umístění bojovníci z každého kmene takto:

Pozice/Účastníků	1	2	3	4	5	6	7	8	9	>= 10
1.	3	5	6	6	6	6	6	6	6	6
2.	-	2	4	4	4	5	5	5	5	5
3.	-	-	2	2	3	4	4	4	4	5
4.	-	-	-	2	2	3	3	3	4	4
5.	-	-	-	-	2	2	2	3	3	4
6.	-	-	-	-	-	2	2	2	3	3
7.	-	-	-	-	-	-	2	2	2	3
8.	-	-	-	-	-	-	-	2	2	2
9.	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2
10.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
<b>Horší</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1

Jedná-li se o soutěž skupin, bodují se tři nejvýše umístění bojovníci z každého kmene tímto způsobem:

Pozice/Skupin	1	2	>=3
1.	2	4	4
2.	-	2	3
3.	-	-	2
<b>Horší</b>	-	-	1

Každý kmen může tedy na základě umístění svých členů dostat v rámci jedné hry maximálně 9 bodů, minimálně 1 bod.

## NEJLEPŠÍ BOJOVNÍCI

Nejlepší bojovníci mají v bitvách velkou roli a často zvládnou bitvu obrátit na svoji stranu.

10 nejlepších bojovníků z hodnocení jednotlivců přinese svému kmeni další šekeny do hodnocení kmenů, ale každému kmeni se počítá jen nejlépe umístěný bojovník.

Konečné umístění	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>Šekeny</b>	4	4	3	3	2	2	2	1	1	1

## ŠAMANI – STRÁŽCI HER

Šamani jsou strážci pravidel, nositelé tajemství, duchovní patronové a organizátoři. Vždy tvoří nestrannou skupinu rozhodující o průběhu Velkých her. Zastupují i funkce rozhodčích, rozhodují o přidělování šekeny 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:

- Wičakha – Tibor Parák (stráž)
- Slunce – Daniel Douša (kmen Bobrů)

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

## HISTORIE

### VZNIK A PRVNÍ ROKY

Velké hry vznikly v roce 2008 s motivací podpořit tvůrce jednotlivých her dobrou účastí. Za vznikem a prvními lety fungování stojí tehdejší náčelník pro malou lóži Čiko – Jak Klement (kmen Wallowa). Vedení Velkých her dál přechází s předáváním této funkce.

Od vzniku Velké hry prošly několika změnami.

Do původního seznamu her patřila noční šifrovací hra Čiwawa, kterou pořádal Čiko – Jak Klement (kmen Wallowa). Naopak do her vstoupila lukostřelecká soutěž Tawiskara.

Mezi významné změny patří i změny v hodnocení. Z hodnocení byli vyřazeni dospělí bojovníci, neboť jejich bojovnost není potřeba povzbuzovat a nemůžou z organizačních důvodů vždy bojovat. Při hodnocení jednotlivců se v prvních letech udělovali fyzické šekeny, od čehož z důvodu množství bylo upuštěno. Udělování hmatatelných šekenů kmenům je novinkou roku 2017, jako přidáním hodnocení nejlepších bojovníků do hodnocení kmenů.

### VÍTĚZOVÉ PŘEDCHOZÍCH ROČNÍKŮ

Rok	Soutěž kmenů (šekeny)	Soutěž jednotlivců (kmen, šekeny)
2008	Wallowa (29)	Zlobr (Bobři, 29)
2009	Bobři (37)	Marky (Ťapáč, 22)
2010	Bobři (30)	Fagus a Zlobr (Bobři, 29)
2011	Ťapáč (49)	Todi (Ťapáč, 21)
2012	—	—
2013	—	—
2014	Ťapáč (74)	—
2015	Trilobit (72)	—
2016	—	—
2017	Bobři (39)	Kůzle (Bobři, 20)

### MOTIVAČNÍ POVÍDKA 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 bodláčím. Měchýř se píchl a splaskl.

A tak už zbyla jenom želva a vážka. Jenomže vážka najednou silně kýchl, 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, nastalo 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.