

## Informační servis 2

Informace o tom, co bylo, je a bude

## Nipponkoku 2000 3

Ukázky japonského bojového umění

## Výprava za jeskyňkami 4

Výprava do Moravského krasu

## Vražedné safari 6

Další příspěvek do seriálu Slavné úrazy

## Celotáborové hry (3) 7

Seriál o zákulisí celotáborových her

## Bavíme se na náš účet 10

Slavné výroky a kompromitující fotografie

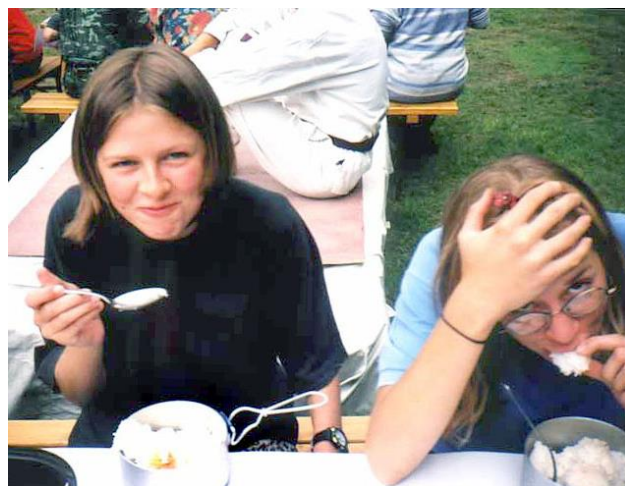


Tábor roku 1986 - celotáborová hra Kondor o ztroskotání kosmické lodi. O zákulisí této hry i o zákulisí hry Alvarez čtete na stranách 7 až 9.

Být Japoncem je strašný úděl. Představte si jíst rýži třikrát denně každý den a pořád jenom rýži. Není divu, že mnohým lezla rýže velice brzy na nervy. A co teprve když měli soutěžit, kdo jí sní nejvíc. Zábavné obrázky z tábora najdete na straně 10.



9. až 11. června se Průzkumníci zásluhou Jarušky toulali po Moravském krasu. Reportáž přinášíme na stranách 4 a 5 a další obrázky na straně 10.



Miša a Verča už mají rýže plné zuby.

## INFORMAČNÍ SERVIS

## Výpravy

30. září  
14. října  
28. října  
11. listopadu  
25. listopadu  
9. prosince

## Další akce:

uzlařská regata: 2. prosince  
vánoční besídka: 23. prosince

## Akce 2001:

Nouzovská Třístovka:  
26. května

19. srpna uplynuly 2 roky od tragické smrti našeho kamaráda Kuby



## KRÁTCE

## Nové posily

Je tu nový školní rok a s ním přicházejí také změny. Mezi vedoucími se objevily nové tváře - Verča, Míša, Aleš a Busse. Přejeme jim, aby je práce v oddíle bavila.

Družina Lvíčata byla zrušena a její členové přecházejí mezi Myšky. Činnost zahajují hned dvě nové družiny. A kdo s kým?

Myšky - Lucie, Janinka, Blondák  
Vlčata - Káťa, Sysel, Lasse, Busse  
Kořata - Jaruška, Katka, Honza  
? (3. třída) - Tom, Tomáš, Aleš  
? (1. třída) - Slon, Verča, Míša

Aktivní činnost u družiny opouští Martina, která se dostala na vysokou školu do Ostravy (blahopřejeme), ale i nadále se hodlá zúčastňovat aspoň víkendových akcí.

## Nové stavby

Během invaze před táborem byla zprovozněna nová umyvárna. Kromě standardně vybavené koupelny jsou tu pod střechou dvě koryta a nové kohoutky na studenou a teplou vodu. Co kohoutky, rovnou pákové baterie (někteří ani nevěděli, jak se s nimi zachází). Teplou vodu ohřívá sluníčko (pokud ovšem svítí, ne jako letos).

Další novou stavbu představuje latrína. Jámu vykopali loni polapení diverzanti, takže stačilo jen vybudovat konstrukci. Latrína je vybavena záchytným roštem, který zabraňuje nechtěnému pádu do latríny. Latrína slouží děvčatům, kterých je teď mezi námi přesila, a jejich stará latrína opět připadla chlapcům takřikajíc na dojetí.

## Úrazy

Letošní rok je bohatý na úrazy. Tábor 2000 zůstane navždy spjatý s Blondákovou sádrou, kotníkovými orgiemi při safari (viz strana 6) a tedy i Zuzčinou sádrou (aby jí to nebylo líto).

Jako by to nestačilo, začátkem září havaroval Slon na kole a skončil v nemocnici na urologii. Právě v těchto dnech by měl být propuštěn, takže to snad bude dobré. V nemocnici si určitě oddechnou, protože, protože počet návštěv za jeden den prý překračoval i tak vysoké číslo jako je 50. Přejeme mu úspěšnou rekonvalescenci.

Do nemocnice naopak nastupuje Sysel na operaci toho nešťastného kolena. Álo, držíme Ti všechny palce, aby byla operace natolik úspěšná, že zapomeš, že jsi měla s některým kolenem problémy.

## Umělá inteligence nastupuje

V minulém čísle jsme opěvovali pronikání nových komunikačních technologií do našeho života. A už je to tady. Vy, kteří jste přihlášení do konference Akce ať už na Internetu nebo přes mobilní telefon, jste jistě zaregistrovali, že už jste byli v průběhu srpna a září třikrát vyzváni, abyste se zúčastnili poslední celooddílovky před táborem, která proběhne v červnu. Následuje vždycky zoufalé Blondákovy dementi, že on za to nemůže, i když je pod zprávou podepsán.

Nekamenujte ho, je to opravdu tak. Tato zpráva z jakýchsi záhadných příčin začala žít vlastním životem a čas od času dostane chuť se připomenout lidem, že existuje. Tak tedy vzhůru do 21. století, džin vypuštěný z láhve se probouzí.



*Takhle vypadá nová latrína, která slouží děvčatům. Uvnitř je nejen klasické prkénko, ale navíc jakýsi rošt, který má zabránit nedobrovolnému propadnutí do latríny, které hrozí zejména mladším tábornicím. Začíná se to v podstatě přibližovat běžnému kulatému záchodovému prkénku. Uvidíme, jestli se tato koncepce osvědčí, a jak se bude vývoj ubírat dál.*

Nouzovský Žurnál, ročník XIV, číslo 3 vyšlo 22. září 2000 v Kolíně - uzávěrka 17. září 2000

foto: Šed'a, Jaruška, Janinka, archiv Průzkumník

číslo 4 vyjde 15. prosince 2000

Internet: <http://www.pruzkumnik.cz>

E-mail: [info@pruzkumnik.cz](mailto:info@pruzkumnik.cz)



# NIPPONKOKU 2000



Tábor je za námi, ale starověkého Japonska jsme se ještě nestihli pořádně nabažit, tak se sem vraťme ještě alespoň ve vzpomínkách.

Podívejme se na mistry japonského bojového umění, kteří nám předváděli iaidó a kendó.





## VÝPRAVA ZA JESKYŇKAMI

Přišel pátek 9. června 2000 a s ním okamžik, na který se mnozí těšili. V 15:05 se před nádražím schází celkem 25 jeskyň chtivých Průzkumníků. V 15:30 odjíždí rychlík do Blanska a začíná Jaruščina výprava do Moravského krasu. České Dráhy se opět vyznamenávají. Vzhledem ke stavbě koridoru vlak víc stojí, než jede, takže z jízdního řádu se stává nepotřebná kniha z oblasti sci-fi literatury. Sečteno a podtrženo, v Blansku má vlak zpoždění 50 minut.

Následuje hodina cesty pěšky do prudkého kopce z Blanska do Českovav. Tady je hotel Vyhlídka, který patří Brněnské oblasti ČTU, a zde na Průzkumníky čekají stany. Mnozí se s takovými stany setkávají poprvé. Trubková konstrukce, na kterou je natažena celta tvarově shodná s klasickým áčkem, ale včetně podsady. Říká se tomu americký stan.

„Je to vlastně takový podsadák bez podsady,“ konstatuje Marian.

V sobotu se vstává už v 6 hodin ráno, protože nejpozději v 7:55 jsou ve Skalním mlýně připraveny lístky do jeskyň. Po rychlé snídani se všichni vydávají na cestu. Jdou lesní zkratkou do Těchova, ale není to zas tak jednoduché. Mají trochu problémy s orientací, ale včas se opravují a přicházejí do Těchova. Marian se chce ujistit, že jsou na správném místě a chce se zeptat místních, ale nikdo s ním nechce nic mít. Když zamával na pomalu jedoucí řidičku v automobilu, přidala plyn. Cyklista před Marianem prudce zabrzdil, otočil se zpět a vzápětí zahnul do postranní ulice.

„To vypadám tak strašně?“ diví se Marian.

Mezitím narazili na zelenou značku do Skalního Mlýna, takže už nebylo proč se ptát. Zelená značka vede lesem, chvíli se točí po vrstevnici, a pak se nemilosrdně spouští do údolí. Cesta to byla strastiplná a hlavně prudká, nohy ujížděly na drobném kamení, takže po téměř dvoukilometrovém sestupu už toho měli všichni dost. To už se ale objevila asfaltka a Jaruška s Marianem vyrazí napřed zajistit lístky.

Ze Skalního Mlýna je to ještě asi 1 km k Punkevním jeskyním. Marian odmítá jít pěšky a kupuje lístky na

vláček, který zde jezdí po silnici ze Skalního Mlýna k jeskyním. Za chvíli už se mašince kouří z komínka a vláček se vydává na cestu. A v 8:20 se Průzkumníci jako první výprava toho dne noří do zdejších jeskyň. S nimi je tu ještě skupina Izraelců, takže výklad průvodkyně je česko-anglický.

V jeskyni je příjemný chládek (stabilní teplota okolo 8°C) a čistý vzduch. Největší atrakcí Punkevních jeskyň je propast Macocha, hluboká 138 metrů, vzniklá zřícením stropu mohutné jeskyně, a především jízda na lodi po podzemní říčce Punkvě. Průvodce a kormidelník v jedné osobě samozřejmě srší vtipem. Možná i proto, aby udržel na lodi dobrou náladu, protože pokud někdo trpí klaustrofobií (strach z malého prostoru), mohl by zde mít občas problémy, protože skála na něj útočí ze všech stran. A pod ním je navíc voda. Hodně vody. Zpočátku průvodce hlásí:

„Zde máme hloubku vody 80 až 90 ... centimetrů.“

Netrvá ale dlouho a loď přejíždí propast hloubky 40 metrů. Za chvíli průvodce dokonce hlásí:

„A zde máme hloubku 60 metrů.“

Pak dodává:

„30 metrů vlevo a 30 metrů vpravo.“

A co zdejší fauna, tedy živočichové?

„Létají nám zde masožraví netopýři, po stěnách se plazí pavouci, stonožky, horolezci, tonoucí návštěvníci a jiná havěť.“

Na závěr se loučí krátkou básničkou:

„Voda z říčky Punkvy  
má kouzelnou moc,  
kdo se jí napije,  
proběhá celou noc.“

Marian a Buggy se do této lodě už nevešli, a tak jeli s Izraelci. O tyto vtipky tedy přišli, ale měli zážitek zcela jiného druhu. Jeden z Izraelců totiž během plavby jeskyní hrál na flétnu a jak je známo, jeskyně mívají dobrou akustiku.

„Tak co, Mariane, nejsi praštěnej?“ ptají se ostatní venku Mariana, jestli se stihl včas sehnout.

Dostat se na horní okraj propasti Macocha znamená vyšplhat oněch 138 metrů do výšky. Nahoru sice jezdí lanovka, ale času je dost, a tak Průzkumníci šlapou pěkně po svých.



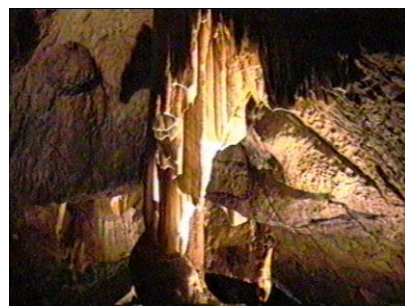
*Podsaďové stany bez podsad*



*Hotel Vyhlídka*



*Vláček na Macochu*



*Krápníkový závěs*



*Plavba jeskyní po vodě je zážitkem*





*Jezírko na dně propasti Macocha*



*Lod' s Marianem, Buggym a Izraelci*



*Východ ze Sloupsko-šošůvských jeskyní*

Nahoře je čeká překvapení. Za velkou vyhlídku do Macochy se platí 5 Kč. Za to dostanete pohled a možnost podívat se do propasti, kde prakticky nic nevidíte. Druhá vyhlídka, která je o něco níž a je z ní vidět na jezírko, je zavřená.

U velké vyhlídky je restaurace a kiosky a podle cen je vidět, že Macocha je považována za turistické poutní místo. A turistu je přece třeba řádně oškubat.

Průzkumníci se posílili a vydávají se na cestu do Sloupu. Rtuť teploměru atakuje třicítku, a tak se všichni těší do další jeskyně. Cestou se několikrát ukazuje, že zdejší cesty jsou značeny poněkud chaoticky. Odbočky jsou značeny buď tak, že je přehlédnete úplně, nebo nepochopíte, kam vlastně máte odbočit.

Odpoledne Průzkumníci navštíví Sloupsko-šošůvské jeskyně. Jeskyně překvapují svou mohutností a rozlehlostí. Součástí prohlídky je dokonce audiovizuální představení, kde

za zvuků Vangelisova *Dobytí ráje* vystupují ze tmy krápníky a zase v ní mizí.

Po prohlídce se Průzkumníci občerstvují u zdejších kiosků (zde mají mnohem příznivější ceny) a pak zbývá cesta zpět do Českovic pod úmorným skoroletním sluncem jen trochu zmírňovaným větrem. Jak už to poslední dobou bývá, některé děti se tváří, že každou chvíli vypustí duši, ale chvíli po návratu do Českovic už zase divočí.

V neděli zbývá už jen sbalit a odjet domů. Cestou se ale ještě zastavili na koupališti na okraji Blanska. Umělá nádrž v malém údolíčku láká v těchto teplých dnech hodně návštěvníků. Část koupaliště je mělká a slouží pro děti jako brouzdaliště.

Jaruška a Káťa se zuly a šly se do brouzdaliště osvěžit. Po chvíli vzájemného osvěžování a pošťuchování bylo jen otázkou času, kdy se namočí pořádně. Jaruška to urychlila. Uklouzla a vykoupala se ve vodě celá.

Káťa se šla sklouznout na klouzačce. Výsledkem však byla na-

ražená kostrč, protože brouzdaliště bylo příliš mělké. Větší Průzkumníci tedy jezdili na klouzačce na hloubce, a to jak ti, co měli plavky, tak i ti co byli oblečení. Sluníčko pátilo a oblečení schlo rychle.

Před polednem v Blansku nastoupili do vlaku a ten je odvezl do České Třebové. Cesta po dokončené koridorové trati ubíhala příjemně, tiše, rychle a přesně podle jízdního řádu. Železnice tak ukázala svou příjemnější tvář. V České Třebové už to bylo horší. Rychlík z Luhačovic byl plný a pro Průzkumníky zbyla chodbička, a i o tu museli občas tvrdě bojovat. Vlak cestou do Kolína jel chvílemi 140 km/h, chvílemi 50 km/h, kličkoval po staveništi, nebo stál, ale zpoždění bylo tentokrát jen 20 minut. Bylo půl třetí a výprava do Moravského krasu skončila na kolínském nádraží. Kdo chyběl, ten prohloupil.

*Vyhlídka nad propastí Macocha*





## VRAŽEDNÉ SAFARI

## Vražedné safari

Na táboře roku 2000 probíhala známá hra safari podle odlišného principu než v předchozích letech, kdy hráli vedoucí proti dětem. Bojovnost dětí ale postupně vyprchávala, a tak se vedoucí tento rok rozhodli vrátit k původnímu systému, tedy rozdělení tábora na dvě stejně silné poloviny, tedy dvě a dvě družiny včetně vedoucích. Byl pátek, nikoli 13., ale 21. července. Snad jako memento měl posloužit Blondák, který si už z Kolína přivezl zlomeninu v kotníku - při fotbalu špatně doskočil. Ale všichni už si na něj za ten týden tábora zvykli, někteří mu posměšně říkali Pajda. Tato přezdívka však byla oprávněná jen zčásti, protože Blondák se brzy naučil pomocí berlí skákat jako klokan tak rychle, že mu kolikrát zdravý člověk nestál.

Vraťme se ale k osudnému pátku. Hra tedy začala a vyrovnaná síla obou družstev byla znát. Zapojil se i Blondák a jeho výkon v obraně byl vpravdě heroický. Zahodil berle a se sádrou skákal rybičky po utíkajících pytlácích. Po nějaké době to ale vysílen vzdal. Při odvetě si zkusil i útok, dokonce se mu povedlo nějaké zvíře pronést, nicméně les neobsahuje příliš vhodný terén pro radovánky se sádrou.

„Já jsem si asi zlomil sádku,“ hlásí Blondák a definitivně zanechává hry.

Nic se mu ale nestalo. Zato mnoho jiných na tom bylo hůře. První



*Blondáka jeho zranění nakonec dovedlo do nikoli bezvýznamné funkce gongmana*

klesá k zemi Sysel, opět ho zradilo koleno. Není to poprvé, ale tentokrát už je to opravdu vážné. Výsledkem je týdenní nepřítomnost na táboře a v září operace. Za těžkého nepublikovatelného klení se řítí z kopce Tomáš. Dole dobrzdil a konstatoval:

„Ještě že mám vysoký boty,“ a odbelhal se.

S problémy počítal Slon, který si zpevnil levý kotník. Minutu před koncem hry si zvrtnul pravý kotník.

Kulhá Tom, který si zvrtnul levý kotník při skoku. Kulhá i Janinka, které Tomáš šlápl na nárt.

Nejhůř ale dopadla Zuzka, která si vyvrkla kotník tak, že skončila v kolínské nemocnici a na tábor přijela za týden s nohou v sádře. Blondák už si nepřipadal tak osaměle. Koneckonců už po hře mu nikdo neříkal Pajda, protože pajdajících bylo mnohem více.



*Na tomto obrázku ze zasedání samurajů při návštěvním dnu vidíme u gongu obě „sádky“. Blondák povýšil a stal se velitelem družstva gongmanů a Zuzka jeho jedinou podrženou (někdo pracovat musí, že ano)*

## CELOTÁBOROVÉ HRY (3)

## 7. Alvarez

Rokem 1985 se situace v oddíle stabilizuje. Už od minulého roku má oddíl nové stálé tábořiště v Nouzově, funkci hlavního vedoucího tábora převzal na několik příštích let Mártý, noví vedoucí se již zapracovali a někteří se opět do oddílu vrátili.

Po dvou táborech bez celotáborové hry se opět konaly přípravy na pořádnou celotáborovou hru. Jako námět byl vybrán Foglarův Alvarez (připomeňme jen, že tenkrát se ještě celotáborové hry musely nechat schválit ideologicky na vyšších místech).

Aby byla hra trochu akční, byla do ní zahrnuta postava aztéckého kněze. K tomu účelu Haňára zapůjčila masku, kterou po jejím spatření vedoucí nazvali pařez. Skutečně vrásčitá a nehezská tvář pařez silně připomínala. Mártý dokonce pro zvýšení efektu navrhoval, aby kněze představovali dva lidé na sobě. To mu však bylo rozmluveno, protože v případě ztráty rovnováhy by byl výsledný efekt zcela opačný. Postavu kněze tedy ztvárnil Kosa.

Hned první noc byly postupně buzeny družiny a pod skálou za potokem jim kněz předal Alvarezův deník. V něm bylo zapsáno devět zašifrovaných zpráv, každá pro jednu etapu. Pro každou etapu však platily jiné kódy a kódové tabulky získávaly družiny buď za pořadí v předešlé etapě nebo v nějaké jiné hře. Čím lepší výsledek, tím více kódů, zbytek si museli táborníci domyslet. Kódy si však zástupci družin losovali, takže si jistě dovedete představit, jak je ostatní členové družiny proklínali, když družina měla nárok třeba na deset kódů a oni vylosovali taková písmena jako Q, X, W a podobně.

Deníky se všemi zprávami měly družiny u sebe, protože vedoucí předpokládali, že bez kódů nelze zprávu vyluštit. To se však přepočítali. Vojín, člen 5. družiny, jednou z dlouhé chvíle seděl nad další zprávou, ke které zatím kódy neměl, a lámal si hlavu nad problémem četnosti výskytu písmen ve zprávě. Kódy, které se objevovaly ve zprávě nejčastěji, představovaly s největší pravděpodobností samohlásky, a pak už se najde nějaké slovo, jehož smysl lze odhadnout, a tak se budou po-



*Lovení pouzdra z vody hluboké se roku 1985 odehrávalo na kamenném mostku (Kosa a Čert jistí)*

stupně doplňovat další písmena. Touto pokusnou metodou Vojín dospěl po nějaké době ke zdárnému výsledku. Když se to dozvěděl Čmelák ze 4. družiny, byla to pro něj výzva. Vzal deník a podobným způsobem zprávu vyluštil také! Od této chvíle byly družinám deníky odebírány a dostávaly je až před luštěním.

Vrcholem hry byly poslední dvě etapy, hrob Fernandozův a házení klíče přes ochoz aztécké tvrze. Hrob představovala dřevěná truhla zakopaná do země nad pečeckým táborem a označená křížem. Truhla byla už necelý rok zakopaná v Kolíně v zemi, aby získala patinu. Mártý sehnal kosti a lidskou lebku (učební pomůcky ze školy). Družiny vycházely v noci po hodině za sebou. Terén byl známý, takže družiny šly celkem na-

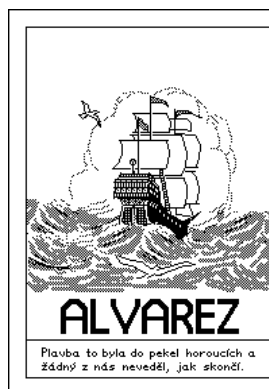
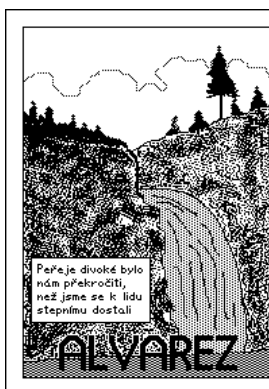
jisto a potkávaly se vždy v lese nad Budami. Tam to pravidelně každou hodinu vypadalo, jako když se potkávají dva autobusy.

„Sklopte světla,“ ozývalo se z obou stran.

Bylo proč. Například 4. družina využívala Šedův světlomet s halogenovou žárovkou.

Přestože byla půlnoc pryč, vzduch byl teplý a vlhký, a to nevěstilo nic dobrého. Nikoho tedy nepřekvapilo, když začalo blýskat a hřmít. 4. družina přidala při návratu od hrobu do kroku. Na pasece u zatáčky silnice z Nesměně do Církvice Renatě přestala svítit baterka. Renata šlápla do díry, upadla a narážila si koleno. Začalo krápat a zvedl se vítr. Renata nařikala, že jí koleno bolí a že nemůže vstát. Šed'a křikl





*Alvarez a jeho upomínkové kartičky, které se rozdávaly během roku před táborem za splnění různých úkolů (1993)*

dopředu na Čmeláka ať vede družinu do tábora a Renatu zvedl. Nejdřív to vypadalo, že ji bude muset odnést, ale naštěstí to nebylo tak zlé a do tábora doběhli se začínajícím lijákem. Družina, která byla právě na trase, to schytala s plnou parádou. Za třičtvrtě hodiny bylo po dešti a poslední družina, která se vypravila k hrobu, už šla opět pod hvězdnou oblohou. Bylo však podstatně chladněji.

Závěrečná etapa se konala na Budech na skále za Vavříneckým potokem. Přesně podle zápisu v Alvarezově deníku v září zapadajícího slunce se jednotlivé družiny pokoušely chytit tenisový míček házený ze skály. Podmínky byly tvrdé. Pořadí se losovalo, ale mohli jste si vybrat jen mezi oslňujícím protisvětlem zapadajícího slunce a houstnoucím šerem. Na stráni se objevil aztécký kněz, který každý neúspěšný pokus doprovázel hlasitým skřehotavým smíchem (Kosovi se tato postava opravdu povedla). A neúspěšných pokusů bylo požehnaně. Vypadalo to, že se nikomu nepodaří úkol splnit. Nakonec ale dvě družiny z pěti klíč chytily, shodou okolností obě na prvních dvou místech průběžného pořadí. Bylo tedy rozhodnuto a knězův smích se změnil ve vzteklé kvílení.

Tento tábor byl velice povedený a zapsal se do historie oddílu jako jeden z nejlepších.

Když se v roce 1993 hra Alvarez opakovala, přidrželi se vedoucí při její přípravě co nejvíce původní Foglarovy verze. Etapy, ve kterých byly popisy cest k různým nálezům, pak byly převzaty z tábora 1985. Objevil se však jeden problém. Podle popisů, které stačily před osmi lety bezpečně k nalezení cíle, nyní družiny bloudily. Ukázalo se, že ti, co nepamatují hryzelské tábory (tedy vlastně všichni členové družin včetně jejich vedoucích), mají s orientací v tomto prostoru značné problémy.

Kódování všech zpráv bylo tentokrát stejné a jednotlivé zprávy do-

stávaly družiny až na začátku etapy. Úžas vzbuzovala Ještěrka, která byla zanedlouho schopná číst zprávu přímo ze zašifrovaného textu.

Čáru přes rozpočet také udělalo počasí, které přispělo k největší morové epidemii v dějinách oddílu. Z toho důvodu byla zrušena etapa uctívání ohně pálivého, která spočívala v polévání vodou, a etapa přes peřeje k lidu stepnímu byla výrazně změněna. Původně mělo jít o Slonem speciálně přichystaný vodní kros náhonem a potokem. Vzhledem ke zdravotnímu stavu táborníků byl do této etapy započítán azimutový závod. Smůlu si právě vybírala 2. družina pomýšlející na počty nejvyšší, které už chyběl Ještěr. Ještěrka se chystala nastoupit za každou cenu na start, přestože vypadala skoro na umření. Když jí naměřili horečku 38°C, byla zahrnuta do spacáku téměř násilím. Ve družině zbyli jen mladší členové bez šancí na výraznější úspěch. Bojovali však, co jim síly stačily, a po diskvalifikaci dvou družin za opisování kontrolních písmen získali nečekaně 2. místo.

Mor odešel řídit jinam a blížil se vrchol hry. Lidské kosti se tentokrát sehnat nepodařilo, a tak Starosta koupil kosti hovězí. Když byli táborníci u Oregonů hrát vybíjenou, Starosta s Šédou kosti naštipali, vyváleli v bahně, naházeli do bedny a přidali ještě opálený potrháný pytel na brambory, který měl imitovat zbytky oblečení. Pak naložili bednu do auta a vyrazili do Hryzel. Na konci chatové osady za pečeckým táborem zaparkovali a s bednou, krumpáčem a lopatou vyrazili do lesa.

„Teď nás tak někdo prásknout,“ prohlásil Starosta.

Podle původního popisu cesty našli místo, kde měl být hrob, a začali kopat. K svému velkému překvapení zde však našli již dost zetlelou bednu z roku 1985. Oba si rázem připadali jak archeologové. Osm let starou bednu vyčistili, narovnali do ní kosti, na ně naaranžovali pytel, bed-

nu zavřeli, přihráblí hlinou a udělali nový kříž. Když pak o nález referovali Marianovi, byl také překvapen, protože i on si myslel, že bedna byla opět vykopána.

Poslední etapě chytání klíče, která se odehrávala na stejném místě jako před osmi lety, tentokrát neasistoval aztécký kněz, jen nějakí domorodci se přišli podívat, jestli se tu někdo nechystá spáchat sebevraždu. Kněz by se asi tentokrát dost nakvílel, protože tři družiny ze čtyř byly úspěšné. Sluníčko totiž nesvítilo, takže v rozptýleném světle bylo dobře vidět. Z úspěšných pokusů měli všichni velkou radost, Ještěrka byla chvíli po úspěšném pokusu dokonce téměř v tranzu, její družina o bod zvítězila v celkovém bodování. Jen třetí družina byla smutná a opouštěla místo poslední soutěže s vědomím prohry jak v této etapě, tak v celé hře.

Ale někdo přece musí prohrát.

## 8. Kondor

Roku 1986 se ještě jednou vrátila kosmická tematika. Tentokrát byl příběh pojat obráceně. Táborníci představovali kosmické trosečníky, kteří museli po havárii opustit svoji loď a snažit se uhájit své holé životy na neznámé planetě.

Přípravy na hru začaly už během zimy. Bylo potřeba vymyslet začátek příběhu, tedy hodnověrnou souhru okolností, které by způsobily havárii kosmické lodi a vyvolaly tak nutnost jejího opuštění. První verzi příběhu napsal Mártý, Myška s Šédou pak pracovali na jejím rozvinutí do dialogů v podobě jakési rozhlasové hry. Příběh se totiž měl nahrát na magnetofonovou kazetu a posloužit jako záznam z tzv. černé skříňky pro pozdější rozbor příčin havárie.

Na jaře pak jednoho dne přinesl Šéďa do klubovny magnetofon s mikrofonom a začalo natáčení. Jak už to bývá, nedostavili se všichni, ale jen asi polovina „herců“. V druhé etapě pak natáčela druhá větší skupina a





*Vedoucí měli slušivé kombinézy*

zbylo jen pár vedoucích, kteří neměli natočeny své texty. I je se Šed'ovi postupně podařilo jednotlivě dostat k mikrofonu, až na Renatu, která dlouho natáčení oddalovala a pak byla dlouhodobě pryč. K dovršení všeho pak oznámila, že místo na tábor jede v létě do NDR k moři a že v oddíle končí. Vzniklou situaci vyřešil nakonec Mártý. Sehnal svoji bývalou spolužačku, která natočila potřebné texty místo Renaty.

Šed'a si pak se záznamem užil svoje, protože musel texty z jednotlivých natáčení spojit k sobě, takže počet střihů v několikaminutovém záznamu šel do stovek. Za to se vedoucím svým způsobem pomstil, když pak také sestříhal jejich přeroknutí a jiné nepovedené pokusy a uložil je do svého zvukového archivu.

Příběh ztroskotání hvězdoletu Kondor byl zhruba následující. Kondor, kosmická loď Kosmocentra, která má na palubě kromě stálé posádky také posluchače Kosmického institutu, se nachází na průzkumném letu soustavou hvězdy Gama v souhvězdí Vlasy Bereniky. Při průletu meteorickým rojem dojde k selhání zdrojů energie a následně pak k zasažení lodi meteority. Kondor je neovladatelný bez šance na rychlou opravu a hrozí jeho rychlý pád na žhavou hvězdu Gama. Posádka lodi i posluchači se zachraňují přistáním na pla-

netě Tamira, která je planetou pozemského typu. Navíc dojde při přistávání na Tamiře ke ztroskotání výsadečkového člunu, ve kterém letí posádka hvězdoletu. Členové posádky vyskakují ve dvaceti kilometrech nad povrchem planety na padácích. Aby byl příběh dostatečně dramatický, byly i ztráty na životech. Na táboře nepřítomná Renata, která vystupovala v záznamu z hvězdoletu jako palubní technička, byla „obětována“. Neotevřel se jí padák.

Kosa, který studoval na střední zemědělské škole, musel jezdit na brigády a Želva ještě dělala zkoušku na lékařské fakultě, takže přijela až na poslední týden tábora. I toho se využilo ke zvýšení počtu záhad, kdy nejen sekery a jiné nářadí, ale i vedoucí různě mizeli a zase se objevovali (samozřejmě s totální ztrátou paměti). Želva pak byla nalezena během složité noční akce s barevnými bludičkami.

Na tomto táboře byla zahájena stavba nové kuchyně u potoka, která trvala celý měsíc. V deníku, který psal velitel hvězdoletu Mártý, byla nazývána jako Archa.

Hned na začátku tábora byli mladí kosmonauti poučeni, co dělat při signálu ÚNIK. Znamenalo to popadnout věci na přespání a zmizet v lese. Hned druhou noc došlo poblíž tábora k světelným efektům a byl vyhlášen poplach. Činnost mužstva vyhodnotil Mártý jako katastrofální. Později v noci se na hlídce vyznamenal Buggy. Intenzivně vyl. Hned další večer byl vyhlášen signál ÚNIK a družiny spaly v lese nad táborem.

Život na neznámé

planetě se stal samozřejmě zámkou pro vytváření všelijakých záhad, někdy šlo i o vtípky na něčí účet. Například noční azimutový závod pro starší táborníky a vedoucí byl zpeřtřen o jakéhosi fantoma, kterého si s chutí zahrál Koza a u šestého azimutu občas vyměnil cedule a svedl tak překvapenou dvojici či trojici z trasy (rozdíl azimutu představoval zhruba 180°). Dotyční bloudili, pak se vrátili zpět a na místě našli původní ceduli se správným azimutem.

Další vtípek vymysleli vedoucí dokonce na návštěvní den. Přesně v 16:00, kdy si měli rodiče převzít děti, začal ze země vystupovat dým a byl vyhlášen signál ÚNIK. Místo radovánky s rodiči se děti sbalily a zmizely v lese. Samozřejmě jen na chvíli.

Vrcholem tábora pak bylo dvou-denní putování, takzvaný pochod smrti, pro jídlo ukryté v troskách výsadečkového člunu. Cíl byl u Zvánovic nedaleko Jevan, což představovalo tam a zpátky něco kolem 40 km.

Závěrem došlo k nočnímu souboji dobrých a zlých sil na planetě. Kosmonauti jsou vedeni žlutým „hodným“ světlem za ztraceným velitelem a občas se jim připele do cesty červené „zlé“ světlo a shodí na ně například strom. Akce s padajícím stromem byla pečlivě připravená a povedla se na výbornou. Strom dopadl přes cestu pár metrů před zděšenými táborníky. Ti na konci cesty našli Mártýho a kousek dál ještě Želvu. Následující noc přijali od žlutého světla poselství zdejší civilizace, která zachytila Kondor, opravila jej a umožnila tak trosečníkům opustit planetu.

*Pokračování příště -*

*Honáci z Texasu*



*Kosmická loď Kondor  
(podle filmového ztvárnění)*



## BAVÍME SE NA NÁŠ ÚČET

Slon zakopl o Blondřákovy berle:

Blondřáku, uklid' si ty nohy někam jina.

Káťa: Já už jsem stará vykopávka. Já můžu zajímat akorát Blondřáka.

Pozn.: Blondřák studuje historii.

Píd'a má narozeniny.

Tom: Já bych chtěl taky narozeniny.

Lasse: To už jsi jich neměl dost?

Ještěr si vybírá termín výpravy:

Kdy napadne sníh?

Před spaním pod širákem.

Tom: Já spím na absolutní rovině.

Krtek: Já taky, ale hrbolatý.

Tom: Já se směju, ale už to není sranda.



*Bratro a sestrovražedná bitva o konečné vítězství*



*Vodní radovánky na koupališti  
v Blansku - Aleš a Ferča na skluzavce,  
Ferča a Zuzka skáčou do vody  
za Verčou*



*Pěkné, jen ta gejša úplně vlevo...  
Co myslíte, nosily tenkrát gejši tenis-  
ky, náramkové hodinky a elastčky?*