

PYRAMIDA HRŮZY

(hráno na táboře v roce 2003)

Celotáborová hra byla hrána na letním táboře pod Ronovcem v roce 2003, který byl dlouhý čtyři týdny, zúčastnilo se ho 15 dětí a byla rozdělena na dvě části. První část tvořila soutěž jednotlivců, druhou část tvořila soutěž mezi družinami.

Hvězdné foto (u brány)



Soutěž jednotlivců

Základ tvořil plán (viz. foto) na němž se děti šouपालy 1x denně podle toho kolik za den získaly bodů. Cílem bylo projít celou pyramidou od spodu až nahoru a pomocí teleportačních kruhů se dostat na Raovu kosmickou loď a dostat se až k němu (viz dále pravidla hry jednotlivců)

Soutěž družin

Na táboře děti získaly poslední kartuši. Když jí pak večer nalepily na papírový plán Hvězdné brány, tak jim bylo sděleno, že jestliže všechny znaky a kartuše nalepily na bránu jak měli, tak by se brána měla do 12ti hodin aktivovat. Ráno když děti vstaly už v táboře stála samotná brána u které pobíhali dva technici. Vysvětlili jim jak bude samotný přesun probíhat a poté proběhl první přesun na planetu Abydos. Zde je uvítal místní průvodce, který je požádal o pomoc při zničení boha Ra, který terorizuje celou galaxii. Spočívalo to v tom, že postupně budou navštěvovat různé planety (dle adres na jednotlivých kartuších) na každé je bude čekat jiný průvodce (sluha boha dané planety), který jim dá kartičku s obrázkem místního boha (viz foto) a když splní zadaný úkol tak jim dá popis kusu cesty do svatyně boha Ra. (fotka brány a všech průvodců viz výše)

Jednotlivé planety a úkoly:

- **SG Abydos (Hór - bůh světla)**
Všechny děti dostaly malou dortovou svíčku a cílem bylo aby jim vydržela hořet co nejdéle (viz. Rychlé Šípy - svíčkový souboj)

- **SG Delmark (Bes - bůh umění)**
Tato soutěž byla dlouhodobější. Každá družina obdržela foťák na jedno použití a měla nafotit nějaký příběh ke kterému udělá popisky(fotopříběh); všem se to povedlo a k vidění byla detektivka, sci-fi příběh cestování časem a horolezecký výstup
- **SG P4X-639 (Neit - bohyně války)**
Při tomto úkolu proběhla klasická bojová hra dobývání pevností
- **SG Othala (Sutech - bůh pouště)**
Zde proběhl jakýsi detektivní příběh. Při přesunu na tuto planetu je nevítal další průvodce, ale za chvíli ho našli mrtvého. Pomocí různých indicií musely zjistit co se stalo a odhalit pachatele dříve než ostatní družiny.
- **SG Chullak (Éset - bohyně přírody)**
Klasický Lesní běh, kdy se prověřili všechny možné znalosti a dovednosti.
- **SG Cartago (Thovt - bůh moudrosti)**
Zde děti luštily hádanku ve stylu "pan Novák má za manželku Marii a bydlí v chýši, pan Malík nemá manželku a bydlí v paneláku, atd..." Těch osob bylo asi 6 a vítězila ta družina, která jako první vyluštila celou hádanku.
- **SG Madrona (Imhotep - bůh léčitel)**
Klasické procvičení zdravotní péče praktickou formou i teoretickým testem.
- **SG Kheb (Usíris - bůh mrtvých)**
Tato soutěž se odehrála v noci. Asi hodinu po večerce byl vyhlášen poplach s tím, že brána je aktivní. Když děti z brány vylezly čekal tam na ně průvodce oblečený do protichemického obleku. Děti měly za úkol dojít na vyvýšeninu kousek od tábora, kde měla každá družina sesbírat v co nejkratší době 12 zátek - duší zemřelých.
- **SG P3R-118 (Hah - bůh času)**
Zde proběhl pokus o sestavení vodních hodin. Každá družina dostala dvě PET láhve a měla za úkol sestavit hodiny tak aby voda z láhve vytekla přesně za 5 minut. Jedna láhev byla na pokusy, do lahve se dělala díra špendlíkem.

Planety – bohové



Závěrečná cesta za bohem Ra:

- Jděte z rozcestí 3 žlutých po žluté značce směr rozcestí Ve Žlabu, až dojdete k potůčku, který kříží značku
- Jděte proti proudu potůčku až k místu, kde potůček přetíná cesta (u velkého smrkového pahýlu)
- Odtud pokračujte po cestě vlevo až dojdete na křižovatku (jsou zde složeny klády), dále jděte k posedu, který je z křižovatky dobře vidět
- Za posedem odbočte vlevo na lesní cestu (na začátku cesty jsou 2 břízy) až dojdete na křižovatku s asfaltkou, pokračujte stále rovně po cestě; po 30ti metrech se cesta rozdvouje - dejte se po ní vpravo; na další křižovatce se dejte znovu vpravo a pokračujte dále po cestě; až dojdete k jistému objektu - jděte podél něj po cestě až dojdete na silnici
- Po silnici pokračujte vlevo, na křižovatce stále rovně až dojdete k místu kde silnici přetíná elektrické vedení; zde se dejte po cestě vpravo; až bude cesta odbočovat vlevo a po pravé straně bude hromada velkých kamenů, pokračujte přímo po cestě do lesa; na křižovatce 3 cest (smrk číslo 511), pokračujte prostřední cestou
- Až se bude cesta rozdvoujet (vprostřed stojí suchá borovice), tak se dejte po cestě vpravo (cesta je místy méně zdatelná) a až dojdete na křižovatku, kde je uprostřed vyspaná hromada rozlámaných střešních tašek (naproti ní je krmítko), tak pokračujte vlevo
- Na křižovatce se dejte doprava a až uvidíte po levé straně rybníček, přejděte po jeho hrázy na druhou stranu a vyjděte na cestu nad ním (pozor na včely); po této cestě se dejte vpravo a jděte až na silnici
- Na silnici se dejte vlevo (pozor na auta) a na první asfaltové křižovatce odbočte vpravo (jinam to ani nejde); až dojdete cca po 1km na křižovatku asfaltek (na kraji křižovatky stojí borovice) tak se dejte po cestě vpravo a pokračujte po ní pořád rovně; až minete po levé straně oplocený baráček, zatočte za ním doleva a jděte přes pole rovně k dvěma sloupům vysokého napětí; odtud pokračujte na mez, které je po vaší pravici, po které dojdete až na silnici

- Velmi opatrně přejděte silnici a pokračujte po cestě (vedle ní je křížek), která kousek za silnicí odbočuje vpravo do lesa; na křižovatce cest pokračujte rovně (vpravo vidíte a slyšíte silnici); až dojdete na další velkou křižovatku, pokračujte stále rovně za nosem.... A JE TO TADY !!! PŘICHÁZÍTE DO SVATYNĚ BOHA RA !!! JAK MÁTE POSTUPOVAT VÍTE !!! HODNĚ ŠTĚSTÍ !!!!!!!

Na konci tábora se děti znovu ocitly na planetě Abydos odkud zahájily přesun směr Raova svatyně. Cestou ještě získávaly na svou stranu čtyři živly (voda, oheň, vítr, země). Těsně před Raovým palácem je čekal průvodce který rozdál zázračné formule které vyvolají boha RA. Závěr byl naplánován na noc a pro děti bylo velkým překvapením když přišly do svatyně což bylo poutní místo s kostelem a spoustou kapliček. Postupně se rozestavěly do jednotlivých kapliček a všichni dohromady vyvolaly boha Ra. Poté co se bůh RA zjevil zapálili jménem čtyř živlů čtyři svíčky před jeho palácem a zakřičeli zaříkadlo které ho zničilo. (Zjevení boha Ra bylo velmi efektní. Za jednu kapličku jsme postavili dvě auta, která když se bůh Ra měl zjevit rozsvítila dálková světla. Samotný bůh Ra měl na sobě zlatou masku a v ruce měl římské svíce a házel kolem sebe petardy.) Jako odměnu děti získaly kožené náramky s hvězdnou adresou planety země (viz foto).



!!! Pyramida hrůzy !!! - pravidla hry jednotlivců

Cíl hry - cílem hry je co nejvýše vystoupit na pyramidě, vlézt do kosmické lodě boha Ra a dostat se až k němu

Způsob tahu - na začátku hry všichni vyrážejí z prvního políčka na pyramidě (označené číslem 1). Pohybují se směrem vzhůru postupně po číslech tak, jak za sebou následují. Poslední políčko pyramidy je přenosné zařízení, které vás teleportuje na kosmickou loď. Po skončení tahu je možné, aby na jednom políčku bylo více lidíček.

Rozeznáváme 2 druhy figurek:

1. **Vlajčka** - tu používáme v úplně spodním patře pyramidy, na políčku kde je cizí "hrůza" (viz. druhá figurka), na políčku, které hlídá Strážce a na kosmické lodi boha Ra
2. **Hrůza** - tu používáme na všech ostatních políčkách. Každý kdo vstoupí na prázdné políčko do něho nakreslí svojí "hrůzu" (libovolný obrázek, dle každého představy ovšem vždy ten samý)

Poměr skutečných bodů k políčkům na pyramidě je **5 bodů = 1 pole na pyramidě**. Tah probíhá vždy večer. Za celý den se sečtou body, které jednotlivec získal (úklid max. 10 bodů, soutěž max. 20 bodů, kuchyně max. 10 bodů, Všestrádál - červený 20 bodů, modrý 15 bodů, zelený 10 bodů, hnědý 5 bodů) a pakliže toto číslo není dělitelné 5ti tak zaokrouhlujeme - **1,2,3,6,7,8 dolů a 4,9 nahoru**. (příklad - za celý den získá jednotlivec **24** bodů zaokrouhlíme na **25** bodů, získá-li **28** bodů zaokrouhlíme také na **25**).

Poté se jednotlivec posune a pakliže stoupne na prázdné políčko nakreslí "hrůzu", pakliže stoupne na Strážce splní zadaný úkol (viz. Strážci) a pakliže stoupne na políčko, kde už je nakreslená cizí "hrůza", tak od majitele této "hrůzy" obdrží jednu Egyptskou pilulku.

- **Egyptské pilulky:** se získávají za vyluštění jedné šifry ve hře "Magická pyramida" (1 šifra = 3 pilulky) a majitel si je uloží na libovolné místo. Když na jeho "hrůzu" vstoupí jiný hráč, tak je mu majitel této "hrůzy" povinen odevzdat 1 pilulku ze svých zásob. (V případě, že majitel nebude mít dost pilulek tak se vystavuje nepříjemnému zásahu ze strany Egyptského doktora). Takto získané pilulky se ukládají do speciálního pouzdra. Po dosažení počtu 5ti pilulek v pouzdru a jejich užití, má majitel možnost postoupit o 1 políčko na pyramidě.
- **Strážci:** na plánu jich je celkem 6 z toho 3 záporní (**červené pole**) a 2 kladní (**modré pole**) a 1 mobilní
 1. **Apophis** - každý kdo vstoupí k tomuto strážci musí počítat s tím, že ho nebude chtít pustit ze svých spárů; abyste od něj mohli odejít musíte strávit celý polední klid přivázáni u stožáru na 20ti metrovém lanu; pohyb je umožněn do 20ti metrů od stožáru (dál se díky lanu nedostanete)
 2. **Asgard** - každý kdo vstoupí na tohoto strážce má nárok po celý příští den na svého osobního sluhu; rozsah poskytovaných služeb je třeba domluvit předem s Egyptským doktorem (Krtkem); sluha může být kdokoliv z tábora ovšem pouze jednou - kdo dřív přijde, ten dřív mele
 3. **Unas** - tento strážce pochází z Vodní planety a ve vodě je jak doma; abyste se vyhnuli jeho hněvu musíte po 3 minuty být v potoce ponořeni tak, aby vám koukala jenom hlava (v případě špatného počasí se tato doba zkracuje na 1 minutu)
 4. **Hathor** - tato strážkyně je velmi nebezpečná a proto se jí je nutné klidit z očí; každý kdo na ní vstoupí musí být po celý polední klid ve speciálním stanu, kde bude dostatečně chráněn pře jejím hněvem
 5. **Jaffa Teal'c** - tento strážce je velmi pohostinný a proto od něj každý, kdo na něj vstoupí, obdrží poukázku na 10Kč do Vetešnictví "V Orgáči"

6. **Mobilní bůh Ra** - bůh Ra pravidelně opouští svou loď, aby zkontroloval své otroky, je znázorněn žlutou figurkou. Vždy po skončení tahu se vylosují 3 políčka na plánu a když na vylosovaném políčku bude nějaký hráč, tak si vylosuje jednoho z předešlých strážců a splní zadaný úkol

Pyramida hrůzy - plán

