

Obratnost: Páskovaná

O co jde: Souboj na obratnost s reflexními páskami.

Pravidla: Obě dvojice se postaví proti sobě. Každý hráč si vezme reflexní pásku ze startovního balíčku (reflexka na cca třiceticentimetrovém plíšku, která se umí „obtočit“). Všichni bojovníci si vyhrnou rukávy a nohavy (nemají-li elastáky či jiné přiléhavé oblečení), aby měli holé ruce od loktů k prstům, resp. nohy od kolen ke kotníkům. Po zahájení souboje se hráči snaží členy druhého týmu zasáhnout tak, že jejich ruku zasáhnou reflexní páskou a ona se na končetinu „namotá“ a zůstane držet. Pokud se páska na ruce/noze neuchytí, může ji útočící hráč opět zvednout (není ovšem v čase zvedání nijak chráněný). Pokud se uchytlí, útočník si započítá bod a zasažený hráč mu pásku vrátí (během tohoto aktu na ně druzí dva hráči neútočí). V průběhu zápasu není dovolen fyzický kontakt (držení, kopání), ani třeba přišlapávání spadlých pásek.

Vítězství: Vyhrává tým, kterému se podařilo umístit na soupeře 5 pásek.

Paměť: Číslice

O co jde: Paměťová výzva, hráči si vzájemně zadávají a opakují číslice.

Pravidla: Každý z týmů (A a B) se rozdělí na zadavače a pamatovače. Začíná tým, který vyzýval na souboj, dejme tomu tým A. Zadavač z týmu A řekne nějakou číslici 0 - 9 (kterou si i zapíše). Pamatovač z týmu B ji musí zopakovat. Poté zadavač z týmu B přidá další číslici. Pamatovač z týmu A nyní musí zopakovat obě číslice. Tímto způsobem se pokračuje i dále, jen přibývají číslice.

Příklad:

Zadavač A:	5
Pamatovač B:	5
Zadavač B:	4
Pamatovač A:	5, 4
Zadavač A:	9
Pamatovač B:	5, 4, 9
Zadavač B:	7
Pamatovač A:	5, 4, 9, 7
Zadavač A:	1
Pamatovač B:	5, 4, 9, 7, 1

atd...

Vítězství: Tým, jehož pamatovač jako první udělá chybu, prohrává. Doporučujeme, aby si oba zadavači psali všechny zadané číslice, aby byla chyba správně odhalena.

Síla: Kladivová zatloukaná

O co jde: Střídaté zatloukání různě dlouhých hřebíků do špalků.

Pravidla: Oba týmy si vybalí svá kladiva (která mají s sebou z domu jako povinné vybavení). Tým, který vyzýval na souboj, vybere jeden ze svých hřebíků ze startovního balíčku a přitukne ho do nejbližšího zatloukacího špalku (nachází se u Rohu hojnosti a v koridorech, nezatloukejte do neoznačeného dřeva!) tak, aby držel. Zároveň i určí, kdo bude začínat zatloukat. Hráči se pak střídají v zatloukání hřebíku, každý dá vždy jednu ránu (první hráč týmu A, první hráč týmu B, druhý hráč týmu A, druhý hráč týmu B atd.). Tým, který dá poslední ránu (hřebík už je zcela ve dřevě), vyhrává. Když nějaký tým hřebík zohne, hraje se znovu.

Tato kola se odehrají 3 (podruhé začíná tým B, třetí kolo zase A). Hřebíky se dají doplnit v rohu hojnosti.

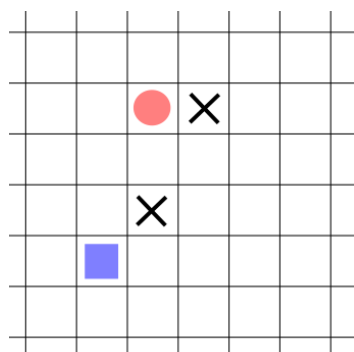
Vítězství: Zvítězí tým, který zasadil finální úder u více hřebíků.

Logika: Bariéry

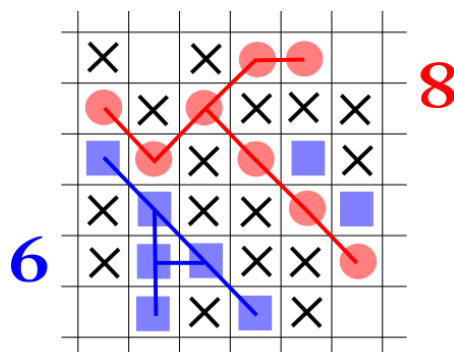
O co jde: Logická hra na čtverečkovaném papíře.

Pravidla: Hraje se tužkou na čtverečkovaném papíře na poli 6 x 6. Hráči se pravidelně střídají: začíná první hráč týmu A (toho týmu, který vyzýval na souboj), pokračuje první hráč týmu B, pak druhý hráč A, pak druhý hráč B atd. Hráči se v průběhu nesmí nikterak radit. Každý hráč obsadí symbolem svého týmu jedno políčko a na jedno z 8 vedlejších políček (vlevo, vpravo, nahoru, dolů, 4 x diagonálně) umístí bariéru (křížek). Na políčka bariér či symbolů soupeře hrát nelze. Cílem je získat co největší propojenou oblast, tedy mít co nejvíce symbolů na políčkách tak, aby se mezi nimi dalo „cestovat“ (tedy přejít na vedlejší políčko jedním z osmi směrů). Hraje se do té doby, dokud je možné učinit tah (tedy obsadit políčko a zároveň i umístit v jeho sousedství bariéru).

Příklad:



první dva tahy



konec hry, nelze táhnout, výpočet skóre

Vítězství: Vítězí tým s větší propojenou oblastí, tedy s větším počtem svých symbolů, mezi nimiž se dá „cestovat“.

Postřeh: Slova z kostek

O co jde: Skládání slov z určených písmen

Pravidla: Každý tým má ve startovním balíčku 6 kostek. Nejpozději před prvním soubojem si stěny kostky popíše písmeny, a to tak, že na každou stěnu každé kostky umístí právě jedno písmeno české abecedy (tedy může mít háček, čárku, může to být písmeno Ch). Jediné omezení je to, že na žádné kostce nesmí mít dvě stěny stejné písmeno.

Samotný souboj probíhá tak, že oba týmy hodí svými šesti kostkami, celkem tedy padne 12 písmen. Z těchto písmen týmy skládají česká slova, a to **pouze podstatná jména v prvním pádě jednotného čísla**. Zakázána jsou i **vlastní jména**. V jednom slově nelze použít jedno písmeno víckrát (pokud tedy víckrát i nepadlo na kostkách), ale v dalším slově opět můžete vybírat ze všech písmen.

Tým, který najde nějaké slovo jako první, vykřikne: „Mám!“ a řekne nahlas nalezené slovo. Soupeřící tým musí do 30 sekund reagovat jiným slovem, které musí být minimálně stejně dlouhé. Pokud řekne nějaký tým neplatné slovo, může se opravit. 30 sekund si týmy odměřují vzájemně.

Pokud (zcela výjimečně) vznikne o některé slovo neskonalý spor, v němž se týmy nedokážou domluvit, mohou zaběhnout do nedalekého Rohu hojnosti, kde organizátor rozhodne podle přítomnosti slova ve slovníku spisovné češtiny <https://ssjc.ujc.cas.cz/>.

Příklad:

Padlo: N, E, A, H, S, T, Č, M, O, R, O, C

Hra probíhala takto:

Tým A: **MOR** - ok

Tým B: **MOC** - ok, stejně dlouhé

Tým A: **STAN** - ok, delší

Tým B: **SATAN** - nelze, padlo pouze jedno A

Tým B se opravuje: **MOTOR** - ok, delší, O padlo dvakrát, takže lze

Tým A: **CHATRČ** - nelze, hrajeme s českou abecedou a ač padlo C a H, tak nepadlo Ch.

Tým A se opravuje: **NEMOTORA** - ok, delší

Tým B neví a prohrává.

Vítězství: Vítězí tým, který řekl poslední slovo. Tým, který už nenašel jiné delší a nebo stejně dlouhé slovo, prohrává.