

Úvodníček

Tak a je to tady, začíná školní rok. Kde že mám ty sešity, co že jsem se to učil v červnu, vždyť já všechno zapomněl, kde je taška do školy, bude mi máma zase dělat ty strašný svačiny, koho budeme mít letos na tělák, atd. ?? Tak tohle se vám asi honí hlavou, ale nezaťete, bude i hůř ☺.

A nezapomeňte, že oddílový plán patří pod magnet na lednici, aby byl stále na očích.

Kosa

Tábor – Lesná 2007

Hurá! Sláva! Zase jedeme na Tábor!
Sešli jsme se na Hlavním nádraží.
Tentokrát přišlo dětí dokonce víc než



Co je pozitivní? Přeci to, že začíná další rok činnosti oddílu. Zase budou výlety, zase budete na schůzkách hrát hry, pojedeme na podzimní, pololetní, jarní i letní prázdniny. Takže vám přeji krásné zážitky na akcích oddílu.

vedoucích. Poté jsme se přesunuli k vlaku na nástupiště. Naložili jsme si věci do vlaku, nastoupili, zamávali rodičům a mohli vyjet směr Pacov. Jediná komplikace nastala při vykládání zavazadel v Pacově. Omylem jsme zapomněli vyložit dva baťohy. Naštěstí se nám rychle vrátily



protijedoucím vlakem, takže vše dobře dopadlo. Dokonce nás i sluníčko přivítalo teplým počasím.

Po našem celoročním putováním s Marcem Polem jsme se konečně dostali až do paláce Kublajchána. Marco a jeho družina příslibili Kublajchánovi věrnou oddanost.

Kublajchán nás vysílal na nejrůznější cesty, při kterých jsme se dovídali spoustu zajímavých věcí a viděli spoustu zábavných situací. Ke konci pobytu v Číně jsme mu zachránili život, když ho napadli zabijáci. Naštěstí přežil a obdaroval nás velkými dary. Chtěli jsme už odcestovat,

broskve našli a udělali z ní nápoj nesmrtelnosti. Při cestě jsme se na broskve vyptali jednoho starého mnicha, který nás k ní zavedl a poradil nám, že jestli nápoj někdo vypije a před tím se rok nepostí, tak se z něj stane žába a odletí na měsíc. Toto jsme sdělili Kublajchánovi, aby ten lektvar dnes nepil. Tohle však Kublajův rádce nevěděl, zatoužil být nesmrtelný a vypil Kublajův lektvar sám. Jak mnich řekl, tak se i stalo a podvodník se změnil v žabu a uletěl pryč. Poté přijela delegace z Persie s poselstvím od prince Gházána, že chce ujednat mír mezi oběma říšemi sňatkem s jeho dcerou. Kublajchán se tedy rozhodl vyslat na cestu svou dceru Kúkačín. A my jsme ho přesvědčili, abychom mohli jeho dceru doprovodit do Persie.

A tak jsme vyjeli lodí na moře. Po cestě jsme zažili spoustu dobrodružství. Bohužel nás při plavbě napadli zlí piráti a zabavili nám naši loď. Ale všichni jsme přežili a tak jsme mohli jít najít prince Gházána.

Dozvěděli jsme se, že jeho zlý strýc Gajchátú ho uvěznil ve svém paláci a teď nám i unesl Kúkačín. A



ale Kublaj nás nechtěl pustit. Jeden z jeho rádců mu totiž řekl, že když si postaví velkou hliněnou armádu, tak ji kdykoli může oživit a vyslat na obranu své země. No a tak jsme mu ji museli postavit my. Byla nám sice rádcova rada divná, ale radši jsme nic neříkali. Když jsme byli hotoví, šli jsme za Kublajem, jestli by už nás nemohl tedy pustit domů, ale jeho rádce mu už vyprávěl o broskvi, ze které když se udělá lektvar, tak ten, kdo ho vypije, bude nesmrtelný. To nám už bylo podezřelé, ale přece jenom jsme tu



tak jsme se vydali zachránit Kúkačín a osvobodit Gházána.

Princ Gházán byl uvězněný ve vězení s důmyslně vyrobeným zámkem a velice dobře schovanými klíči. Po otevření jeho cely jsme se vydali do paláce jeho strýce zachránit Kúkačin a předat ji princovi. Kúkačin byla přímo u strýce. Naštěstí Marcova družina Gajchátúna přemohla a vyhnala a tak zachránila princeznu Kúkačin. Princeznu pak předali Gházánovi, který byl velmi potěšen a obdaroval je spoustou krásných a chutných věcí. A tak se Marcova družina mohla vrátit domů a vyprávět, co zažili.

Jake

Poklad Hartmana ze Smolína

*Na vědomost všem se dává
že slovatný vojevůdce
Hartman ze Smolína
ukončil svou cestu po Evropě
a do Českých zemí vrátí se
s velkým jméním a vzácnými artefakty.
Návrat jeho na rodný hrad Pechimburk
jest očekáván v deseti měsících.*

Velké jmění a vzácné artefakty, které Hartman ze Smolína spolu se svými muži získal na svých cestách Evropou je něco, co vám nemůže uniknout. Proslýchá se, že nejde jen o šperky, porcelán, obrazy a podobně, ale též o předměty již zapomenuté, mnohdy s tajemnou magickou mocí. Během následujících 10 měsíců je tedy třeba shromáždit skupinu co možná nejsilnějších bojovníků, se kterými pak svedete boj s muži Hartmana ze Smolína. Každý bude bojovat sám za sebe, protože není jisté, kolik toho vlastně Hartman ze Smolína na svých cestách získal.

Na výletech a dalších hromadných oddílových akcích budete získávat hrací kartičky. Dostanete je za vítězství v

soutěžích, některé naleznete poschovávané po trase výletu, další můžete vybojovat v souboji s ostatními. Na kartičkách mohou být vyobrazení bojovníci nebo vesničané.

Každý bojovník má čtyři základní vlastnosti – sílu, obratnost, rychlost a inteligenci. Ne všichni bojovníci jsou ale stejní – někteří jsou chytří, ale pomalí, jiní jsou třeba silní, ale dost hloupí. Jak je na tom bojovník se svými schopnostmi zjistíte právě na kartičce bojovníka.

Kartičku vesničana poznáte tak, že na ní není psáno, jak je vesničan silný, rychlý, obratný, ba ani chytrý. Na kartičce vesničana je pouze sám vesničan. Vesničanů je několik – hlavně to jsou švec, kovář, vysloužilý velitel a učenec. Vesničané jsou tu od toho, aby pomáhali bojovníkům. Kupříkladu takový učenec může pomoci hloupému bojovníkovi trochu zmoudřet. Takový bojovník má pak větší šanci na vítězství v souboji. Jak to udělat, aby učenec pomohl hloupému bojovníkovi? Jednoduše. Na výletě odevzdáte kartu učence a hloupého bojovníka vedoucímu a ten vám na oplátku dá bojovníka s vyšší inteligencí. Učenec samozřejmě není jediný, který bojovníkům pomáhá. Pomocí ševce můžete ušít lepší boty a tím zvýšit bojovníkovu rychlost, kovářem zvýšíte bojovníkovu sílu a vysloužilým velitelem pak obratnost.

Bojovníci jsou tu od toho, aby bojovali v soubojích. Princip souboje nejnázve pochopíte, když vám ho nějaký vedoucí předvede, což také každý vedoucí rád udělá. Zde si představíme jen základní pravidla. Souboj začíná výzvou, to znamená, že ten, kdo chce bojovat si najde svoji oběť a vyzve ji na souboj. Bojuje se vždy o nějakou kartičku – o bojovníka, o ševce, o kováře a tak dále. O jakou kartu se bude bojovat určuje vyzvatel. Vyzvaný nemůže souboj odmítnout, pakliže má pět



a více karet a má kartičku, o kterou s ním chce vyzyvatel bojovat. Pak již následuje souboj za pomoci karet bojovníků, který se podobá karetní přebíjené. Začíná vyzyvatel tím, že řekne nějakou vlastnost bojovníka. Například „síla“. Soupeř vybere ze svých karet bojovníka dle svého uvážení a dá ho před sebe tak, aby bylo vidět, co je to zač. Vyzyvatel poté udělá totéž – také vybere bojovníka a dá ho před sebe. Který z předložených bojovníků má menší sílu (protože začínající hráč řekl „síla“), ten je vyřazen ze souboje a jeho majitel ho již v tomto souboji nesmí použít. Naopak bojovníka s větší silou jeho majitel získává

nemá vyřazen všechny své karty – ten prohrává. Vyhraje-li vyzyvatel, získává požadovanou kartičku, pokud se hrálo o bojovníka, tak si vylosuje z kartiček bojovníků, které poražený má (včetně vyřazených v tomto souboji). Pokud ovšem vyzyvatel prohraje, musí ukázat svému soupeři všechny své karty a ten si z nich jednu vezme. Může se také stát, že hráči mají natolik podobné karty, že souboj nelze dohrát. Pak nevyhrává nikdo a hráči se v poklidu rozejdou. Na tom, že souboj nelze dohrát se musí hráči dohodnout, jinak souboj trvá.

Kromě bojovníků a vesničanů existuje

ještě kartička s kasárnami. V kasárnách můžete vycvičit nové bojovníky. Máte-li kartičku s kasárnami a odevzdáte ji na výletě vedoucímu, dostanete na oplátku úplně neschopného bojovníka. Úplně neschopný bojovník není příliš užitečný. Pokud chcete, aby to nebyl takový budižničemu, musíte spolu s kartičkou kasáren odevzdat také nějakého vesničana, případně více vesničanů. Čím více, tím bude bojovník schopnější. Ve hře se průběžně objeví ještě další kartičky z kterými budete zavčas obeznámeni. Jakékoliv dotazy směřujte na vedoucí.

Kokeš



zpět a použít znovu jej může. Když mají bojovníci stejnou sílu, nic se neděje a oba hráči si

získávají zpět. Následuje další kolo, kdy vlastnost vybírá druhý z hráčů. Kola se takto střídají, dokud některý z hráčů

vezmou své bojovníky zpět. Následuje další kolo, kdy vlastnost vybírá druhý z hráčů. Kola se takto střídají, dokud některý z hráčů



Co se všechno NEděje na kolejích

Ahoj všichni příznivci i nepřítelnicí. Mám tady pro vás pár informací od kolejí. Bude jich víc, protože jsem dlouho nic nepsal a ještě možná nebudou úplně veselé. Tak HURÁ do toho.

Jedné nepříjemné věci jste si možná všimli při cestě na tábor a zpět. Je to stavba IV. železničního koridoru, který vede přes naši republiku z Děčína do Prahy (to už je postaveno) a dále na Tábor a Veselí nad Lužnicí přes České Budějovice a Horní Dvořiště směruje na Linec (Linz)-mňam, tam dělají ta dobrá pečená kolečka. Stavba je zdoluhavá, drahá a tak vůbec a vznikající zpoždění jsou na denním pořádku. Na konci útrap nás snad čeká: nová trať-zatím do Benešova pro rychlost do 120 km h⁻¹, a dále dvoukolejná trať z Tábora do Veselí nad Lužnicí a možná i do Českých Budějovic, což by mohlo znamenat do

Masarykově nádraží. Tam totiž pokládají nové koleje ve směru Praha-Holešovice, Praha-Dejvice. Stupeň informovanosti je téměř na nule, takže když si najdete vlak, který jede například z Masaryčky do Kralup nad Vltavou a přijdete na Masarykovo nádraží 10 minut před jeho pravidelným odjezdem, tak už předem počítejte s tím, že do Kralup nedojedete. Alespoň ne tím vlakem, kterým jste chtěli, protože ten sice odjede na čas, ale z nádraží Praha-Libeň a Praha-Holešovice, kam se nemáte šanci za 10 minut dostat. Takže buď jděte na Masarykovo nádraží 45 minut před odjezdem vlaku, tam si kupte lístek a jeďte metrem do Holešovic, nebo si v jízdním řádu rovnou vyhledejte odjezd z Holešovic, či z Bubně (-pokud pojedete na Kladno). Jediné plus u tohoto je, že vám bude lístek ČD uznán v tramvaji číslo 26, když se budete dostávat k vlaku do Dejvic a v metru při cestě do Holešovic. V závěru těchto útrap bude na Masaryčce nové kolejiště, ale toho si asi ani nevšimnete.

To HURÁ jsem v úvodu nezvýraznil úplně bezvýznamně. Pražský dopravní podnik s novým ředitelem v čele totiž rozjel HURÁ reklamní akci na zlepšení své image [čti: imyč]. Cestujícím to však příliš nepomohlo, protože kromě toho, že na tramvajových vozech fofrují oranžové praporky s nápisem HURÁ (nevím co je tady tak veselého aby byl důvod toto



budoucná menší zpoždění, protože trať bude mít větší propustnost. Mezi Tábořem a Sezimovým Ústím vznikne nová zastávka Čápův Dvůr (nám je to možná k ničemu, ale bude tam).

Další železničářská nástraha na vás číhá v Praze na



vyvolávat.....), které jistě nebyly zadarmo, tak do pozadí této oranžové kampaně trochu ustupuje rozkopaná Praha a chudák cestující, co se zrovna vrátil z tábora vůbec neví „vo co gou“ a navíc se mu všude

Fotka měsíce

Není to tak dávno, co jsem se tady rozčiloval nad nekalými praktikami v oddílovém bodování. Kdo si nepamatuje, necht' se obrátí na Týpko 241. No a je to tu zase! Tedy ne Týpko 241, nýbrž důvod se pozastavit nad tím, co všechno je v bodování možné.

Náš fotograf totiž ani o prázdninách nelenošil a výsledky jsou víc než znepokojivé. Naposledy jsme vás informovali o tom, že se někteří nejmenovaní členové všelijakým způsobem snaží bodovatele ošálit. Samozřejmě s jediným cílem: aby získali více bodů. Jak se ukázalo, tento přístup už je dávno překonaný. Dnes si můžete nakoupit body ještě před začátkem školního roku! Nevěříte? Důkazem je přiložená fotografie, na které prodává trhovec levné body z Asie. "Zákazníci" tak již na první schůzce mohou mít vybarveno tolik bodů, kolik by jinak nezískali ani za měsíc. Ale pozor! Před použitím těchto levných a nekvalitních bodů varují i sami bodovatelé. Tyto body jsou totiž vyrobeny z méně odolné barvy, takže se může stát, že po čase z plachty zmizí. Navíc není



akorát vysmívají vlaječky a samolepky HURÁ místo pořádných informací. Právě na začátku prázdnin se udály 2 změny ve vedení tramvajových linek, ale příliš výrazně nikde napsány nejsou. A sice, že linka 24 bude na stálo ukončena ve smyčce Kobylisy a linka 15 bude končit na Palmovce-Pečeně pozor, domů se s ní už nesvezeš! Tak teda HURÁ.

No a nakonec trochu lepší informace. České Dráhy vyhlásily (nevím od kdy, ale už to platí) do 21.9.2007 akci LÉTO 26, což znamená, že pokud budete cestovat vlakem jako jednotlivec a nebylo vám ještě 26 let, tak pokud se prokážete občanským průkazem, můžete cestovat na zákaznické jízdné, bez jakékoli Z-karty (dnes již IN-karty). Pokud vás pojede víc nemá to samozřejmě smysl a kupte si normálně hromadnou slevu.

Tak a je to. Týpko možná vyšlo na začátku září, takže moje informace už nebudou tak horké, ale už jste si to přečetli. Děkuji za přízeň a příště zase na čtenou.



Ikarus



zaručeno, že budou barevně odpovídat standardním barvám používaným

v bodování, které jsou přesně stanoveny Normou standardních barev používaných v bodování. Dejte tedy na rady bodovatelů a ve vlastním zájmu používejte po celý rok pouze oficiální a odborníky otestované BODY™. Pravost bodů vám na požádání ověří kterýkoliv z vedoucích.

Marcel

Luštěňky

Zdravím všechny luštitelé, kteří i v tomto roce budou jistě pravidelně namáhat mozek při luštění složitých i jednodušších úlozek. Pro čtenáře nováčka snad jen uvedu, že některé záhady budou soutěžní

Bé, která je na klubovně.

No a jdeme k dnešním hádankám. První je nesoutěžní jen pro zkrácení dlouhé chvíle a je to bludiště. Druhý úkol je náročnější, zkuste nakreslit přiložený trojúhelník jedním tahem.

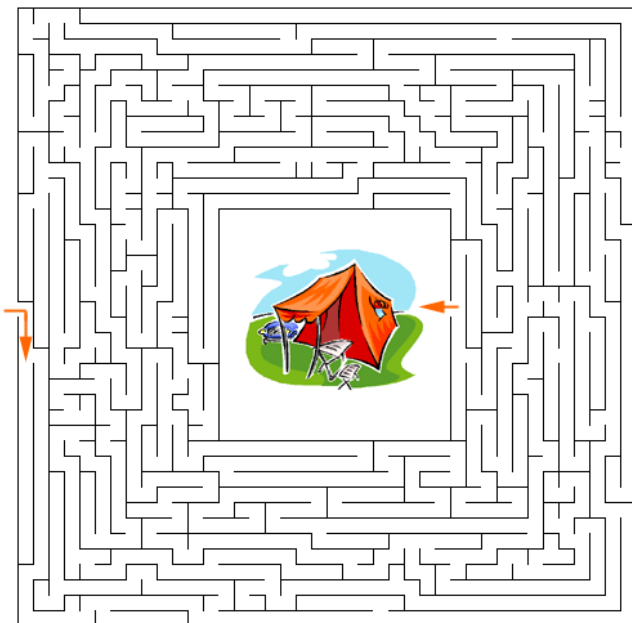
To je pro dnešek vše, budu se na Vás těšit v příštím čísle Týpka.

Zůza

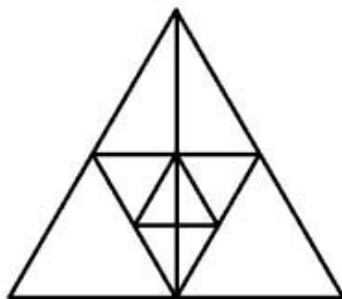
Odborky - OHŇAŘ

Prázdniny odchází, škola přichází. A taky přichází zářijové Týpko, ve kterém můžeš najít leccakou zajímavost. Tato rubrika se bude víceméně věnovat odborkám. Každý měsíc bude v Týpku přiložena jedna odborka, ve které se dovíš, co všechno musíš splnit, abys ji získal. A navíc tu budou drobné zajímavosti, které se té odborky budou týkat.

Co to jsou ale vlastně ty odborky? Jsou to takové malinké zkoušky. Každá odborka má svá pravidla. Tak, jako se učíš ve škole, učíš se i v oddíle zajímavým věcem. Ale nikdy tě tu nebude známkovat, neboj! Nejen, že se dovíš a naučíš něco nového, ale navíc po splnění odborky získáš i odznáček, který si dáš na pásek, který by měl být přišitý na pravém rukávu u kroje. A k tomu dostaneš ještě body do celkového bodování! Získané znalosti pak můžeš použít třeba na výletě v přírodě. Budeš například umět, jak se rozdělává táborák, co znamenají značky na mapě



a bude možné vyhrát chutné ceny. Soutěžních úlozek je možné se zúčastnit vhozením Vaší odpovědi do bedničky



nebo jak vypadá buk, případně jak by se ošetřil puchýř nebo co se dělá s klíštětem.

Odborek máme celkem 10: Ohňář, Uzlař, Morse, Topograf, Botanik, Stopař, Sportovec, Zdravotník, Hvězdář a Kuchař. Můžeš je dělat v jakémkoliv pořadí. Navíc má každá odborka ještě druhý stupeň. Ten je trochu těžší než ten první. Ale ani toho se nemusíš bát! A rozhodně ho nemusíš dělat u každé odborky! Pro to, aby se člověk u nás v oddíle stal instruktorem, stačí, aby mu bylo na konci letního tábora 15 let, měl splněných 10 odborek a pouze jeden druhý stupeň té odborky, kterou si sám vybere.

Na odborku se můžeš připravovat na kočovnických schůzkách, výletech, nebo i na táboře, ale i doma. K tomu právě slouží vložená kopie odborky. Splnit si ji pak můžeš s některým instruktorem nebo vedoucím.

Na závěr se spolu podíváme na první odborku – Ohňář. Oheň nás večer hřeje, uvaří nám jídlo, opeče buřt (pozor ale, plamen bývá nejtěplejší úplně až na jeho samém konci!). Každá písnička je s táborákem hned hezčí. Jak se k nám vlastně oheň dostal? Podle řeckého mýtu ho k nám donesl Prométheus, který byl pak za to potrestán mocnými bohy. Ale Indiáni zas vyprávějí, že uhodil blesk do stromu a všechna zvířata koukala na ten div a chtěla oheň přinést, aby s jeho pomocí mohla vykonávat obřady.

Snažila se o to zvířata silná i rychlá, ale všechna se jen popálila a umazala. Až nejchytřejší z nich, pavouk, přinesl uhlík v ranečku z pavučiny. A bylo to. Oheň je také jedním ze čtyř živlů.

Zvládneš zbylé tři vyjmenovat? A poslední, skoro až neuvěřitelná informace: na světě se ročně spotřebuje více než 6 000 000 000 000 (trilionů) zápalek! A pamatuj – hodného nepálí!

Gizela

Bodování

A jedeme zase znova! Bodování začíná nanovo, celý rok se bude těžce bojovat a na konci budou ti nejlepší, jak už je dobrým zvykem, štědře odměněni hodnotnými cenami. Nejlepší družinku cena na konci samozřejmě také nemine.

Jen stručně si probereme, za co můžete body získat: až **6 bodů** za schůzku, **8 bodů** za jednodenní výlet, **17 bodů** za trojdenní výlet, ještě více za delší výlety (třeba za jarní prázdniny až **40 bodů**!) a **5 bodů** za každou udělanou odborku!

Plány akcí už jistě máte v rukou, tak jen poproste rodiče, ať k babičkám jezdíte o víkendech, kdy nejsou výlety, a vzhůru do sbírání bodů!

Se všemi dotazy se nebojte obrátit na náš tradiční bodovací tým – Ajdama a Viga – či na své oblíbené družinové vedoucí.

Sběru zdar!

KOČOVNÍK & SMAK

