

SUCHDOL 2017

K plnění úkolů: Úkoly lze plnit v libovolném pořadí. Každý úkol je hodnocen jiným způsobem.

Některé úkoly závisí na úkolech jiných. Za úkoly můžete získat body, nebo razítka do jiných úkolů.

Úkoly mohou plnit kdykoli ve volném čase. Za každý úkol mohou dostat 5 až 500 bodů pro celý tým.

Uprostřed tábora bude schrána, do které se mohou kdykoli odevzdávat hotové úkoly. Schrána je kontrolována každou celou hodinu od 8:00 do 20:00. Této kontrole by měli být přítomni všichni Králové.

každou celou hodinu, 15 minut až 45. je čas vyhrazen na hraní her. Králové si hry mohou vybrat sami, po společné domluvě.

Celá hra je založena na spolupráci a logickém uvažování. Jediný Váš soupeř je čas. Jediné, co vás může omezovat je Vaše fantazie.

Všechny úkoly se dají splnit vícero způsoby. Vedoucí mohou udělit bonusové body (vždy 50B) za originální způsob plnění.

Technické značení:

- [počet] \mathcal{B} = body
- $\#$ [číslo úkolu] = razítka do úkolu, číslo []

1. Úkol ❖ 5 B ❖

Tvým úkolem je sepsat seznam členů.

2. Úkol ❖ 5B ❖

Vaším úkolem je uvázat plochou spojku na hlavní stan. Důležité je, aby byl uzel na stanu i během kontroly schrány. Ostatní království mají obdobný úkol, akorát s jiným uzlem. Pokud ho kdokoli z vašeho království rozváže, může jej sundat a připravit tak druhé království o body z tohoto úkolu. POZOR!!! To samé se může stát i vám. Ve chvíli, kdy je tento uzel na svém místě, je nutné odtrhnout tento útržek a vložit jej do schrány.

3. Úkol ❖ 5B ❖

Vaším úkolem je vymyslet jméno království. POZOR!!! MUSÍ MÍT 6 PÍSMEN!!! Vyplněné vložte do schrány.

--	--	--	--	--	--

4. Úkol ❖ 10 až 20B ❖

Vaším úkolem je nakreslit podle názvu vašeho království váš erb. Pověste jej na provázek v hlavním stanu. Pak tento útržek vložte do schrány. Pokud podle vašeho erbu uhodne některé další království jméno vašeho království, dostanete další body. Proto se snažte, aby se dalo z erbu uhodnout.

5. Úkol ❖ 0 až 12 bodů ❖

Podle erbu ❖ království uhádněte jeho jméno. Vyplněné vložte do schrány.

--	--	--	--	--	--

6. Úkol ❖ 0 až 12 B ❖

Podle erbu ❖ království uhádněte jeho jméno. Vyplněné vložte do schrány.

--	--	--	--	--	--

7. Úkol ❖ 20B ❖

Vyrobte dopravní prostředek, který uveze alespoň jednoho člena vašeho království na vzdálenost 20 metrů. Je na vás, zda to bude prostředek, který přepravuje ve vodě, ve vzduchu, na zemi, pod zemí, či pod vodou. Když budete mít vynález hotový, vložte tento útržek do schrány. Když pak proběhne kontrola schrány, musíte předvést, že váš dopravní prostředek funguje.

8. Úkol ❖ ???B ❖












Někde je schovaný poklad. Vaším úkolem je najít ho. Náповěda je: nádobí.

9. Úkol ❖ 5B ❖

Vaším úkolem je vymyslet a vytvořit kalendář. Vymyslet znamená znovu vymyslet (pojmenovat jinak dny; týden po jiném počtu, než po 7mi, atd.). Stačí na těchto 5 dní. Když budete mít kalendář hotový, odtrhněte tento útržek a společně vložte do schrány. Kalendář označte barvou vašeho království.

10. Úkol ❖ max. 200B ❖

Vizualizujte tyto budovy. Musíte postavit své království. Tabulku vložte do své obálky na schráně. Za vizualizaci daného architektonického prvku, dostanete body a razítko do příslušného políčka tabulky. Za vyplnění řádky/sloupce/úhlopříčky, či celé tabulky dostanete příslušný počet bodů. Za každou splněnou položku vložte do schrány útržek s daným architektonickým prvkem.

10B 	7B 	9B 	10B 	5B 
5B HRAD	6B ZÁMEK	8B CHRÁM	10B VES	10B 
9B UNIVERZITA	3B STADION	5B GALERIE	4B HLADOVÁ ZEĎ	7B 
2B HROBKA	7B DŮL	10B LÁZNĚ	9B ORLOJ	9B 
3B HRADBY	6B DIVADLO	4B NEMOCNICE	7B PIVOVAR	7B 
			31B 	5B 

❖ HRAD ❖

❖ ZÁMEK ❖

❖ CHRÁM ❖

❖ VES ❖

❖ UNIVERZITA ❖

❖ STADION ❖

❖ GALERIE ❖

❖ HLADOVÁ ZEĎ ❖

❖ HROBKA ❖

❖ DŮL ❖

❖ LÁZNĚ ❖

❖ ORLOJ ❖

❖ HRADBY ❖

❖ DIVADLO ❖

❖ NEMOCNICE ❖

❖ PIVOVAR ❖

11. Úkol ❖ 5B ❖

Vaším úkolem je vytvořit korunovační klenoty. (koruna, jablko, žezlo) Po vytvoření vložte i s tímto útržkem do schránky.

12. Úkol ❖ max. 200B ❖

Vytvořte, či najděte trůn pro vašeho krále. Ukažte jej někomu z vedoucích.

Podpis vedoucího: _____

Pak tento útržek vložte do schránky.

13. Úkol ❖ 0 až 20B ❖

Vydejte táborové noviny (o tom, co se za celý den dělo) stačí 2x formát A₄ POZOR! Musíte být daný den první a noviny musí být opravdu novinami. Noviny vždy připněte sponkou k útržku se správným dnem a na útržek napište čas. Takto ošetřený útržek vložte do schránky.

❖ Středa ❖	Čas __:__
❖ Čtvrtek ❖	Čas __:__
❖ Pátek ❖	Čas __:__
❖ sobota ❖	Čas __:__

14. Úkol ❖ 0 až 15B ❖

Každé království má svou mučírnu, Vaším úkolem je vymyslet způsoby mučení, ale pozor!!! Bezbolestné!!!! „mučení“ můžete popsat/zakreslit do volného prostoru útržku, nebo můžete „mučení“ při kontrole schránky předvést. Útržek vložte do schránky.

15. Úkol ❖ 10B ❖

Vaším úkolem je prodat cokoli ❖ království výměnou za body. Vyplněné vložte do schrány.

Co to bylo: _____

Podpis krále ❖ království: _____

16. Úkol ❖ 10B ❖

Vaším úkolem je prodat cokoli ❖ království výměnou za body. Vyplněné vložte do schrány.

Co to bylo: _____

Podpis krále ❖ království: _____

17. Úkol ❖ 5B ❖

Vaším úkolem je koupit cokoli od ❖ království výměnou za body. Vyplněné vložte do schrány.

Co to bylo: _____

Podpis krále ❖ království: _____

18. Úkol ❖ 5B ❖

Vaším úkolem je koupit cokoli od ❖ království výměnou za body. Vyplněné vložte do schrány.

Co to bylo: _____














Podpis krále ❖ království: _____

19. Úkol ❖ až 20B ❖

Všechna Království mají svou královskou hru (např.: Anglie-kriket). Vaším úkolem je vymyslet svou. Do volného místa na tomto útržku napište její pravidla. Poté útržek vložte do schrány.

20. Úkol ❖ až 300 *B* ❖

ŘEMESLA – tuto tabulku vložte do vaší obálky na schráně. Za plnění dalších úkolů budete do tabulky dostávat razítka. Za zaplnění sloupce/řádky/úhlopříčky dostanete 10 bodů. Za vyplnění celé tabulky 80 bodů.

10 <i>B</i> 	10 <i>B</i> 	10 <i>B</i> 	10 <i>B</i> 	10 <i>B</i> 	10 <i>B</i> 
ALCHIMISTA	RYTÍŘ	PAŠERÁK	KOMEDIANT	BABKA KOŘENÁŘKA	10 <i>B</i> 
ASTRONOM	AGENT	VĚDEC	POŠTÁK	VĚŠTKYNĚ	10 <i>B</i> 
ASTROLOG	SOUSED	SKLADATEL	MALÍŘ	BODYGUARD	10 <i>B</i> 
SPISOVATEL	STRAŠIDLO	STRÁŽ	ŠAŠEK	DRUID	10 <i>B</i> 
KUCHARĚ	SOCHARĚ	VRAH	TRUHLÁŘ	OBJEVITEL	10 <i>B</i> 
				80 <i>B</i> 	10 <i>B</i> 

21. Úkol ❖ 10B ❖ 20 ALCHEMISTA ❖

Již odpradávná se alchymisté pokoušejí o výrobu zlata. Vy již dostanete hotový recept a vaším úkolem je sehnat všechny ingredience a smíchat je v pet-lahvi. Až budete mít hotovo, vložte lahev i s tímto útržkem do schránky. Vše, co neprojde skrz hrdlo lahve, natrhejte a vložte po částech.

RECEPT:

- ½ rohlíku
- 5x borůvka
- Ořezky z 1 pastelky, tolik, aby byla ořezaná
- 4x dubový list (nějaký menší)
- 3x šiška (taky malá)
- 1 polévková lžička písku
- 2 x 2 cm papíru s kouzelnou formulí (formuli vymyslete)

22. Úkol ❖ 5B ❖ 20 ASTROLOG ❖

Vaším úkolem je sestřít horoskop jednomu z vedoucích, na další den. POZOR! Alespoň 2 věci z horoskopu se mu musí opravdu vyplnit. Vyplněné vložte do schránky.

Pro koho:

Na který den:

Horoskop:

23. Úkol ❖ 10 *B* ❖ **##** 20 ASTRONOM ❖

Vaším úkolem je sestrojít orloj, který bude ukazovat údaje podle vašeho kalendáře z úkolu 9. Pokud jej ještě nemáte splněný, musíte jej nejprve udělat. Orloj pak vložte s tímto útržkem do schránky.

24. Úkol ❖ 5 *B* ❖ **##** 20 SPISOVATEL ❖

Tento útržek vložte do vaší obálky na schráně. Za plnění dalších úkolů budete dostávat razítka do následující tabulky. Po vyplnění tabulky vložte do schránky.

--	--	--	--	--	--

25. Úkol ❖ 5 *B* ❖ **##** 24 BÁSEŇ ❖

Napište báseň o vašem království. Stačí 2 sloky o 4 verších. Vyplněné vložte do schránky.

26. Úkol ❖ 10.8 ❖ 24 KRONIKA ❖

Napište kroniku vašeho království (jeho smyšlenou historii) ve stručnosti. Vyplněné vložte do schránky.

Kronika:



27. Úkol ❖ 5 *B* ❖ # 24 ŽIVOTOPIS ❖

Napište králův životopis (smyšlený). Vyplněné vložte do schránky.

28. Úkol ❖ až 10 *B* ❖ # 24 RODOKMEN ❖

Vaším úkolem je vytvořit rodokmen vašeho krále, stačí 3 až 4 generace. Vyplněné vložte do schránky, bude se hodnotit vzhled rodokmenu.

29. Úkol ❖ 10B ❖ 24 POVĚST ❖

Napište pověst (smyšlenou) o vašem království. Vyplněné vložte do schrány.



30. Úkol ❖ 15B ❖ 24 POHÁDKA ❖

Napište pohádku o hodném Kraťasovi. Vyplněné vložte do schrány.



31. Úkol ❖ 35 *B* ❖ 20 KUCHAR ❖

Vaším úkolem je pomoci Bohouškovi s něčím v kuchyni. Vyplněné vložte do schrány.

Bohouškův podpis: _____

32. Úkol ❖ 20 *B* ❖ 20 RYTÍŘ ❖

Vaším úkolem je udělat dobrý skutek. Vyplněné vložte do schrány.

Popis skutku:

33. Úkol ❖ 5 až 10 *B* ❖ 20 AGENT ❖

Vaším úkolem je zjistit, kdo jsou králové ostatních království. Vyplněné vložte do schrány.

Král ❖ království: _____

Král ❖ království: _____

34. Úkol ❖ 10 *B* ❖ 20 SOUSED ❖

Vaším úkolem je pomoci nějakému jinému království s plněním nějakého úkolu. Vyplněné vložte do schrány.

Který úkol: _____

Podpis krále jiného království: _____

35. Úkol ❖ 5 *B* ❖ 20 STRAŠIDLO ❖

Vaším úkolem je vylekat někoho z vedoucích. Vyplněné vložte do schrány.

Podpis vedoucího: _____

36. Úkol ❖ 10 *B* ❖ 20 SOCHAŘ ❖

Vaším úkolem je z čehokoli vytvořit sochu čehokoli, co se vztahuje k vašemu království. Až bude socha hotova, ukažte ji někomu z vedoucích. Vyplněný útržek vložte do schrány.

Podpis vedoucího: _____

37. Úkol ❖ 20 *B* ❖ 20 PAŠERÁK ❖

Vaším úkolem je sebrat Bohouškovi jakékoli nádobí a propašovat jej do schrány. Ve chvíli, kdy se vám podaří dostat nádobí do schrány, přiložte i tento útržek. Pokud vás někdo chytí během pašování nádobí, musíte jej vrátit. Chytat můžete i vy u ostatních království.

38. Úkol ❖ 10 až 20 *B* ❖ 20 VĚDEC ❖

Vaším úkolem je nakreslit/vytvořit perpetuum mobile. Vytvořené vložte do schrány i s tímto útržkem.

39. Úkol ❖ 0 až 20 *B* ❖ ~~10~~ 20 SKLADATEL ❖

Vaším úkolem je složit oslavnou píseň na Vaše království. Můžete napsat text/noty, nebo hudbu při kontrole ztvárnit. Vyplněné vložte do schrány.

40. Úkol ❖ 45 *B* ❖ ~~10~~ 20 STRÁŽ ❖

Vaším úkolem je dojít s tímto útržkem za vedoucím, který za něj jednomu členu království dá na hlavu čepici a truhličku s pokladem. Jeho úkolem je potom truhličku uhlídat po celou jednu hodinu. Poklad mu nesmí nikdo vzít. Po celou hodinu musí mít čepici na hlavě a truhličku s pokladem v ruce. Po hodině pak vyměníte tento útržek s vedoucím za poklad nazpět a vložíte jej do schrány.

Podpis vedoucího: _____

41. Úkol ❖ 5 *B* ❖

Pokud uvidíte někoho z cizího království s čepicí a truhličkou v ruce, vaším úkolem je, truhličku mu sebrat a odevzdat ji vedoucím. Vyplněné vložte do schrány.

Podpis vedoucího: _____

42. Úkol ❖ 10 *B* ❖ ~~10~~ 20 VRAH ❖

Vaším úkolem je vložit cedulku „VRAŽDA“ do tašky cizího krále. Cedulka musí být podepsaná od všech členů vašeho království. Pokud je cedulka v tašce, vložte tento útržek do schrány.

Který král: _____

VRAŽDA

Podpisy:

43. Úkol ❖ 20B ❖ 20 KOMEDIANT ❖

Vaším úkolem je vytvořit humorné představení na cca 5 minut. Předvedete jej při kontrole schránky, pokud máte představení připravené, vložte tento útržek do schránky.

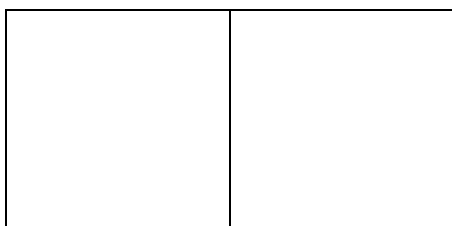
45. Úkol ❖ 5B ❖ 20 POŠTÁK ❖

Vaším úkolem je nakreslit poštovní známku vašeho království. Vyplněné vložte do schránky.



44. Úkol ❖ 5B ❖ 20 MALÍŘ ❖

Vaším úkolem je vložit tento útržek do vaší obálky na schráně. Za plnění některých dalších úkolů získáte do tohoto úkolu razítka, až budete mít úkol splněný, vložte jej do schránky.



46. Úkol ❖ 10B ❖ 45 PORTRÉT ❖

Vaším úkolem je nakreslit portrét krále. Sponkou k němu připevněte tento útržek a společně pak vložte do schránky.

47. Úkol ❖ 10B ❖ 45 KRAJINA ❖

Vaším úkolem je nakreslit vaše království. Sponkou k němu připevněte tento útržek a společně pak vložte do schránky.

48. Úkol ❖ 5B ❖ 20 ŠAŠEK ❖

Vaším úkolem je vymyslet vtip. Vyplněné vložte do schránky.

Vtip:

49. Úkol ❖ 20B ❖ 20 TRUHLÁŘ ❖

Vaším úkolem je vyrobit hudební nástroj. Tento útržek vložte i s ním do schránky.

50. Úkol ❖ 10B ❖ 20 BABKA KOŘENÁŘKA ❖

Vaším úkolem je nalézt něco k jídlu (houby, borůvky atd.). I s tímto útržkem vložte do schrány. POZOR!!! Potraviny vložte do nějakého obalu! Ne, že to tam někdo flákne jen tak a zašpiní tím všechny ty papíry!

51. Úkol ❖ 10B ❖ 20 VĚŠTKYNĚ ❖

Vaším úkolem je vytvořit karty na věštění. Vložte je i s tímto útržkem do schrány.

52. Úkol ❖ 10B ❖ 20 BODYGUARD ❖

Vaším úkolem je sebrat papírek „VRAŽDA“ cizímu království. Připněte ho sponkou k tomuto útržku a vložte do schrány.

53. Úkol ❖ 10B ❖ 20 DRUID ❖

Vaším úkolem je najít léčivou bylinu a s tímto útržkem jí vložit do schrány.

CO JE TO ZAČ: _____

Nač pomáhá?: _____

54. Úkol ❖ 5B ❖ 20 OBJEVITEL ❖

Vaším úkolem je najít nějaké hezké místo. Stačí jej ukázat vedoucímu. Vyplněné vložte do schrány.

Podpis vedoucího: _____

55. Úkol ❖ až 20B ❖

Vyplňte nějak kreativně zbývající prostor. Obsah musí nějak souviset s celou táborovou hrou. Vyplněné vložte do schrány.

