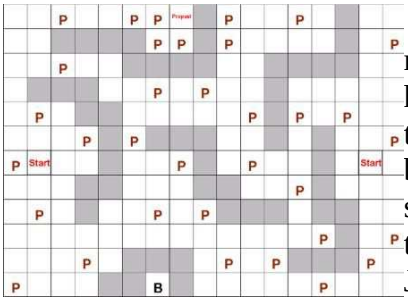
OBJEVOVÁNÍ AMATÉRSKÉ JESKYNĚ

Tuto hru jsme hráli na podzimních prázdninách v Rájci-Jestřebí v Moravském krasu 26.-31.10.2004. Hrálo jí 9 dětí, které byly rozděleny na tři speologické skupiny. Téma se nám samo nabízelo a my jsme ho využili – postupně jsme navštívili 3 ze 4 přístupných jeskyní v Moravském krasu (info o jeskyních na www.cavemk.cz) a rovněž jsme se také byli přímo kouknout u vchodu do Amatérské jeskyně.(náš nejrozsáhlejší jeskynní systém – více jak 30 km chodeb, nejvýznamnější objev v dějinách naší speologie – roku 1969 ji objevil prof. Absolón)

PRAVIDLA:

Cílem hry je zmapovat (projít) co nejvíce polí, za zmapované pole se počítají všechna pole kromě zdí. Pole, která jednotlivý jeskyňáři zmapovali, si vybarví barvou jejich skupiny, pole na kterém jeskyňář skončí si označí prvním písmenem svého jména. Pokud skončí na již zmapovaném poli, nebo na skále, označí si ho malou značkou do rohu a číslem dne. Body na táhnutí získá skupina za skupinové jeskyňářské hry, které se večer vyhodnotí. První skupina dostane 15 bodů, druhá 13 bodů, třetí 11 bodů. Tyto body si mezi sebou členové skupin rovnoměrně rozdělí. Za soutěže jednotlivců, které se vyhodnotí také večer, si může první skupina vybrat 10 kusů výstroje, druhá 9 kusů výstroje a třetí 8 kusů výstroje. Výstroj potřebují jeskyňáři ke zdolání překážek, či k rychlejšímu objevování. Výstroj však vydrží **pouze jeden den**!

Překážky:



Na plánu jsou skryté překážky, pakliže na ní hráč narazí musí je řešit, k tomu potřebuje nějaký druh výstroje. Pakliže ho jeho skupina má pokračuje ihned dále, pakliže ne setrvá tam tak dlouho dokud ho mít nebude, ale propadají mu jeho body na táhnutí. Jakmile narazí jeskyňář na překážku vylosuje si ze skupinového pytlíčku druh překážky, kterou musí řešit, ten den už nemůže tato skupina na stejnou překážku narazit. Jakmile jeskyňář úspěšně zdolá překážku, započítává se mu jako objevené pole a musí na něj do druhého dne překážku ztvárnit. Překážky jsou v činnosti stále, i když už byli někým zdolány.

Jezírko- Narazil jsi na podzemní jezero, které musíš přeplavat. Potřebuješ **plavky**.
Vodopád- Narazil jsi na podzemní vodopád, který potřebuje projít. Potřebuješ **deštník**.
Plynové jezírko- Stojí ti v cestě spousta páchnoucích plynů. Potřebuješ **kolíček na prádlo**.
ZávaL- Naneštěstí tě zavalil padající strop. Potřebuješ **buldozer**.
Komín- Dál cesta vede pouze komínem na jiné patro. Potřebuješ **žebřík**.
WC- Chce se ti hrozně na záchod. Potřebuješ **toaletní papír**.
Zima- Mrzneš, potřebuješ se zahřát. Potřebuješ **ohříváček**
Zranění- Přihodilo se ti, že je v tobě díra. Potřebuješ **lékárničku**.
Bahno- Na cestě je mnoho bahna. Potřebuješ **holínky**.
Netopýři- Napadlo tě hejno krvežíznivých netopýrů. Potřebuješ **česnek**.

Urychlovací výstroj:

Baterka- Máš více světla, můžeš se posunout o jedno pole navíc.
Krumpáč- Máš krumpáč, tudíž se můžeš prokopat skrz skálu.

Speciální pole:

Propast – je zobrazena přímo na plánu a když do ní hráč skočí, může se objevit kdekoliv na herním plánu (na plánu nahoře uprostřed)
Bonbón – po objevení tohoto pole hráč obdrží bonbón, protože vydal mnoho energie při prokopávání se k tomuto poli (na plánu uprostřed dole)