

# Bojovka s vysílačkama – aneb nepřítel naslouchá

3 rody, každý má k dispozici 2 vysílačky

pokud bude v táboře 7 stanic (asi jo), tak 7. bude na v cíli jen monitorovací, abychom mohli sledovat průběh

**hrací plocha:** park, les, louka nebo budova s chodbama a místnostma

## potřeby:

- pro každý rod 2 ruční stanice s nabitými baterkami
  - v krizi se dá upravit i na jednu do týmu + 1 cílovou, ale to by ztratilo dynamiku a kouzlo
- 2 hláskovací tabulky pro každý rod
- tabulka s kódy pro vedoucího v cíli

## vedoucí:

- jeden až dva na zapisování v cíli
- jeden koordinátor na řešení sporů a příp. monitorování komunikace u liché vysílačky
- nejméně jeden vedoucí jako dozor v prostoru hrací plochy (není na dohled od cíle, aby ty vysílačky měly smysl)
- cíl bude na dohled (100-200m ?) od základen rodů, ale i tak může být jeden vedoucí u základen

**pro děcka:** na každou základnu tužka a papír (podle alternativy pravidel)

Každý rod bude mít k dispozici 2 vysílačky. Jedna bude na základně rodu, nesmí ji opustit! Druhá bude v hlavním hracím poli (ta ať si klidně odejde jinam, ale není to v zájmu rodu).

3 typy hracího pole:

## 1 Hlavní hrací plocha (park, les nebo chodby a místnosti)

- po ploše budou různě rozmístěny kartičky s náhodně vygenerovanými alfanumerickými kódy
  - nejlehčí: jen číslice nebo jen písmena
  - lehké: kombinace číslic a písmen
  - těžké: kombinace číslic a malých i velkých písmen (malá a velká písmena můžou být lišena českou a mezinárodní tabulkou) – jen pro profíky v X-tém opakování
- po odstartování hry se části rodů vydají k ploše a hledají tam kódy
  - rody si samy určí, kolik lidí bude kde, a v průběhu hry to můžou měnit, jen je to bude zdržovat
  - po ploše můžou pobíhat i samostatně, a když někdo něco najde, tak musí najít člověka co má vysílačku a kód mu říct nebo ho ke kódu dovést
- a část rodu (počet je věc jejich taktiky) jde působit na základnu

## 2 Základny rodů

- musí být od sebe tak daleko, aby mezi nimi nebylo přímo zvukově slyšet rozhovor
- na základnu a do jejího blízkého okolí nesmí soupeř chodit

- na základně bude jedna vysílačka, a ta se odtamtud nehne, nesmí se přiblížit k cíli
- ze základny bude libovolný počet běžců běhat s kódy od vysílačky k cíli
- jestli u vysílačky bude stálá služba nebo nebude, to je věc rodu (jen se vysílače nesmí nic stát)

#### pro přípravu:

- měly by být přibližně stejně daleko od hlavní hrací plochy
  - když se občas při změně taktiky budou hledači měnit v běžce nebo naopak
- musí být přesně stejně daleko od cíle
  - budou tam běhat běžci, půjde jim o čas

### 3 Cíl

- musí být stejně daleko od všech základen
- sedí tam vedoucí s papírem kde má kódy, a ke každému kódu si napíše, který rod mu ho nahlásil.
  - do toho papíru děcka nesmí vidět; vedoucí může říkat, jestli je kód OK
  - obtížnější možnost: vedoucí si postupně bude zapisovat kódy, ale nebude vědět, a tudíž ani komentovat, jestli jsou správně; zhodnotí se po hře
- když tam běžcem hlášený kód nemá (stačí sebemenší rozdíl – každá chyba je chyba), tak si nic nepíše, a vyslanec rodu se vrací na svou základnu pro další kód (nebo pro další pokus o stejný kód, to je jeho věc)
- když už je u toho kódu napsaný jiný rod, nic se nikam nepíše, prostě ten kód už je použitý

### 4 Hodnocení

- Body se udělují za každé správně nahlášené slovo. Body ale dostane jen ten rod, který ten kód hlásí jako první. Na ploše jsou rozmístěny řetězce s cca. 4-8 znaky, počet bodů odpovídá počtu znaků řetězce.
- Ale jeden špatný znak znamená nula bodů za ten kód (může se ale vrátit a zkusit to znova, pokud ten řetězec mezitím nenahlásí soupeř)
- absolutně nutná je tedy přesnost; a na druhém místě rychlost
- čtyřmístné číselné kódy jsou hodnoceny jen 2 body; 4 místné kódy z písmen jsou za 4 body

### 5 Pravidla

- pokud mají vysílačky různé možnosti kanálů a podkanálů, musí se stanovit, které kanály se mohou používat
  - kdo má lepší vysílačky, **musí povinně používat jen kanály dostupné i ostatním rodům** (dá se **zajistit i zamícháním** – aby žádný rod neměl 2 dobré vysílačky – aby každý měl jednu dobrou a jednu obyčejnou; příp. pokud zbude 1 monitorovací pro vedoucí, tak to musí být ta nejlepší, aby se dalo kontrolovat, na kterých kanálech děcka vysílají)
- lidí může mezi základnou a cílem běhat kolik chce, to je věc rodu; ale vysílačka nesmí opustit základnu!
- Odposlouchávat se může v éteru. Každý kdo něco řekne a nezakóduje, musí počítat s vyzrazením.
  - Ale nesmí se fyzicky narušovat prostor cizích základen (nesmí se přijít v určitém k okruhu k cizí základně nebo se nesmí na určitou plochu)
  - Nesmí se gumovat, tj. nesmí se vysílat přes někoho jiného, každý může vysílat jen na volném kanále. Ale poslouchat komunikaci soupeře v rámci hry se může (ale ne cizí komunikaci nezúčastněných osob – to není slušné)

- je **možnost** přidělit předem pevně kanály, který tým bude na kterém kanále, aby to všichni předem věděli. Ale pokud všechny vysílačky mají scan (obvykle mají), tak to není potřeba
  - kdyby bylo potřeba kanál uvolnit pro někoho cizího, vedoucí by to oznámil skrz svou vysílačku i zbylým rodům
- **2 možnosti:** běžci si kódy pamatují (udělat krátké kódy) nebo si je u přijímací vysílačky na základně napíší, a nesou je na papírku (udělat dlouhé kódy)

## 6 taktika

Na rodových základnách by měl být dobrý běžec, nebo i několik. Rody si můžou přesunovat lidi mezi hlavní plochou a základnou, na přesunu se můžou domluvit vysílačkama, od toho je mají. Jediný háček je v tom, že přesun lidí je zdržuje, protože přesunující se člověk není momentálně nikde platný. To ale omezit při hraní v budově! Základní předpoklad je, že **hlavní plocha a základny jsou od sebe nejméně 500m** (ověřit dosah dostupných vysílaček). Kódování: každý rod by měl svoji komunikaci kódovat. Když to neudělá, tak **zbylé rody přesunou svoje lidi na základny, tam budou poslouchat co soupeř našel**, a víc lidí bude stíhat běhat a hlásit víc kódů, který odposlechli. Když si někdo nekóduje komunikaci, je to jeho boj.

Každý rod si dohodne svůj systém kódování:

- Může ke každému znaku přičíst jedničku (A-B; U-V, apod) nebo dvojku (A-C; U-W) nebo odečíst (A-Z)
  - to může dělat s každým znakem, nebo jen s prvním nebo jen s druhým nebo jen s posledním...
- nebo může jen na začátek nebo nakonec přidat falešný znak (nebo na druhou pozici...)
- to se dá kombinovat
- nejschopnější člověk na kódování by měl být u přijímací vysílačky, druhý nejschopnější u vysílací vysílačky; nejlepší běžci by měli běhat ze základny do cíle, a nejlepší hledači by měli hledat kódy na ploše – to je jen doporučení, každý tým ať si to udělá jak chce

Kódy k nastřihání a  
rozmístění

Nastřihat:

1456  
1598  
2365  
3254  
3256  
6325  
6542  
9856  
9875  
ALSKDJFHG  
CIJSIPWK  
CMYNJH  
CUIKKLL  
EORJTZNM  
EPFNTHWP  
ERMNTBDD  
FOPS  
FTPK  
CHDJKSLU  
LAKSRP  
MMNNEEOO  
PLLMNKOP  
QPERKZ  
QPORIK  
QPWEOORI  
QWERTZ  
RRTTPPLL  
RTLW  
SFDAGH  
SLPEOO  
SPEKLR  
SPEO  
VHNWPX  
VJKE  
WPLS  
WSXSSLOO  
YMXNCBVA  
YXCVBN

Abecední seznam kódů pro vedoucího a hodnocení

Bodů	Kód	Hlásil rod	body		
			rod1	rod2	rod3
2	1456				
2	1598				
2	2365				
2	3254				
2	3256				
2	6325				
2	6542				
2	9856				
2	9875				
8	ALSKDJFHG				
8	CIJSIPWK				
6	CMYNJH				
8	CUIKKLL				
8	EORJTZNM				
8	EPFNTHWP				
8	ERMNTBDD				
4	FOPS				
4	FTPK				
8	CHDJKSLU				
6	LAKSRP				
8	MMNNEEOO				
8	PLLMNKOP				
6	QPERKZ				
6	QPORIK				
8	QPWEOORI				
6	QWERTZ				
8	RRTTPPLL				
4	RTLW				
6	SFDAGH				
6	SLPEOO				
6	SPEKLR				
4	SPEO				
6	VHNWPX				
4	VJKE				
4	WPLS				
8	WSXSSLOO				
8	YMXNCBVA				
6	YXCVBN				
součet boů po rodech:					