

Indiánské totemy

Představení hry

Indiánské totemy je bojová hra, která trvá 24 hodin. Mezi sebou soupeří týmy o velikosti 5 – 10 hráčů. Hra se odehrává v bezpečném prostoru ohraničeném jasnou hranicí (např. konec lesa, vodní plocha apod.) o průměru zhruba tři kilometry.

Cíl hry

Cílem hry je získat co nejvíce totemů od soupeře v časovém limitu 24 hodin a zároveň přijít o co nejméně svých totemů.

Materiál na jeden tým

- 10 menších totemů (průměr asi 3 cm, délka asi 25 cm)
- 1 velký totem (průměr asi 10 cm, délka asi 1 m)
- Provázky o délce asi 1 m (nařezané prádelní šňůry, uzlovačky)
- Materiál na stavbu přístřešku (prádelní šňůra, celta, plachta)
- Kanystr užitkové vody pro zabezpečení ohniště
- Zápalky nebo sirky
- Fáborky pro vyznačení kruhu pro totemy
- Životy ve formě malých papírků
- Pokrývka hlavy pro každého člena týmu

Průběh hry

1. Rozlosování směrů

- Je určeno tolik směrů, kolik je týmů (např. dle světových stran). Každý tým si vylosuje svůj směr, kam bude směřovat svůj tábor.

2. Odchod týmů

- Po rozlosování směrů a zkontrolování povinného materiálu odchází týmy vylosovaným směrem. Mohou jít maximálně 20 minut, poté je povinností rozbít tábor dle pravidel. Takto je zajištěno, že jsou soupeři stejně daleko od základního tábora.

3. Příprava tábora

- Přístřešek není povinností, týmy mohou zvolit odpočinek dle jejich uvážení. V případě deštivého počasí je ovšem přístřešek doporučen.

- Po celou dobu je povinné udržovat hořící oheň. Tým si určí vhodné místo pro vybudování ohniště, které dokola zabezpečí kameny. Tým k ohništi připraví kanystr s užitkovou vodou. U ohně musí být po celou dobu hry přítomen minimálně jeden hráč, který oheň udržuje a dohlíží na něj. V případě, že oheň vyhasne, je tým diskvalifikován.
- Střed kruhu s totemy je ve vzdálenosti minimálně 10 metrů od ohniště. Kruh má průměr 8 metrů, je vyznačen fáborky, přístup do kruhu není znemožněn žádnými nebezpečnými překážkami. Uprostřed vyznačeného kruhu stojí velký totem a kolem něj je umístěno 10 menších totemů.

4. Zahájení hry

- Hra začíná zhruba hodinu po odchodu ze základního tábora (týmy mají 20 minut na nalezení vhodného útočiště a dalších 40 minut na stavbu přístřešku, přípravu ohniště, dřeva a kruhu s totemy).
- Během přípravy je zakázáno podnikat jakékoliv výpravy mimo tábor, tým se pohybuje v těsné blízkosti svého útočiště a připravuje se na hru.
- Po zahájení hry se členové týmu mohou vydat hledat soupeřící kmeny.
- Minimálně jeden hráč vždy zůstává v táboře, dohlíží a udržuje oheň.

5. Jak vypadá hráč, který hraje Indiánské totemy

- Každý hráč má po zahájení hry stejné povinnosti (i pokud zůstává v táboře)
- Má viditelnou pokrývku hlavy, aby soupeř viděl z dálky, že se jedná o hráče Indiánských totemů a je živý.
- Má za pasem minimálně ke kolenu pověšený provázek
- U sebe má symbol života (papírek)
- Zbytek oblečení nebo výbavy je individuální (neohrožuje svým vybavením ostatní hráče).

6. Průběh boje v táboře soupeře

- Pakliže se podaří hráči objevit cizí tábor, snaží se získat soupeřův totem. Nejprve se musí dostat do vyznačeného kruhu, kde má 10 vteřin na to, aby vzal totem a unikl pryč. 10 vteřin je doba, kterou nahlas odpočítávají hráči soupeře. Pokud je útočník po uplynutí doby stále v kruhu, můžou za ním obránci dovnitř a dojde k souboji.
- Souboj probíhá o provázky, které mají všichni živí hráči pověšeny od pasu aspoň ke kolenu. Pokud se obránci podaří vytrhnout provázek útočníkovi, ztrácí útočník svůj život a je povinen vrátit uloupený totem a symbol života (např. malý papírek).

V takový okamžik je útočník mrtev, musí si sundat pokrývku hlavy a vydat se nejkratší cestou zpět do svého tábora, aby se mohl oživit tím, že si vezme nový papírek symbolizující život. Po své smrti se musí každý hráč vrátit do svého tábora a během cesty nesmí nikoho stopovat, nebo s někým bojovat.

- Pokud obránci útočníka neoberou o provázek, může se úspěšný lovec vrátit do svého tábora a pokud se mu podaří uschovat ve svém přístřešku uloupený totem, je definitivně získaný útočnickovým týmem. Útočník se s totemem nemusí vracet rovnou do tábora, může podniknout jakoukoliv výzkumnou cestu, ale riskuje případ, že se v lese s někým potká a dojde k souboji, ve kterém může o svůj totem přijít.

7. Standardní ukončení hry

- Hra končí po 24 hodinách od svého zahájení (neděle dopoledne). Tým uhasí oheň a uklidí celý prostor tak, aby nebylo poznat, že na místě někdy někdo byl. Tým se sbalí a odejde do základního tábora, kde rozhodčímu předá své ubráněné totémy, uloupené totémy a získané životy soupeřů.
- Pokud tým přišel o všechny své totémy nebo životy před časovým limitem hry, hra pro něj končí taktéž.

8. Diskvalifikace

- Tým může být diskvalifikován pokud:
 - i. nehraje v duchu fair-play, nedodrží pravidla
 - ii. chová se agresivně, je nebezpečný ostatním hráčům
 - iii. mu vyhasl oheň

Kompletní pravidla hry budou vysvětlena osobně přímo na akci některým z organizátorů.

Po spočtení získaných bodů proběhne vyhlášení výsledků a slavnostní hostina.