

KLUBOVNÍ HLASATEL

Zpravodaj pro kluby, oddíly a stopaře

č. 10 / 2007

ROZHOVOR S

347. KBS MODRÁ HVĚZDA HLEDEJTE UVNITŘ





OBSAH ČÍSLA



◀strany 3, 4
Kluby: Hlášení, Slovníček,
Ze severní strany
▶strana 5
Vývěska akcí



◀strany 6, 7
Našláplé recenze: Dračí
doupě, SMS anketa
▶strany 8, 9
Dálky volají: Vitorazsko



◀strany 10, 11
Reportáž: 347. KBS Modrá
Hvězda
▶strana 12
Určeno stopařům



◀strany 13, 14, 15
2. etapa dlouhodobé hry
Tauris
▶strana 16
Komiks Planeta Tauris 3



Klubovní hlasatel - zpravodaj pro kluby, oddíly a stopaře. Číslo 10, vyšlo 1. 11. 2007. Šéfredaktorka: Adéla Vožechová - Bublina. Spoluvytvářeli: Vojtěch Hanuš - Vojta, Jiří Kalina - Čáp, Vladimír Kmit - Stopař, Hynek Cígler - Hyňas, Marek Skýpala - Winoga, Jaroslav Šimon - Jarda, Renata Chloupková - Renča a také soutěživé kluby a stopaři. Titulní stranu nakreslila Iva Kapounová - Kawi. Ilustrace Kawi, Stopař, Čáp a Milan Ducháček. Vydává Sdružení přátel Jaroslava Foglara, pošt. schránka 245, Brno 658 45, spjf@spjf.cz, klubovni.hlasatel@spjf.cz. Pro kluby zdarma. Sestaveno v Brně, tiskne a rozšiřuje SPJF.

KLUBOVNÍ STRÁNKA

352. KBS Tygří dráp

Ahoj Čape, doufáme, že jsi neuletěl do teplých krajů, protože Tygří dráp posílá první hlášení!

Sešli jsme se v sobotu 13.10. v roubence u babičky "šipky" a dědečka "šípa". Zatopili jsme v krbu tak, že jsme tam málem nemohli vydržet. Máme nové členy, tak jsme nejdřív probírali klubovní záležitosti a pak jsme se pustili do dlouhodobky. Moc se nám líbí. Ondra s Vojtou teď pořád skládají rakety z lega a malují družice.

Dělali jsme 1. úkol a ten se zadržováním dechu. Anežka trhala rekordy až jsme si mysleli, že jí budeme muset dát umělé dýchání.

Na ostatních úkolech už pracujeme taky a

spouštět družici budeme ze skály v pátek, pokud nám to nezkazí počasí.

310.KBS Havířovská dvojka

Ahoj SPJF, posíláme Vám informace o činnosti našeho klubu. Ve čtvrtek 21.9. jsme odváželi sběr papíru do sběrný. Za tři měsíce jsme nasbírali 265 kg papíru! V místním dětském oddělení knihovny máme vývěsku. Příště zašleme foto. Napsali jsme o klubovně, o sdružení atd.

Také jsme zakopali listinu svornosti. V dopise zasíláme přihlášku do hry Tauris a také náš časopis Apollo. Je v něm rozhovor s V. Tomanem - Hadžim. Též posíláme článek z Havířovského deníku, který propaguje sdružení aj.

S Martinem jsme navštívili Brno a výstavu Kde oblaka bílá plují. Byla moc hezká. Právě připravujeme klubovní akci Čajovna. Bude to "Schůzka o páté". Klubovnu máme pořád na místním skautském středisku. Právě rozjíždíme spolupráci s Ostrými Šavlemi.

Zpracoval Vojta.

KLUBAŘSKÝ SLOVNÍČEK

SHARP Marek Polák, redaktor časopisu Bobří stopou, od roku 1993 do roku 2002 vůdčí osobnost ve stejnojmenném hnutí při sdružování KBS (viz samostatné heslo).

SCHŮZKA Pravidelné nebo nepravidelné setkání členů jednoho klubu. Obvykle trvá 1 - 3 hodiny a koná se ve všední den po škole. Na schůzce klub vyvíjí většinu své činnosti, klubaři objevují nová místa v okolí, hrají hry, spravují svoji klubovnu, sbírají body do bodování nebo plní úkoly dlouhodobé hry. Každá schůzka by měla být trochu jiná, aby klub vyzkoušel maximum různých aktivit. Program schůzky chystá obvykle vedoucí, což není podmínkou. Každá schůzka by měla být zaznamenána v klubovní kronice. Schůzky lze číslovat zvlášť nebo dohromady s ostatními podniky.

SPJF Sdružení přátel Jaroslava Foglara je celostátní občanské sdružení založené 28. 12. 1990 v Brně. Původní myšlenkou byla spolupráce odborníků a zájemců o dílo spisovatele Jarosla-

va Foglara, o dva roky později vzniká při SPJF také hnutí Bobří stopou, tedy skupina lidí, snažící se uplatňovat prakticky Jestřábovy pedagogické metody při práci s mládeží formou vedení klubů, pořádání táborů a příležitostných akcí. SPJF vydává časopisy Bobří stopou, Zpravodaj SPJF a Klubovní hlasatel (viz samostatná hesla).

STOVKAŘ Člen štábu klubů, na kterého se obrací kluby se svými depešemi, otázkami a problémy. Píše klubům a zařizuje jejich komunikaci se SPJF i navzájem, posílá zvadla na akce a pomáhá klubům. Obvykle se každý stopař zabývá sto kluby jednoho určitého typu.

STŘEDNĚDOBÁ HRA Hra vykazující prvky hry dlouhodobé, ovšem s jednoduššími pravidly a kratší dobou trvání, obvykle několik týdnů. Střednědobé hry jsou vhodné pro začínající kluby, nebo např. pro období před prázdninami, kdy již nelze rozvinout složitou hru dlouhodobou. Střednědobé hry se uplatní také na táborech případně velkých klubovních srazech, kde trvají i několik dní.

Připravil Čáp

ZE SEVERNÍ STRANY

Klubovní funkce

Je tu další pokračování nové rubriky Ze severní strany. Jistě jsi už někdy slyšel (a nebo slyšela) o klubovních funkcích. Není ti cizí slovo kronikář, vedoucí, nástěnkář? Nebo nevíš, o co jde? Tak či tak, zkus číst dál!

Je skutečně nutné, aby tvůj klub měl svého vedoucího? K tomu ti povím jednu historku, která se kdysi udála. Před mnoha lety, kdy jsme v Hvězdě Severu byli jen tři, nemohli jsme se nikdy shodnout, kdo z nás bude vedoucí. Nikdo jsme si to nechtěli vzít na starost – sice jsme nevěděli, co všechno to obnáší, ale zároveň jsme se báli, že budeme zaplaveni povinnostmi. Na druhou stranu jsme si to ale chtěli zkusit, vždyť to musí být super, něco někomu rozkázat, a ten tě bude muset poslechnout. Jednou na výpravě se proto strhla Velká bitva o vůdcovství Hvězdy Severu. Nikdo neví, kdo ji začal, ale pamatujeme si na její následky. Chvillemi se dva z nás spojili coby dva Konzulové (podobní těm ze starého Říma), a svrhli třetího z nás z jeho diktátorského postu. Jenomže dva vedoucí na tříčlenný klub, to je trochu moc... a proto úklady, revoluce, puče a osvobození pokračovaly.

Nakonec jsme se shodli na triumvirátu – předseda, ředitel a vedoucí. Každý z nás měl na starosti něco jiného a mělo to své výhody, například jsme mohli všem nováčkům nabízet ihned pozice jako vedoucí, prezident a podobně.

Dnes již vím, že vedoucí funkce je celkem potřebná. Když jste tři, o nic nejde, ale v pětičlenném klubu už je skoro nezbytností. Je dobré o ní hlasovat, ale poctivě – všichni by měli hlasovat pro toho, kdo se jim skutečně zdá jako nejlepší vedoucí klubu, žádné kamarádčkování! Nikdo také určitě nebude hlasovat pro sebe. A co by měl správný vedoucí umět, co by měl dostat za povinnosti?

VEDOUcí – to je přirozená hlava klubu. Má hlavní slovo v tom, kam se půjde na výpravu, co bude klub dělat na schůzce. Neznamená to, že se může rozhodnout podle sebe – ale když se nemohou členové klubu dohodnout, může mít při hlasování například více hlasů.

Vedoucí klubu by také měl dbát na včasné psaní hlášení svému stovkaři a měl by vyřizovat dopisy od něj. Pamatuj si, že pro tvého stovkaře je „dopisovací“

člen klubu zároveň vedoucím! Vedoucí také reprezentuje klub navenek. Ví všechno, co je třeba vědět, když se vás někdo zeptá na cokoli z klubovních věcí.

Vedoucí tedy může být jen jeden. Je ale dobré, aby každý z členů klubu měl mít něco na starost. Nikdo se pak nebude nudit a všichni se budou klubovními věcmi zabývat naplno. Můžete se vymyslet spousty funkcí s různými povinnostmi. Jaké to například mohou být?

BODOVÁNÍ – starostí spojených s kopírováním bodovacích tabulek, jejich vyplňováním a dalšími podobnými věcmi je vždy dost.

KRONIKA – každý klub by měl mít svoji ručně psanou kroniku, plnou obrázků a fotek. Kolik starostí a práce je s tím spojeno, to si zprvu nikdo nedovede představit – na druhou stranu je to také zábava a radost a po několika letech se k ní rádi vrátíte. Navíc, budete-li ji vyplňovat pečlivě a zodpovědně, můžete ji vždy všem ukázat a pomoci ní představit klub. Na svoji kroniku je každý klub řádně hrdý!

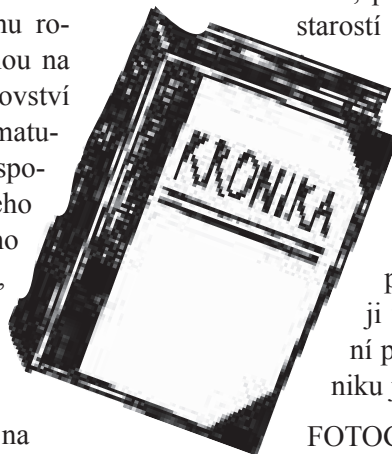
FOTOGRAFOVÁNÍ – je pěkné, když má klub svého fotografa. Tedy někdo, kdo občas na schůzku vezme foťák a udělá pár obrázků a bere je vždy i na výpravy. Můžete se dohodnout, že to bude pokaždé ten stejný z vás.

NÁSTĚNKY – co by to byla klubovna bez nástěnek! Ty je ale potřeba udržovat vždy aktuální a zajímavé.

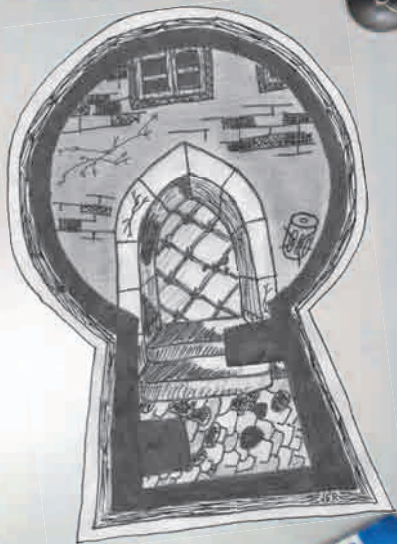
Takovýchto věcí můžete vymyslet nekonečně mnoho. Každou z věcí, které máte v klubu ustanoveny, můžete svěřit jednomu z vás a mít tak jistotu, že se na její provádění nebude zapomínat. A závěrem: ten nejmladší nováček je vždy dost schopný, aby alespoň tu nejjednodušší z prací obstojně zvládnul! Dodáte mu tak alespoň sebevědomí a hrdosti...

Píše Hyňas.

Máte náměty pro další pokračování Ze severní strany? Potřebujete s něčím poradit? Obraťte se na redakci Klubovního hlasatele. Stačí napsat na hynek@hvezdaseveru.cz.



VÝVĚSKA AKCÍ



A CO BY VÁS JEŠTĚ MOHLO ZAJÍMAT

24. 11. - VII. ROČNÍK MEMORIÁLU JANA TLESKAČE - MISTROVSTVÍ SVĚTA VE VYJÍMÁNÍ JEŽKA Z KLECE

SPOLEČENSKÝ SÁL KLÁŠTERA EMAUZY, BENEDIKTINSKÉ OPATSTVÍ EMAUZY (NA SLOVANECH), VYŠEHRADSKÁ 320/49, PRAHA 2, ZAČÁTEK 10.00, FINÁLE OD 14.00, UKONČENÍ V 16 HODIN.

PODROBNÉ INFORMACE K MEMORIÁLU JANA TLESKAČE:

**SLAVOMIL JANOV,
TEL.: 602 686 725,
E-MAIL: SLAVOMIL.
JANOV@AGROWEB.CZ.**

STÍNADLA SE BOUŘÍ

NA SOBOTU 24. LISTOPADU 2007 JE PRO VÁS PŘIPRAVEN JEDENÁCTÝ ROČNÍK HRY V ULÍČKÁCH MĚSTA ADAMOVA, NAZVANÉ TRADIČNĚ STÍNADLA SE BOUŘÍ 2007.

SRAZ ÚČASTNÍKŮ JE V 9.00 U KOSTELA SVATÉ BARBORY, ZÁJEMCI MOHOU PŘESPAT Z PÁTKU NA SOBOTU V BRNĚNSKÉ KLUBOVNĚ SPJF. NOCLEH V KLUBOVNĚ NEBO TĚLOCVIČNĚ BUDE ZAJIŠTĚN VE VLASTNÍM SPACÁKU I NA NOC ZE SOBOTY NA NEDĚLI, PROTOŽE HRA SE PROTÁHNE DO NOCI.

TŘÍ AŽ PĚTICLENNÉ TÝMY SOUTĚŽÍCÍCH BUDOU POTŘEBOVAT TUŽKU, PAPÍR, ŠÁTEK, SVÍČKU, SIRKY A DO SKUPINY ALESPŮN JEDNY HODINKY.

POPLATEK ZA HRU A NOCLEH JE PRO ČLENY SPJF 40 KČ, PRO NEČLENY POTOM 60 KČ. DO ADAMOVA SE DOSTANETE VLAKEM Z BRNA NEBO ČESKÉ TŘEBOVÉ PO TRATI ČÍSLO 260.

HRA JE URČENA SOUTĚŽÍCÍM DO 15 LET, STARŠÍ ZÁJEMCI NECHŤ SE INDIVIDUÁLNĚ DOHODNOU SE ZÁSUVKOU NEBO JERRYM NA TELEFONECH 608771664 A 737178202 NEBO MAILECH JERABEKKUBA@CENTRUM.CZ ČI JERRY.HLADKY@SEZNAM.CZ.

HLEDÁME RYCHLÉ ŠÍPY

17. 11. - 17. 12. - VII. ROČNÍK PÁTRACÍ HRY HLEDÁME RYCHLÉ ŠÍPY - NA STARÉM MĚSTĚ PRAŽSKÉM.

POSTAVY RYCHLÝCH ŠÍPŮ V ŽIVOTNÍ VELIKOSTI SE BUDOU CELÝ MĚSÍC DÍVAT NA PRAŽANY Z BALKONU KTERÉHOŠI DOMU NA STARÉM MĚSTĚ V PRAZE (MEZI VLTAVOU A ULICEMI NÁRODNÍ, 28. ŘÍJNA, NA PŘÍKOPECH, REVOLUČNÍ).

ZKUSTE JE NALÉZT A VYFOTOGRAFOVAT NEBO NAMALOVAT TAK, ABY BYL BALKON NA OBRÁZKU POZNAT. TENTO DŮKAZ SVÉHO NÁLEZU POŠLETE DO 14. PROSINCE 2007 (= TERMÍN DORUČENÍ, NIKOLIV PODÁNÍ NA POŠTU) PRAŽSKÉ Pobočce SPJF (PRAŽSKÁ Pobočka SPJF, PŘED CIBULKAMI 8/316, 150 00 PRAHA 5 - KOŠÍŘE, PP@SPJF.CZ), PŘÍPADNĚ JEJ PŘINESTE PŘÍMO NA VEČER SVĚTEL 17. 12. V 17 HODIN K PRAŽSKÉMU KOSTELU SV. HAŠTALA V PRAZE 1.

NAŠLÁPLÉ RECENZE

DRAČÍ DOUPĚ

Dnes bych chtěl mluvit o hře, která provází dospívání už několika generací kluků a je v tomto čímsi podobným bájnému Fan-Tanu z knih Jaroslava Foglara.

Dračí doupě je hrou, která vznikla těsně po Sametové revoluci v roce 1990 a způsobila opradový převrat ve vnímání toho, co se považovalo za „hru“. Svůj předobraz našla v americké Advanced Dungeons and dragons. Jedna z pražských skupin, která si vysnívala a hrála svá dobrodružství s neoficiálními anglickými překlady, se v té době rozhodla, že je načase vytvořit originální česká pravidla hry, která bude pracovat na podobném modelu. Tito nadšenci založili nakladatelství Altar a posléze vydali Dračí doupě. Ačkoli dnes se setkáte spíše s pojmem Dračí doupě 1.0. Je tomu tak proto, že v první verzi pravidel bylo velmi mnoho mezer, nevyvážeností a údajů, které se navzájem popíraly. Postupem času tak vzniklo několik dalších verzí, až jsme se dočkali před třemi lety zatím nejposlednějšího exempláře s číslem 1.6.

Těm, kteří se s Dračím doupětem dosud nesetkali, bych však měl asi objasnit, o co v té hře vlastně jde. Ačkoli vás to může překvapit, k partii nepotřebujete ani hrací plán, ani spoustu různých figurek. Bohatě postačí dvě kostky, papír, tužka, kniha s pravidly a vaše fantazie. Ta především, protože pokud se chcete stát druhým Aragornem nebo Harrym Potterem, musíte se podle toho taky chovat. Zní to trochu divně? Hned pochopíte!

Pro hraní je zapotřebí skupinka lidí, nejméně tříčlenná. Vždy je zapotřebí, aby jeden z hráčů představoval takzvaného Pána jeskyně (zkracuje se jako PJ). PJ celou hru vede – pouze on zná některá pravidla, která jsou hráčům

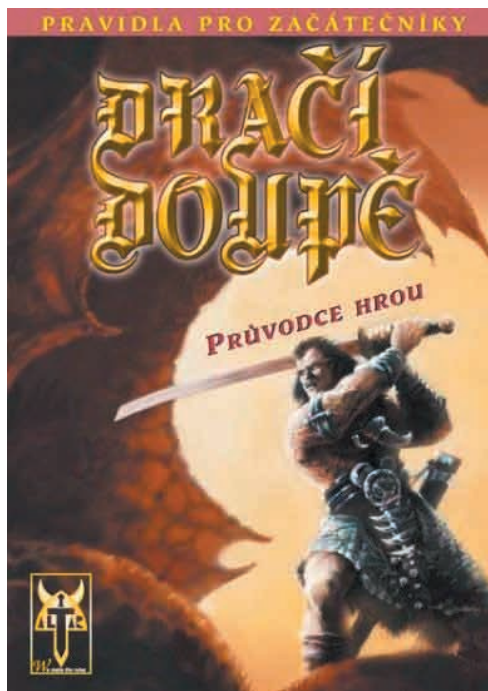
utajena a hlavně právě on vymýšlí příběh celého dobrodružství a svět, v němž se tento příběh odehrává. Zpravidla se na každé sezení nějakou dobu připravuje a v hlavě si osnuje, jak celé dobrodružství povede, koho hráči (resp. jejich postavy v herním světě) potkají, jaké poklady mohou najít a získat atd.

Úkolem hráčů je zkrátka hrát (proto se to-muto druhu zábavy říká role-playing games = hry na hraní role) a reagovat na vyvstálé situace za svoje postavy. Mohou v herní realitě vyjednávat, smlouvat, bojovat, kouzlit, vykrádat královské pokladnice a také mohou zemřít. Jejich postavy se vyvíjejí – za „body zkušenosti“, které jim PJ přiděluje, postupují po úrovních a tak získávají ve svém oboru (kouzelníci, válečníci, hraničáři, alchymisté a zloději) nové a nové schopnosti. Na nejvyšších úrovních mohou dokonce získat vlastní panství, postavit si hrad a vést bitvy.

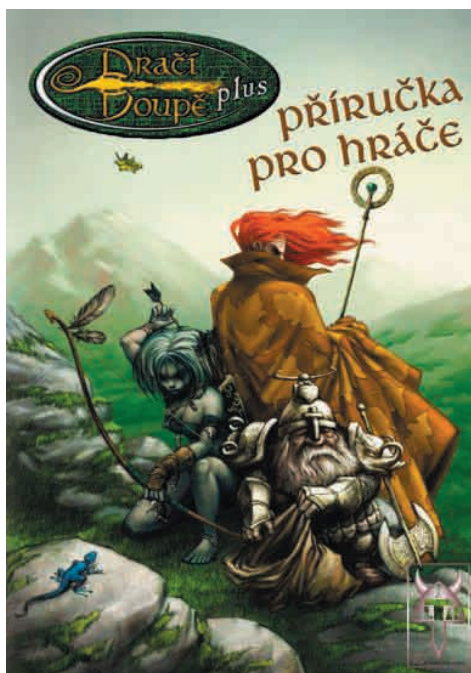
Úroveň postav je důležitá především pro nákup pravidel. Pro prvních šest úrovní (což je jen tak pro představu několik měsíců aktivního hraní) vystačíte s Pravidly pro začátečníky. Pro hraní mezi šestou až šestnáctou úrovní je potřeba vlastnit Pravidla pro pokročilé. Z vlastní zkušenosti vím, že jen málokdo se dokáže dostat přes 16. úroveň. Nicméně, pokud by se vám to povedlo, vaše zábava může pokračovat až na 36. úroveň s Pravidly pro experty. Ty existují navíc i ve variantě „Experti – svět“, která se zabývá již zmiňovanými bitvami armád a vlastnictvím půdy.

Každá kniha pravidel 1.6 je rozdělena na dva oddíly: Část pro hráče a Část pro Pána jeskyně. Nicméně kompletní pravidla lze koupit i jako dvě knihy, které zahrnují všechny úrovně (ze strany postav a PJ pochopitelně).

Co říct na závěr? Sám jsem na Dračím doupěti vyrůstal a většina redakce KH jakbys-



met. Jedná se o obrovskou porci zábavy, kdy se můžete bez obav převtělit do kůže bájného hrdiny (nebo ohavného padoucha) a snít a prožívat velká dobrodružství. A to není málo. V zahraničí existuje velké množství RPG her, žádná z nich však není oficiálně přeložena do češtiny. Takže pokud neumíte brilantně anglicky nebo třeba



polsky, sáhněte po DrD.

Ještě bych se měl zmínit, že se v roce 2004 objevilo na pultech knihkupectví i dlouho očekávané Dračí doupě Plus. Nejedná se o žádné rozšíření, ale kompletně novou hru. Ta je ovšem o hodně složitější než staré dobré DrD a pokud už nehrajete RPG dosti dlouho na to, abyste zatoužili po změně, nedoporučuji po něm sahat.

Dračí doupě 1.6
Praha: Altar (2003), 295 Kč (každá ze tří příruček)
Dračí doupě plus
Praha: Altar (2004), 1190 Kč (kompletní sada pěti příruček)

Napsal Čiki.

SMS ANKETA

**Ahoj klubaři,
máme tu listopad, podzim už se plně
hlásí o svoji vládu a přichází nové číslo
Hlasatele s SMS anketou.
Nevím, nevím, minulé (říjnové kolo)
mělo velice malý ohlas. Svůj názor nám
zaslal pouze jeden klub:**

291. KBS Ostré šavle, Havířov: „O klubech se naši členové dozvěděli od kamarádů, kteří je pak do našeho klubu přivedli. A úplně na začátku klubu tyhle informace dodal patron (pozn. redakce: Jarda Šimon, člen vedení SPJF). Za Ostré šavle zdraví Sweety-Premek“

Tímto moc Ostrým šavlím děkuji a uděluji jim první bod. Už jsem se bála, že nám nikdo neodpoví... No snad se to příští měsíc zlepší.

OTÁZKA NA LISTOPAD

„Líbí se vám Klubovní hlasatel? Čtete ho na schůzkách nebo si ho půjčujete domů? A která rubrika se vám líbí nejvíc? Která vám naopak „přebývá“ nebo chybí?“

**Podělte se s ostatními klubaři o svůj názor! Odpovídat můžete i na minulou otázku, bod vám však již zpětně neudělíme. Také se nám ozvěte s nápady na další otázky do SMS ankety, co byste se chtěli od ostatních dovědět, popřípadě s čím poradit.
Mějte se, přeji vám pěkně sychravý a barevný podzim. Renča**

**Své odpovědi na sms anketu posílejte na číslo 776 754 445 (Renča)
TŘEBA zdarma z
www.vodafone.cz.**

Připravila Renča.

DÁLKY VOLAJÍ II. POUTNÍKŮV PRŮVODCE PO TÁBOŘIŠTÍCH

Tajemná země zvaná Vitorazsko, krásné pískovny s průzračnou vodou, báječné koupání.

Kdo z vás přátelé ví, kde se nalézá území zvané Vitorazsko? Většina asi ne, že? No musím se vám přiznat, ani já to donedávna nevěděl...

Takže Vitorazsko je historické území na horním toku řeky Lužnice, při česko-rakouské hranici. Jméno dostalo podle města Vitoraz a rozkládá se zhruba mezi Suchdolem nad Lužnicí a Světlou. Menší část tohoto území je v Česku, větší pak v Rakousku. Pískovna Cep.

Nacházejí se zde nádherné, místy hluboké lesy povětšinou borové (jó borovice, ty já mám moc rád), to proto, že jsou zde většinou písčité půdy. Zhruba uprostřed těchto lesů stojí zámek zvaný Nová Huť. A s těmi písčitými půdami souvisí ještě něco dalšího... A to jsou pískovny, tedy místa kde se těží písek. A v některých těchto pískovnách je krásná, čistá voda, přímo zvoucí ke koupání. Asi nejčistější voda je v obrovské nádrži zvané CEP.

T u h l e nádrž obklopu-

jí borové lesy, ale tábořit se zde moc nedá, protože je zde hodně vysoké trávy a plevely a borovice jsou tak blízko u sebe, že jsou poměrně neprostupné. Ovšem koupání je zde opravdu báječné.



O nějaký kilometr dále nalezneme pískovnu s označením CEP 1 a tady je také moc dobré koupání, ale navíc je zde dokola pískovny spousta vhodných míst na táboření a to v mýtinách

mezi roztroušenými borovými a březovými hájky.

A ještě o pár kilometrů dále jsou tzv. Tušské pískovny. Velká, Malá a Nejmenší. Velká nemá moc čistou vodu a bývá u ní velmi mnoho rybářů, což bohužel souvisí s tím, že na březích je nehorázný nepořádek - papíry,

plasty, hadry, rybářské silony, atd. Nejmenší je celá oplocená a patří k jakémuś soukromému penzionu, čímž také vypadá ze hry.

M a l á Tušská pískovna je ovšem něco jiného...



Malá Tušská pískovna.

voda čistá, břehy poměrně taky (sem tam nějaký rybář sice je, ale ne moc). Na březích hluboké písčité pláže a kolkolem, jak jinak, borové lesíky.

A ještě k těm pískovnám, dole, tedy úplně na jihu Vitorazska, u hranic s Rakousy jsou ještě nejméně tři další pískovny (zde jsem bohužel nebyl), které by rozhodně také stály za průzkum. Co vy na to, zvědové, trampové a táborníci? Kdopak doplní další informace o oblasti zvané tak rázovitě a malebně... Vitorazsko?

A úplně nakonec jsem vám chtěl ještě povědět legendu o podivném přízraku, který se prý má objevovat na Vitorazsku. Je to strašidlo zvané HEJMOR! Jeho výskyt je zde prý už dlouho, několik století. Nikdo neví, jak Hejmor vlastně vypadá....může totiž na sebe vzít jakoukoli podobu!

Co je mi ale na tomto strašidlu velice sympatické, tenhle duch má spadeno jenom na darebáky, kteří škodí lesu a jeho obyvatelům. Nejvíce prý má Hejmor spadeno na pytláky, s těmi umí zatraceně zatočit! Z tohoto vyplývá, že my, správní foglarovci, skauti a pravověrní táborníci a trampové, tedy jinými slovy lidé, kteří se chovají hezky k přírodě, se ho bát nemusíme. Já bohužel Hejmora nepotkal, ale třeba vy budete mít větší štěstí! Takže vzhůru do lesů a pískoven! Ať žije správné táboření!

Doprava: Vlakem na zastávku ČD Majdalena (toť oblíbená zastávka vodáků), vystoupíte a kol vás se rozkládá Vitorazsko.

Napsal Jarda.

PŘÍBĚH NA POKRAČOVÁNÍ

Tonda v klubu

2. kapitola: Výprava

Když se Tonda ráno vzbudil, zjistil, že je teprve půl sedmé. Vypnul budík a šel do koupelny. Po ranní hygieně si zacvičil a šel se nasnídat. Sebou si namazal několik chlebů se sýrem a vzal si dvě láhve pití. Vyrázil už v půl osmé s tím, že počká před klubovnou. Dorazil tam za několik minut a dveře do klubovny už byly otevřené. Uvnitř byl Balů a něco hledal. Tonda zatůkal a vstoupil do klubovny. Balů se ihned otočil a pozdravil se s Tondou. Balů mu řekl, že tu hledá jednu příručku s hrami, tak jestli by mu nepomohl. Tonda jí našel strčenou za skřínkou a pomyslel si, že to tak nemá být. Potom si náhle uvědomil, že ani včera, ani dnes neviděl ještě Bimba.

Balů mu řekl, že se u něj včera Bimbo stavoval a říkal mu, že mu rodiče nedovolili chodit do klubu, protože jim někdo řekl o klubu něco špatného. Tonda tím byl rozzloben, když si uvědomil, jak jemu dobrota klubu naopak pomohla. Na Tondovu radu Balů ještě vzal lano a luk s šípy sebou. Asi pět minut před osmou přišel i Petr. Taky on nechápal vzkaz od Bimba. Chlapci se tedy vydali na výpravu na Petrklíčovou louku a velice je udivilo, když vyšli z průchodu a asi padesát metrů od nich stál Bimbo s nějakými většími chlapci a každý držel láhev piva. Petr chtěl na Bimba vykřiknout, ale Tonda mu dal rychle tichý povel „Nekřič“!



Rychle se v z d á l i l i z toho místa a cestou se o tom bavili. To, že jejich vedoucí pije alkohol jim zkažilo náladu. Několikrát přeci říkal, jak je to škodlivé pro nedospělé chlapce.

Napsal Topik.

347. KBS MODRÁ HVĚZDA, KŘTINY, SE PŘEDSTAVUJE...

Jednoho zářijového dne, kdy nebe bylo modré a vysoké a bílá oblaka plula do neznámých dálek, zastavila se redakce Klubovního hlasatele u 347. KBS Modrá hvězda ve Křtinách u Brna. Byli jsme natolik nadšeni jejich nádhernou klubovnou na starodávné půdě rozlehlého statku, jejich pohnutou historií a nádherným lomem, do kterého nás kluci vzali na výpravu, že nebylo zbylí – rozhovor pro Klubovní hlasatel musel vzniknout.

Ptá se: Čáp, přepsal: Hyňas. Zúčastnili se: Vojta, Stopař, Kawi, Zásuvka.

V klubu bylo v době rozhovoru pět členů, ale jejich počet se neustále proměňuje: přijímají nováčky a tak jich v současnosti může být už mnohem víc. My jsme se setkali jenom se třemi z nich.

Můžete nám něco o sobě kluci říct?

Hroch: Tak já jsem Zbyněk Drápala, mám jedenáct a bydlím tady – v našem domě je klubovna.

Husky: Já se jmenuju David Kolář a taky bydlím ve Křtinách a mám jedenáct. Husky mi říkají, protože mám rád psy, tenhle je zrovna můj...

Eskym: Já jsem Jan Drápala a bydlím s Hrochem, jsem jeho brácha... Mám osm let.

Díky kluci. Jak jste přišli na nápad založit si klub?

Hroch: No, já a Husky jsme se tak flákali, stavěli bunkry a chodili po okolí, až mi táta řekl, že existují ty kluby Bobří stopy... tak jsem hledal, až v knížce Dobrodružství s Bobří stopou jsem našel a přihlásili jsme se.

To rádi slyšíme. Kde se pak vzal váš název, Modrá hvězda?

Hroch: No, klub měl i můj táta, taky se tehdy jmenoval Modrá hvězda, a můj dědeček měl taky klub Modrá hvězda, takže je to už vlastně taková tradice. A kde přesně se vzal tehdy ten název, to moc nevím – myslím, že děda říkal něco o tom, že to má trochu společného s českou vlajkou.

Naše vlajka je na půlce bílá, na půlce červená a uprostřed je modrá hvězda.

To je zajímavé, taková klubařská rodina... Vaši klubovnu jsme už viděli. Ale jak vypadá vaše činnost? Jak často se scházíte, a kde hlavně, co vás na schůzkách nejvíc baví?

Husky: Jak kdy, někdy něco hrajeme, někdy něco vyrábíme... před prázdninami jsme měli schůzky ve středu a v pondělí od půl čtvrté do šesti, většinou v klubovně.

Máte krásnou klubovnu. Jak se vám ji povedlo získat?

Hroch: Ještě když jsem byl malej, táta mě tam zval, když tam chodil něco opravit. Byl tam ale hroznej



nepořádek, tak jsem to uklidil a táta mi tam dovolil bývat. Trochu jsme si to zvelebili, dali jsme si tam i lavičky a stůl, nástěnky...

To máte štěstí kluci! Ale teď z druhé strany: co vás v klubu nejvíc nebaví, s čím máte problémy?

Hroch: No, někdy... někdy jsme...

Husky: ...někdy se pohádáme trochu...

Eskym: ...občas jenom!

Husky: Kdo bude uklízet ten nepořádek v klubovně, například. Ten byl fakt šílenější...

Tak to už je našťastí za vámi. Jak dlouho vlastně už klub máte?

Dohromady: No, už asi rok... vlastně v září máme první výročí.

Je někdo, kdo už v klubu byl a odešel? Nebo jste v téhle sestavě i začínali...

Husky: Tak třeba Petarda přišel a hned odešel. Toho jsme přetáhli i s Jeňou, měli předtím taky jakýsi klub.

Tak to už bývá... pamatuji si když jsme... ale to je jedno. Máte klubovní kroniku?

Husky: No, takovou... začali jsme! Ale zatím jsme se na to vybodli.

Hroch: Nikomu se do ní nechtělo zapisovat, máme jen úvodní ozdobnou stránku se znakem a seznamem členů.

To chápeme. Většinou taky kluby mívají nějakou antipartu, nějaké protivníky, kteří proti nim někoho ta- bojují... máte vy kového?

Husky: Ne, ale byli bysme

rádi, kdybysme někoho takového měli, s kým bysme mohli soutěžit!

Eskym: Ale někteří kluci tady si tady taky chtějí založit takovou partu, nebo tak něco...

Husky: Už jsme si dokonce začali vyrábět nedobytný bunkr v druhém lomu, máme tam listí a jiný zbraně.

Dořádáte kromě schůzek i jiné akce, třeba víkendové výpravy apod.?

Husky: To moc ne, jenom občas místo schůzky v klubovně jdeme do přírody, do lomu...

Hroch: Občas tady najdeme patrony a náboje od lovců z lesa, tak je sbíráme.

Tenhle rozhovor se objeví v Klubovním hlasateli. Určitě jej znáte, máte ho vyvěšený v klubovně. Máte nějaký nápad, co by se v něm mělo objevit, co byste si rádi přečetli? Nebo naopak, co se vám nelíbí?

Hroch: No, mě se moc líbí, nevím, co zlepšit...

Husky: Já do toho mluvit nemůžu, moc jsem ho neviděl. Přečetl jsem jenom několik úvodních stránek...

Tak to je dost škoda, ne? Tak bychom se aspoň chtěli zeptat, jestli jste vymysleli nějakou speciální klubovní hru, nebo nějakou tradici, prostě nějaký váš speciální klubovní nápad – pokud tedy není tajný?

Hroch: Chceme udělat tradici z výprav tady do lomu, za listinou úmluvy, chtěli bychom ji zde zakopat.

Čas se nachýlil, brzy musíme domů. Tak se na závěr zeptáme, co byste rádi vzkázali ostatním klubům?

Eskym: No ať někdy za náma přijedou, podívat se a zahrát si nějaký hry...

Hroch a Husky: No jasně, to bysme byli moc rádi!

Tak jo kluci, díky moc za rozhovor. Mějte se pěkně a hodně štěstí ve vaší činnosti!

Přepsal Hyňas.



Turlogh a Winoga

uvádí:



Jelikož došlo ke změně stovkaře stopařů SPJF (Ferda F. se z rodinných důvodů vzdal členství ve vedení SPJF a stopaře jsem převzal já, Jarda Š. za aktivní pomoci přítele Marka S.- Winogy), myslím, že je důležité vás s tímto stavem věci seznámit. Také vám chci říci, že v naší organizaci Sdružení přátel Jaroslava Foglara, kde máme oddíly, kluby a stopaře, považuji osobně právě jednotlivé stopaře za největší nadšence a vytrvalce! Vysvětlím proč. Jsem-li členem oddílu či klubu, postačí, když se podílím svou částí na chodu a činnosti oddílu či klubu. Zakolísám-li, tedy pochybí-li mi nadšení a chuť do činnosti v oddíle či klubu, dá se očekávat, že mně ostatní členové podpoří a povzbudí. Ne tak jednotlivý stopař. Ten musí především sám odolávat své nečinnosti či nedostatku nadšení.

Především proto tedy považuji stopaře za obzvláště zdatné členy sdružení. Nemusím snad ovšem zdůrazňovat, že když takto hovořím, mám na mysli stopaře činné a plně fungující.

Chci vám teď říci, že s přítelem Winogou připravujeme velké a náročné dobrodružství pro všechny, kteří se ho budou chtít zúčastnit, především však pro vás, pro stopaře. Je jedno, jestli je vám deset, patnáct nebo už osmnáct let, jestli jste kluci nebo holky, jde jen o to, jestli se chcete sami přesvědčit, co vlastně znáte, umíte a dokážete!

Bude to dobrodružství, které prověří vaše schopnosti, vaši zručnost, inteligenci i vytrvalost a budete-li je chtít dotáhnout až do konce, nebude to věru jednoduché to vám říkám na samém počátku. Můžete to brát jako výzvu, jaké jste pravděpodobně dosud nečelili.

Chtěl bych se vás tedy zeptat, zda máte zájem se

zapojit do chystaných aktivit a zda tedy chcete být činnými stopaři. Jelikož nevím, jak kdo z vás do této doby pracoval, dovolím si vás požádat, aby jste mi napsali zda se chcete zapojit. Postačí jen vaše velmi krátké vyjádření na můj mail: plamensrdce@seznam.cz nebo sms na můj mobil, na číslo 732 202 237. (Pokusím se kromě této výzvy v klubovním hlasateli SPJF, jelikož nevím jakou mají jednotlivci z vás dostupnost ke KH, rozeslat vám maily s podobným obsahem na vaše mailové adresy).

Dále, protože nevím, zda máte a zda chcete kontakty na ostatní stopaře, poprosil bych vás, zda byste mi dali vědět, jestli chcete, aby se zde v KH uveřejnil přehled vás, stopařů a kontakty. (Jedná se o nejnovější přehled, který jsem obdržel od svého předchůdce).

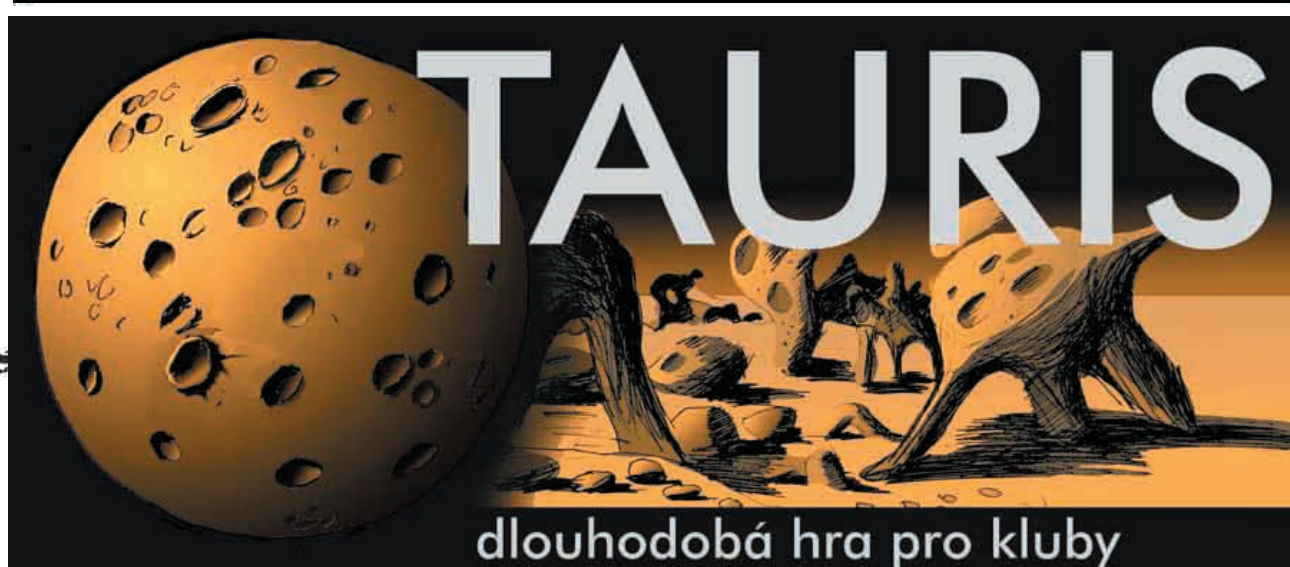
A na závěr jedna otázka:

Na fotce vidíte tři šermíře, všichni mají něco společného s vámi stopaři, jestlipak je dokážete identifikovat ?

Vaše odpovědi budou uveřejněny zde na stránce stopařů v Klubovním hlasateli. Zatím se loučí Jarda - Turlogh a Marek - Winoga.

Ahoj!





AHOJ KAMARÁDI,

uplynul měsíc od zahájení dlouhodobé hry Tauris. Některé kluby již opustily přistávací modul a přestěhovaly se do modulu obytného. Elektřinu jim vyrábí sluneční kolektory, vodu z kyselých jezírek čistí filtr, o dobrý vzduch budovách se stará kyslíkový generátor.

S listopadovým číslem vám přinášíme další díl příběhu klubu Zatopená jeskyně a to jak v komiksu, tak textové verzi. Řada klubů již poslala splněné zcela nebo zčásti úkoly ze října. Připomínáme, že je můžete posílat se zpožděním, protože hra probíhá až do 15. května a že nemusíte plnit všechny úkoly.

Přidělování bodů a stavění vaší tauriské základny - www.dlouhodobka.cz

Pro přihlášení svého klubu do systému musíte znát heslo, které si zvolíte při přihlášení. Klubům přihlášeným poštou heslo sdělíme. Každý váš splněný úkol vyhodnotíme a počet bodů vám zapíšeme co nejrychleji na internet, kde se můžete podívat, jak jste který úkol zvládli. V odkazu „Editor stavby“ pak můžete snadno své body využít ke stavbě. Způsob, jak postavit vysílač dříve než ostatní, je čistě na vaší strategii. Určitě vám pomůže tzv. „karta stavby“, která se objeví při kliknutí na některou ze staveb. U některých staveb je také uvedena kolonka „prerekvizitní stavby“ Např. hydraulický důl potřebuje 1 MO (obytný modul), 1 KG (kys-

líkový generátor), 2 SA (sluneční agregát), 2 UV (Úpravna vody). Pokud tyto stavby nebudete mít postavené v předepsaném počtu, nemůžete hydraulický důl vybudovat. Pokud hydr. důl postavíte a další stavba bude vyžadovat např. 2 SA (sluneční agregát), nemusíte je stavět další 2 SA. Jakmile je nějaká stavba dostupná, vybarví se a je aktivní.

Pokud něčemu nerozumíte, pište do návštěvní knihy na stránkách Taurisu, nebo nám pošlete mail na tauris@dlouhodobka.cz

ČÁST DRUHÁ

1. ÚKOL - TAURISKÁ KRAJINA (12 bodů)

Pro všechny členy posádky vesmírné lodi Tribut je Tauris zcela jiným prostředím, než na jaké byli zvyklí na Zemi. Krajina, na kterou ve dne svítí dvě slunce je o dost jiná. Podivné tvary skal, zvláštní tauriský prach; průrvy, hory a rokle tvořené načervenalou horninou, kyselá jezírka. Rostou na planetě rostliny, žijí nějakí živočichové? Na to nikdo z posádky zatím nezná odpověď.

Pokuste se nalézt ve svém okolí krajinu, která připomíná tu na Taurisu nebo je nějakým způsobem zvláštní. Vypravte se na klubovní schůzce či výpravě na toto místo a celou oblast zdokumentujete. Pokud máte k dispozici fotoaparát, můžete nám snímky zaslat poštou. Pokud máte digitální foťák, můžete fotky vytisknout nebo poslat

emailem na tauris@dlouhodobka.cz Můžete také místo fotek nakreslit obrázky území. Zároveň nám pošlete stručný zápis, co jste na výpravě zažili a hlavně nám napište místo, kde se vaše tauriská krajina nachází. Některé snímky z Taurisu můžete nalézt na internetu v odkazu „Galerie“

2.ÚKOL - HVĚZDY (16 bodů)

Hvězdná obloha na Taurisu je jiná než ta, kterou členové Zatopené jeskyně měli možnost sledovat na Zemi, neboť se Tauris nachází v jiné galaxii. Pozorování noční oblohy je jedna z výzkumných činností, která probíhá současně s výstavbou základny.

S použitím hvězdné mapy se pokuste nalézt na obloze následující objekty (hvězdy a planety), popište jakou mají přibližně barvu a seřadte je sestupně podle jasnosti. Popište jaký je rozdíl mezi hvězdou nízko nad obzorem (např. Sirius) a hvězdou blízko nadhlavníku (např. Capella) a pokuste se tento jev vysvětlit. Ke svému pozorování nezapomeňte uvést místo a čas pozorování.

Název hvězdy	Souhvězdí
Aldebaran	Býk
Capella	Vozka
Castor	Blíženci
Pollux	Blíženci
Prokyon	Malý pes
Sirius	Velký pes
Rigel	Orion
Antares	Štír
Betelgeuze	Orion

3.ÚKOL - VESMÍRNÁ BITVA* (10 bodů)

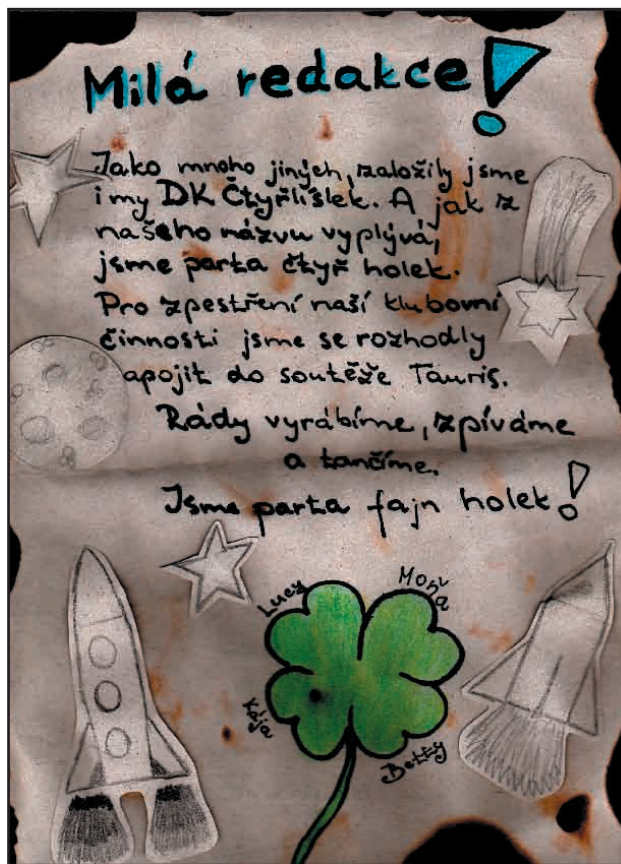
Ne vždy dosahuje dobývání vesmíru takových úspěchů jakým bylo například úspěšné vyslání sovětské družice Sputnik do vesmíru, o které jsme psali v minulém čísle. Často se musí lidstvo smířit i s porážkami, ze kterých se však může poučit.

O jednom takovém neúspěchu se můžete dočíst, pokud vylustíte hlavolam na zadní straně přílohy ke hře. Body získáte, pokud pošlete vylustěnou tajenku.

4.ÚKOL - PUKLINA (13 bodů)

Při stavbě jedné z nově vznikajících budov základny se propadla zem a ve skále se objevila puklina hluboká sta metrů. Než se postaví most, je prozkoumávání okolí a stavba dalších budov v tomto směru nemyslitelná!

Puklina je široká sedm metrů. Zkuste jít s klubem někam na výpravu, za město, ale klidně i do městského parku. Vaším úkolem je překonat vzdálenost sedmi metrů tak, abyste se v žádnou chvíli neocitli níže, než půl metru nad zemí. Na druhou stranu musí přejít všichni členové klubu! Smíte použít libovolné nástroje, ale jen ty, které si donesete z domu - lano, látka, karabina apod. Každou vzdálenost pečlivě změřte, abyste měli jistotu, že splníte vše podle požadavků. jednoduše si představte, že v úseku 7 metrů je průrva. Nemůžete tedy do ní umístit žádnou podporu, pilíř apod.



Příhláška 24. DK Čtyřlístek.

Napište nám, jaký způsob jste vymysleli, a jak se vám povedl uskutečnit! A upozornění na závěr: dejte pozor a nepřekonávejte "puklinu" v nebezpečné výšce! Dejte pozor na riziko pádu!

5.ÚKOL- ÉTERICKÝ OBRAZ (24 bodů)

Při havárii kosmické lodi Tribut ztratila posádka možnost odvísat zprávu na Zemi a jedinou nadějí se tak stala stavba nového vysílače. Přijímání zpráv je však mnohem snadnější a proto se již v prvních dnech podařilo Robertu Pamukovi - lodnímu technikovi sestavit jednoduchý přijímač. Netrvalo dlouho a na displeji se objevily první zprávy. Atmosféra Taurisu však citelně rušila příjem, proto se podařilo zaznamenat vždy jen útržek nouzového vysílání, které směřovalo ze Země k trosečníkům a bylo nutné zprávy složitě dešifrovat.

Vžijte se nyní do role trosečníků. Ze Země je vám vysílána obrázková zpráva, kterou musíte složit. Nakreslete si čtvercovou tabulku se šestnácti řádky i sloupci, která



Příhláška 299.KBS Tři klíče.

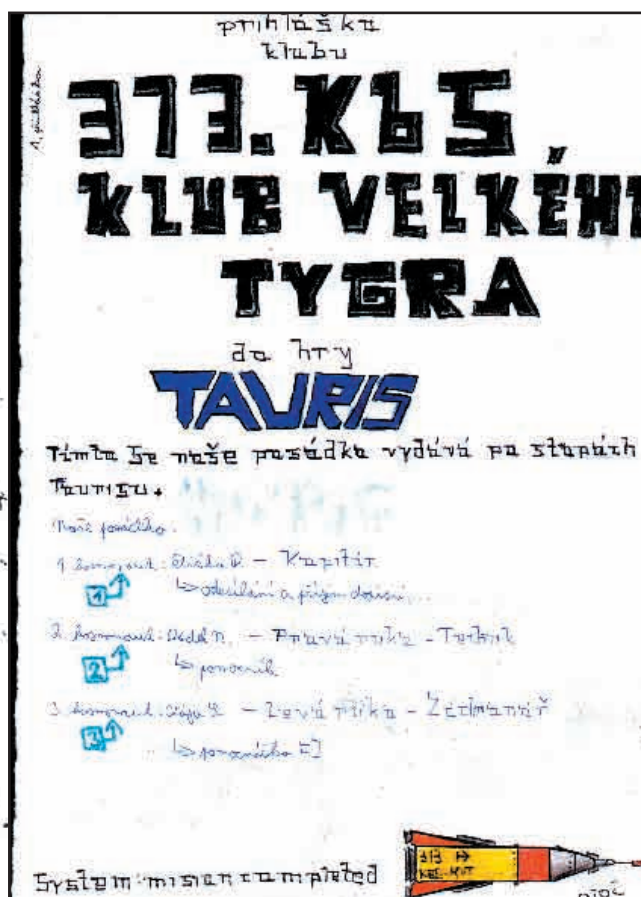
bude představovat formát obrázku. Sloupce očíslovte čísla 1 až 16, řádky označte písmeny A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O a P.

A teď pozor. Každé poslední pondělí v měsíci uslyšíte v pořadu **Domino** (Toulavé) na stanici **Český rozhlas 2** ve vysílání o dlouhodobce Tauris několik kódů, které značí políčka, jež je nutno v tabulce vybarvit černě. Vysílání bude probíhat od listopadu do dubna, celkem tedy půjde o šest zpráv, ze kterých dohromady vznikne výsledný obrázek. Nepodaří-li se některý měsíc nikomu z vás poslouchat Domino, můžete se pokusit políčka domyslet. V dubnu celý obrázek pošlete a podle přesnosti získáte body.

PRŮBĚŽNÉ POŘADÍ

Je uvedeno na straně 3 přílohy ke hře Tauris.

Připravili Čáp, Martin Rybář, Hynek, Stopař, Vojta a Winoga.



Příhláška 313.KBS Klub Velkého tygra.