

# EXPEDICE MT. EVEREST

Celotáborová hra byla hrána na letním táboře pod Ronovcem v roce 2001, který byl dlouhý čtyři týdny, zúčastnilo se ho 12 dětí a byla rozdělena na dvě části. První část tvořila soutěž jednotlivců, druhou část tvořila soutěž mezi družinami.

## Soutěž jednotlivců

Základ tvořil plán na němž se děti šouply 1x denně podle toho kolik za den získaly bodů. Cílem bylo projít trasu na které je čekaly překážky a dojít jako první na Mt. Everest. (viz. dále pravidla hry jednotlivců)

## Soutěž družin

V této části šlo o to, že družiny plnily jednou cca za 3 dny úkol, který pro ně přichystalo nepálské ministerstvo turistiky. Celé skupině tzn. třem družinám byl přidělen styčný důstojník, který kontroloval plnění zadaných úkolů. Celkem bylo potřeba splnit 12 úkolů.

### 1. Výroba váčků z Jačí kůže na uchování velmi cenných šplhounů

- každý jednotlivec si musel ušít pytlík z látky na šplhouny což byly jehlany z moduritu a za něž se jednotlivci posouvali po plánu

### 2. Obstarání povolení od představitelů místní samosprávy

-každá skupina si musela vyrobit razítko Nepálu z brambory a sehnat v okolí tábora na své povolení dvě různá razítka

### 3. Výroba kvalitní výbroje a výstroje (helmy dodá až před samotným výstupem náš úřad)

- každý jednotlivec si musel vyrobit cepín a upevnění na lahve s kyslíkem

### 4. Cvičný výstup na horu velmi podobnou Mount Everestu

- na blízké strmé stráni jsme vyměřili úsek dlouhý 100 metrů, cílem družin bylo co nejrychleji zdolat výšku (vzdálenost) 8 800 metrů, střídali se vždy po 100 metrech - tato podmínka je dost fyzicky namáhavá

### 5. Příprava typického Nepálského pokrmu

- každá družina dostala 5 brambor z nichž měla vytvořit co nejoriginálnější pokrm, bylo dovoleno zajít do blízké vesnice a opatřit si co uznají za vhodné

### 6. Provedení vykopávek na úbočí Everestu

-vykopali jsme tři díry a do každé jsme zakopali rozbitý květináč cílem skupin bylo vykopat všechny úlomky květináče a slepit ho dohromady

## 7. Rozluštění prastarého Himálajského kvízu

- na různých místech v okolí tábora byly rozmístěny papírky s informacemi pomocí nichž měli vyluštit kvíz. Příklad: Indián Havran bydlí v týpku a má za ženu Martu, indián Sokol bydlí v chatrči a nemá ženu, atd...

## 8. Návuk vyprošťování raněného za ztížených podmínek

- v noci jsme postupně budili jednotlivé družiny a ty měli pomocí vysílačky lokalizovat místo kde leží zraněný horolezec, najít ho a ošetřit

## 9. Příprava lidové veselice pro ostatní expedice

- klasická táborová pouť, jednotlivé družiny měli vymyslet atrakce pro ostatní

## 10. Absolvování náročného Himálajského závodu napříč Nepálem

- klasický Lesní běh - běží se po fáborkách a cestou jsou otázky turistického charakteru

## 11. Prozkoumání starobylého města Chankula

- tento úkol se plnil při výpravě do Jihlavy a jednotlivé družiny měli zjistit co nejvíce zajímavostí o městě

## 12. Účast na Nepálské olympiádě

- klasická táborová Olympiáda

Tyto úkoly plnily družiny cca 3 týdny a v posledním týdnu jsme se jednoho dne vypravili na samotný Mt. Everest. Družiny se oblékly do horolezeckého a vypravili jsme se na cestu. Cestou ještě proběhly čtyři úkoly:

1. Lanová lávka, kterou bylo nutno přejít poslepu
2. Likvidace horských svišťů - igelitky naplněné vodou a děti je prostřelovaly ze vzduchovky
3. Plavení i se všema věcmi přes ledovcové jezero - děti si daly věci do igelitových pytlů a pomocí matračky překonaly vodní nádrž
4. Potkali jsme zraněného horolezce a děti ho musely ošetřit, vyrobit improvizovanou nosítka a odnést určenou vzdálenost

Necelý kilometr od Everestu jsme se museli kvůli velké výšce navázat na lano a použít kyslíkové bomby. Cestou jsme procházeli menším městem kde jsme vzbudili zaslouženou pozornost.

Těsně pod samotným Everestem (menší skála na kopci) jsme se zastavili a jednotlivé družiny zahájily útok na vrchol. V samotném závěru byly vytahovány na cca 4 metry vysokou skálu. Na Everestu každá družina vztyčila svoji vlajku a na oplátku jim zde byla představena naše nová oddílová vlajka.

## EXPEDICE MT. EVEREST 8848 m.n.m. - pravidla hry jednotlivců

**Cíl hry** - cílem hry je přiblížit se co nejvíce vrcholu Mt. Everestu, případně na něj vystoupit. Před samotným výstupem je třeba získat 5 důležitých pomůcek (povolení k výstupu, výstroj, výzbroj, proviant, osobní vlajku), bez kterých není možné vrchol dobýt.

**Způsob tahu a získávání hybných jednotek** - na začátku hry všichni vyrážejí z hlavního města Nepálu - Káthmándú. Pohybují se libovolným směrem, přičemž po skončení tahu nesmí na jednom políčku zůstat více než jeden horolezec (ve výjimečných případech se tak stát může - viz.dále). Po cestě je možné narazit na políčka či oblasti zvláštního významu a nebo na mobilní nebezpečí, zde horolezci postupují podle níže popsaných pokynů. Hybné jednotky se nazývají **šplhouny**. Získávají se v poměru **5 skutečných bodů = 1 šplhoun = posun o jedno políčko**. Šplhouny se vydávají vždy po ukončení bodování úklidu (max. 2 šplhouny), soutěží (max. 4 šplhouny), kuchyně (max. 3 šplhouny) nebo splnění podmínek Všestráda ( 50...5 šplhounů, 35...3 šplhouny, 20...2 šplhouny, 10...1 šplhoun). **V případě zisku počtu bodů jenž nebude dělitelný pěti se body zaokrouhlují směrem dolů k nejbližšímu číslu dělitelnému pěti** (např. za úklid získáte 8 bodů, zaokrouhleno dolů je 5 bodů = 1šplhoun , za soutěž získáte 16 bodů, zaokrouhleno dolů je 15 bodů = 3 šplhouny). Táhne se každé ráno po snídani a horolezec může a nebo nemusí denně táhnout, ovšem po skončení svého tahu, bez ohledu na to jestli táhl nebo ne, mu nesmí ve váčku zůstat více jak **10 šplhounů**.

### Políčka zvláštního významu

- **Pomůcky pro výstup** - pět větších polí, kde po vstupu horolezec obdrží jednu z pomůcek (povolení k výstupu, výstroj, výzbroj, proviant, osobní vlajku). Všemi pěti pomůckami je třeba se před samotným výstupem na Everest prokázat. Jednotlivé makety pomůcek se navlékají na šňůrku (pět korálků různých barev), kterou horolezec opatruje jako oko v hlavě (možno nosit jako náramek na ruce). Před samotným výstupem je nutno se prokázat získanými pomůckami a pakliže je horolezec nebude mít, nebude mu výstup povolen.
- **Vrcholové prémie** - (hnědá políčka) - platí pouze při prvovýstupu, horolezec získá 1 šplhouna a má právo na vrcholu vztyčit svoji vlajku
- **Sněžná jáma** - (černé políčko) - při pádu či skoku do sněžné jámy, se horolezec propadne na jiné, předem neznámé, políčko
- **Červení trpaslíci** - (červená políčka) - políčka kladná i záporná, jednotlivé pohromy nebo výhody se losují z pytlíku
  1. Utrhlo se ti lano. Při pádu sis poranil pravou ruku. Ruku je nutno ošetřit a zafixovat k tělu nejméně do poledního klidu.
  2. Tvůj horolezec získává na 2 kola imunitu proti všem pohromám (Yetti, zlý Šerpa, čínské tanky, ..). Tato výsada je nepřenositelná a nelze ji schovat na pozdější tahy.
  3. Při výstupu sis poškodil výstroj, nutno překontrolovat zejména pryžové části. Kontrola zabere celý den (do večerky) - nutno nosit po celou dobu viditelně kšandy.
  4. O 2 pole vpřed postupuješ ty i nejbližší horolezec za tebou (v tomto případě může dojít k pobytu více horolezců na jednom políčku)

5. Navštívil jsi vysokohorský klášter, kde tě místní Lámové pozvali na hostinu, která trvá celý den. Abys neporušil místní pravidla stolování, jsi nucen po celou dobu hostiny jíst hůlkami.
6. Za svědomité plnění úkolů při výstupu obdržíš 2 šplhouny.
7. O 2 pole zpět se vracíš ty i nejbližší horolezec před tebou (v tomto případě může dojít k pobytu více horolezců na jednom políčku)
8. Byl jsi jmenován denním vedoucím výstupu. Protože je tato funkce nesmírně náročná a zodpovědná, byl ti přidělen osobní Šerpa, který ti je, hlavně u jídla, plně k dispozici.
9. Postihla tě sněžná slepota, musíš si chránit zrak. Do oběda je třeba nosit speciální sněžné brýle.
10. V základním táboře přistál Biggles a protože ví, jak je horolezectví náročné, nabízí horolezcům 0,5 hodiny vyhlídkového letu - zdarma

### **Oblasti zvláštního významu**

**Lavinové pole**- (modré přerušované čárky) - při průchodu nebo zastavení v lavinovém poli neustále hrozí nebezpečí sesuvu lavin, po průchodu nebo zastavení v lavinovém poli si horolezec hodí kostkou, padne-li mu 1-5 má štěstí a nic se mu nestalo, padne-li mu však 6 je zavalen lavinou, ztrácí orientaci a vrací se zpět na políčko před lavinové pole (v tomto případě může dojít k pobytu více horolezců na jednom políčku).

**Yettiho teritorium**- (černé přerušované čárky) - při vstupu do svého teritoria se Yetti rozzlobí (nemá rád horolezce) a pronásleduje jednotlivé horolezce, koho chytí s tím si vymění místo a příště ostatní pronásleduje jím chycený namaskovaný horolezec, loví se v předem vyznačeném teritoriu a protože je Yetti světloplachý, má zavázané oči. Lov probíhá vždy po tahu (výjimečně jindy)

### **Mobilní nebezpečí**

**Zlý Šerpa** - vždy po tahu 3x změní zcela náhodně svoji polohu (losují se čísla políček), koho chytí, ten nesmí prozradit, že je cizinec a protože Nepálsky neumí, raději mlčí, kdo se prozradí je vykázán z horské oblasti zpět do Káthmándů. Délka mlčení činní 2 hodiny.

**Čínské tanky** - v důsledku dlouhodobé okupace Tibetu, trpí čínská armáda nedostatkem vojáků, proto koho polapí čínský tank na území Nepálu, ten je povinen o poledním klidu absolvovat zkrácený armádní výcvik, tanky na začátku vyjedou ze své tankové základny a pohybují se po cestě proti sobě, po posunu všech horolezců se tanky rozjedou (pohyb určuje kostka 1-6 polí) a koho přejedou maže na cvičišťe, tank, který stojí je pro horolezce neškodný.

Expedice Mt. Everest - Plán

