

# Boj o poklad královny Bimbovky

Bylo nebylo. Jednoho krásného dne v Jihomoravské klíče došlo k velké ZMĚNĚ.

Jestliže doposud nevíte, co tak skvělého nás potkalo, dáváme na vědomost, že z naší pani Guvernérky Bimbovky se stala **Královna Bimbovka I.**

A zároveň, jak vás informoval mluvčí královny rytíř z Nojštatu Bimbo Veliký, se tím Jihomoravská klika změnila v **Království Jihomoravské.**

Tím že byla Královna Bimbovka I. korunována, jí do klína spadl úžasný poklad. Královna však je již tak dosti bohatá tím, že má svého Bimba, a tedy žádný další poklad nepotřebuje. Proto se o něj chce s vámi podělit. Ovšem, jak známo, pečení holubi do huby nelétají, a to ani u nás na Jihu Moravy. Proto tento poklad můžete získat, pokud se zúčastníte Velké Odpolední hry:

## Boj o poklad královny Bimbovky.

Čím víc se vás zúčastní této hry, tím větší bude mít královna radost, neboť jak jsme zjistili, je velmi štědrá a rozdačká a po splnění několika drobných přání, vám poklad vydá.

### Ovšem pozor:

V získání pokladu se vám všemi prostředky budou snažit zabránit její poddaní, kteří zase tak rozdačkáni nejsou a vědí, že poklad musí bránit, co jim síly stačí. Máte na to, abyste je přemohli? Opravdu se na ně cítíte?

### Tak pojďte a dokažte, že jste dostatečně silní na to, abyste získali tento poklad!

Hra začne v sobotu odpoledne ve 14:00 hodin, a skončí do 18:00 hod. Uprostřed hry je zajištěno malé občerstvení pro děti, aby nemusely ze hry odjíhat proto, že mají hlad.

Již při registraci jste byli přiděleni do skupinek, ve kterých budete bojovat. Před začátkem hry (ve 14.00 hod.), se po skupinkách seskupíte před chatkou č 16 ( Babeta - naproti recepcce. Je důležité, abyste si určili kapitána(může to být kdokoliv i dítě), kterému vysvětlíme podrobná pravidla a bude vás vést až do zdárného konce. Ostatní mohou mezi tím vymyslet bojový pokřik, kterým se budou dorozumívat. Po zahájení hry vaše skupinka začne u stanoviště, které má shodné číslo. Na vysvětlenou – ti , co mají číslo skupinky 1) půjdou ke královně, ti s číslem 2) půjdou k Plevkovi atd. Dále budete postupovat po stanovištích od 1) do 9). Jednotlivá stanoviště jsou označena číslem a jménem obránců a dohromady tvoří uzavřené kolečko, které budete absolvovat tolikrát, kolikrát to stihnete.

### Princip hry:

Ve skupinkách budete plnit řadu úkolů na různých místech kempu, abyste se dostali k pokladu. K obránci půjde jeden z vás, kterého vybere kapitán.

Chodí se po stanovištích postupně od 1 do 9. Pokud přijдете ke stanovišti, kde je jiná skupina před vámi, musíte počkat , až se na vás dostane řada.

Za každý splněný úkol na jednotlivých stanovištích dostanete vak, naplněný živou vodou, o který se musíte celou dobu starat, aby vám nevytekla, bo ji budete na závěr mooc potřebovat.

Za nesplněný úkol nedostanete nic, budete označeni a odejdete na místní Četnickou Stanici, kde obnovíte svůj Život.

Po obnovení Života můžete pokračovat v plnění úkolů u dalšího stanoviště.

Živou vodu budete potřebovat v závěru hry k naplnění studnice poznání. Když studnici naplníte, vyplave indicie, kterou ovšem nemůžete uchopit rukou.

Jakmile budou mít všechny skupinky svoji indicii, musíte dát hlavy dohromady a složit heslo, které se skládá ze dvou slov. Toto heslo přečtete královně a pokud bude správné, dostanete od královny klíče od pokladnice.

Poté se všichni dostavíte k pokladnici. Tato pokladnice je zamčena několika zámky a přesné pořadí odemykání vám řekne jeden z obránců(Juranes). Tyto zámky budou otevírat děti . Po odemčení zámku pokladnice se z ní vysype spousta pestrobarevných koleček, které odnesete na určené místo, a poskládáte před královnou krásný obrazec dle vašeho nejlepšího svědomí. Samozřejmě, že každá skupinka se bude snažit o to, aby její obraz byl co nejkrásnější a největší, proto musí také získat co nejvíce barevných koleček. Pokud se tyto obrazce budou královně líbit, dá pokyn svým poddaným, aby vydali poklad.

Děti mají svůj poklad v hale budovy u recepcce a dospělí v prostoru veřejné jídelny – budova označená č.19.

### K soutěžím:

Téměř všechny úkoly , hádanky, kvízy, hlavolamy , hry se sirkami atd. se budou plnit na čas.

### Postavy, které budou ve hře účinkovat a jejich úkoly:

1) **Královna Bimbovka I** - je to velmi zvědavá osoba, u které budete plnit různé kvízy, hlavolamy a další úkoly, hodné jejího postavení.

2) **Postřeh alias Plevka** – zde budete plnit úkoly, které mají co do činění s rychlou reakcí na zadaný úkol.

3) **Madam Průlezka alias Džejn** – u ní musíte splnit úkoly týkající se orientace v prostoru

4) **Pan Drsoň a pan Jasoň alias Adec a Dýzl** – zde budete plnit úkoly, při kterých se trochu zapotíte, neb vám nebudou příjemné anebo budou těžké.

5) **Četníci alias Mira 2B7, Hanka a jejich chlapáci** – u nich budete plnit úkoly kvůli vykoupení za to, že jste jinde úkol nesplnili. Budou také dohlížet na pořádek a dodržování pravidel

6) **Pidluchy alias Petra(Adecova) a Martina(Gryzzli)** –po vás budou chtít úkoly, které se týkají zdravotní péče a první pomoci.

7) **Princezna Pastelka alias mladá Bimbovka** – k ní budou chodit ti nejmenší bojovníci(děti) a budou plnit různé úkoly , které jim princezna zadá. Ráda si totiž hraje, proto si i děti s ní budou hrát na omalovánky, hledačky ,bludiště apod.

8) **Rytíř Bimbo z Nojštatu** - Otázky nad kterými musíte zapřemýšlet, abyste dali dohromady správnou odpověď.

9) **Stezka odhodlání alias Medvěd a Atka** – zde si pohrajete s náhodou a zvířezíte, jen pokud vám bude přát štěstí.

10) **Dvorní královnin šašek Kouba** – má pro vás nachystány úkoly, při kterých se pobavíte.

11) **Piráti alias Ruda a jeho manželka** – ti vám nikdy neudělají nic dobrého, proto pozor na ně. **POZOR NA PIRÁTY. Je možné, že vám budou chtít vaky zničit.**

### Co je ve hře povoleno a co je zakázáno:

1) Především vás chci upozornit, že tato hra byla zařazena do programu proto, abychom se všichni pobavili. Tedy vy, vaše děti i ti Mareáci , proti kterým budete bojovat.

Proto i vy hrajte tak, aby se všichni bavili, není vůbec nutné jakkoliv podvádět, např. tím, že si vodu doplníte z kohoutku.

2) Zejména se zakazuje: Jakékoliv násilí proti strážcům pokladu a to ani proti pirátům či policii.

3) Úkoly, které budete plnit jsou zvládnutelné, některé lépe, některé hůře. Hlavní slovo má vždy obránci, u kterého úkol plníte. Pokud přesto nastane problém, sežeňte Juranesa, ten vás rozsoudí.

4) Ke královně přistupujte se vší vážností, nezapomeňte ji obdarovat nějakou drobností či sladkostí , ona potom přivře oko při plnění úkolů.

5) I k ostatním se raději chovejte mile, ovšem dary jim nedávejte, aby nezpychli.

6) Zejména se povoluje všechno , co nebylo zakázáno.

7)

Juranes a spol.