

1. Bakteriologický poplach

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	skupiny
Trvání hry:	10 min
Místo hry:	místo přespání
Pomůcky:	různobarevné papírky
Kdo vložil:	Rajče
Popis:	Ráno začne netradičně, poplachem. Do objektu vnik a neznámá bakterie, je nutné odmoření základny. Po celém objektu jsou rozházeny papírky (po zemi, pod skříněmi, všude). Úkolem skupin je sbírat bakterie. Kdo sebere více bakterií, vyhrává.

2. Boj o život s čísly

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	dvě skupiny 12-14
Trvání hry:	60 min
Místo hry:	les
Pomůcky:	pruty a kartičky s čísly
Kdo vložil:	Zeky
Popis:	Dvě skupiny mají své základny, k nimž se nesmí nikdo z protivníků přiblížit na 20m. Každý hráč má prut a kartičku s číslem 0 nebo 1 až???. Kartičky se nemohou během hry měnit. Hráči se pohybují terénem a snaží se získat informace o tom, který z protivníků má jaké číslo. Hráči mají svá čísla v kapse. Potkají-li se dva, vyzvou se, aby si ukázali čísla. Vyšší číslo vezme soupeři jeden prut. (jednička bere???) Odebraný prut odnese na svou základnu. Ten, komu byl prut odebrán, jde též na svou základnu pro jiný prut. Když tam žádný není, je vyřazen, dokud někdo nepřinese. Nula nezajímá a ani není zajímavá, jen zjišťuje čísla. Vítězí to družstvo, které zná rozmístění čísel u soupeře.

3. Číslovky

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	jednotlivci či skupiny
Trvání hry:	15 min.
Místo hry:	les
Pomůcky:	lístečky čísla
Kdo vložil:	SUNicko
Popis:	V lese je viditelně rozmístěno 10 očíslovaných kartiček. Hráč musí oběhnout všechna čísla a dotknout se stromu na nichž číslo visí. Možná modifikovat pro hromadné použití. Počet kartiček je roven počtu hráčů v jedné skupině. První hráč oběhne strom, na němž visí první číslo, pak se vrátí na start, kde se k němu připojí další hráč a spolu oběhnou strom s druhým číslem... Když celá skupina oběhne poslední číslo, vrátí se všichni na start, kde se od nich odpojí první hráč. Zbytek družstva běží oběhnout strom s předposledním číslem. Hra pro skupinu končí v momentě, kdy se poslední hráč vrátí sám od prvního čísla.

4. Domino

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	dohromady
Trvání hry:	5 min
Místo hry:	kdekoli
Pomůcky:	papírky s tečkami
Kdo vložil:	Rajče
Popis:	Někde jsou rozházeny lístečky potištěné tečkami jako domino. Úkolem hráčů je posbírat papírky a potom složit co nejdelší řetěz.

5. Evoluce III.

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	jednotlivci
Trvání hry:	30^15 mm
Místo hry:	členitý terén, les
Pomůcky:	lístečky, cedulky
Kdo vložil:	Tommy
Popis:	První krok při přípravě této hry je sestavit vhodný potravní řetězec. Já zde popíši ten, který jsme používali my, ale klidně si udělejte svůj. Stupeň 0: tráva, třešně, kopretiny, coca-cola, hamburger hodnota stravy 1 Stupeň 1: čmelák (žere třešně, kopretiny), brouček (žere trávu, kopretiny), bakterie (žere stupeň 2,3) hodnota stravy 2 Stupeň 2: zajíc (žere trávu), špaček (žere čmeláky, třešně), blboun (žere čmeláky, broučky) hodnota stravy 3 Stupeň 3: medvěd (žere zajíce, blbouna), orel (žere zajíce, špačky) Stupeň 4: člověk (žere coca-colu s hamburgerem a chytá bakterie) Stupeň 5: Oje reprezentován lístečky poházenými po lese. Všichni hráči začínají na stupni 1, kdo umře může začít znova na stupni 1. K přestupu na vyšší stupeň je vždy potřeba nasbírat potravu s hodnotou alespoň 5 (výjimka bakterie, viz. níže). To znamená, že pokud jste čmelák musíte na začátku nasbírat 5 lístečků s třešněmi či kopretinami. Na druhém stupni již můžete lovit také zvířátka 1. Stupně, to znamená, že když někoho chytnete, seberete mu jeho cedulku a on začíná znova. Takže takový špaček může nalovit třeba 2 čmeláky a 1 třešně nebo 5 třešní nebo atd. Obdobně je to se stupněm 3. Výjimka jsou bakterie, které loví zvířata stupně 2 a 3 (na ulovení medvěda či orla jsou potřeba 2 bakterie, které plácnou oběť těsně po sobě) a stačí jim k postupu na další stupeň pouze 1 kořist. Účelem celé hry je stát se člověkem a nasbírat co nejvíce bodů. Člověk získá 5 bodů za hamburger s coca-colou, 1 bod za samotnou coca-colu či hamburger či za ulovenou bakterii. Pozn. k realizaci: Je dobré udělat aspoň 3 stanoviště na kterých budou probíhat postupy na vyšší úroveň a "oživování mrtvých" (aby se netvořili fronty) a 1 recyklátor, který bude znova rozmísťovat posbírané papírky.

6. Hledačka II.

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	dohromady
Trvání hry:	15 min
Místo hry:	v místnosti
Pomůcky:	50 malých očíslovaných papírků
Kdo vložil:	Melissa
Popis:	Vedoucí hry si předem doma připraví padesát malých čtverečků papírků, pokud možno nějaké tlumenější barvy (mohou být i různobarevné) a očíslovuje je zřetelně psanými číslicemi od jedničky do padesátky. V nepřítomnosti hráčů je ukryje v klubovně na nejrůznějších místech (zastřká je třeba za rámečky obrázků, pod nohy skříní, do skulin ve stolech a židlích, za přístupnou lištu mezi podlahou a stěnou, pod nějaké předměty na policičkách a podobně). Vždy ale tak, aby aspoň nepatrný růžek bylo vidět. Tím mistrněji budou lístky ukryty, tím obtížnější a zajímavější bude jejich hledání, až hra začne. Po příchodu hráčů jim vedoucí hry vysvětlí, co kde mají hledat, přičemž samozřejmě přesná místa úkrytů jednotlivých lístků neprozradí. A dodá, že trojice lístečků, jejichž čísla jsou za sebou (například 14, 15, 16 nebo třeba 38, 39, 40 či 7, 8, 9 atd.) platí za čtyři lístky. Proto si mohou hráči během hledání nalezené lístky mezi sebou ještě vyměňovat, aby každý docílil co největšího počtu takovýchto trojic. Hraje každý sám na svou pěst. Úkolem každého hráče je, aby při skončení hry měl co největší počet lístků. Po určité době, když nálezy lístků jsou už vzácné, protože většina jich už je nalezena, vedoucí hry oživuje hledání zbylých lístků různými pokyny, například: "Jeden lístek je ještě na severní stěně! Další je kdesi asi 10 centimetrů od podlahy. Jeden lístek pořád ještě odpočívá v jedné ze šesti židlí!" A podobně. Když už skutečně nelze nic nalézt, vedoucí hru skončí a pak jsou každému z hráčů jeho nalezené lístky spočteny. Za každou trojici s čísly za sebou jdoucími se mu připočte jeden lístek navíc jako "prémie". Vítězem je samozřejmě hráč s největším počtem lístků.

7. Hledání čísel

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	skupiny
Trvání hry:	30 min
Místo hry:	členitý a nepřehledný terén
Pomůcky:	očíslované papírky
Kdo vložil:	raywoman
Popis:	Ve vymezeném prostoru vedoucí umístí očíslované lístečky. Počet lístkuje všem znám. Oddíl se rozdělí na 2 či více skupin, které se snaží najít co nejvíce lístečků. Družina, která jich najde víc, vyhrává. Obdobně můžeme při rozdělení do družin dát barevné lístky, nebo v případě dvou družin lichá a sudá čísla, která družiny hledají. Která z nich má dříve všechny určené lístky, vyhrává.

8. Hledání maleb

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	skupiny
Trvání hry:	15 min.
Místo hry:	les
Pomůcky:	lístečky s kresbami
Kdo vložil:	Jack
Popis:	Po lese je všelijak rozmístěno asi 20 všelijakých kreseb. Družstva musí všechny malby najít a omalovat si je do zápisníku. Vítězí nejrychlejší, na pořadí kreseb v zápisníku nezáleží.

9. Krádež lístečků

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	2-3 skupiny
Trvání hry:	60 min.
Místo hry:	louka
Pomůcky:	lístečky
Kdo vložil:	Tommy
Popis:	Jsou určena dvě spolu sousedící (nejlépe obdélníková) území, na kterých jsou rozházeny lístečky. Každé ze dvou družstev má za úkol přenést co nejvíce lístečků na své území a zároveň bránit lístečky na svém území před ostatními. Na svém území mohou být ukořistěné lístečky umístěny kdekoliv, ale tak, aby nebyly všechny po hromadě. Hráč, který je chycen na nepřátelském území vypadává (popř. 3 mír nehraje). Hrát může i družstvo třetí (cikáni), kteří se toulají, nikde nemají domov a pouze kradou. Svě lístečky si odnášejí do skryše mimo území. Každý smí vzít max. jeden lísteček zajeden přechod hranic.

10. Latrína

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	jednotlivci
Trvání hry:	30^15 min
Místo hry:	členitý terén, les
Pomůcky:	ešus, lístečky, cedulky pro průjmy
Kdo vložil:	SUNicko
Popis:	Ve vymezeném území je skryta latrína (= ešus s cedulkou Latrína) s papírky označenými latrína či WC. Úkolem hráčů je najít latrínu a poté získat co nejvíce potvrzených lístečků - musí dojít na latrínu, vzít jeden lísteček, dojít za latrínu, která sedí někde na kraji území, nechat si lísteček potvrdit a mohou jít znova. Aby to nebylo tak jednoduché, pobíhají v

	území průjmy. Průjmů je asi sedm a mají svá jména (cedulky na zádech - např. řídký, nekonečný,...). Každý hráč má na počátku 3 toaletní papíry (= životy). Pokud hráče chytne průjem, sebere mu 1 toaletní papír. Pokud někoho chytne průjem a on nemá toaletní papír, je vyřazen ze hry. Průjmy nesmí příliš blízko k latríně a k latringirl. Další postavou je zácpa- pokud hráč chytne zácpu, dostane 1 toaletní papír. Hraje se po určitou dobu (cca 30^45 min.). Vítězí ten, kdo má nejvíce potvrzených papírků. Pokud má více lidí stejný počet papírků, vyhrává ten z nich, který si zapamatoval více jmen průjmů. Doporučená cena pro vítěze je role pravého toaletního papíru.
--	---

11. Lístičky

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	dohromady
Trvání hry:	libovolná
Místo hry:	kdekoli
Pomůcky:	malé papírky
Kdo vložil:	Tommy
Popis:	Vedoucí ukřívá venku na různých místech lístky, přičemž na každém lístku vždy napíše neurčitě, kde asi je lístek další. Například: "Další lístek je asi 5 metrů odtud pod kamenem." Nebo: "Další lístek v okruhu 15 kroků." Nebo: "Další lístek je pod červenou barvou." (Lístek je ukryt pod cihlou.) A podobně. Všichni účastníci hledají společně. Objevitel lístku dostává 1 bod. Objeví-li jej současně 2 či více hráčů, mohou podle úmluvy dostat po bodu buď všichni anebo nikdo.

12. Na motýly

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	10-15 lidí
Trvání hry:	60 min
Místo hry:	členitý terén
Pomůcky:	barevné kartičky (A6)
Kdo vložil:	Benny
Popis:	Na hustě zalesněném svahu nebo jiné špatně přehledné ploše (asi 150 krát 150 m) rozmístíme barevné kartičky. Plocha, na níž jsou, představuje rezervaci, kam se hráči vydávají na lov vzácných motýlů (kartičky). Ne každý motýl má stejnou hodnotu: bílý je za jeden bod, žlutý za dva, modrý za tři, hnědý za čtyři a zelený za pět bodů. Hráč si může nasbírat libovolný počet motýlů. Ulovení motýli musí být nošeni viditelně. Protože jsme v rezervaci, může nás upozorovat bdělý správce, který pak neukázněné návštěvníky pronásleduje až na hranice rezervace. Úlohu správce, který víceméně usměrňuje průběh celé hry, zastává obvykle instruktor nebo některý fyzicky zdatný hráč. Jestliže správce někoho chytí, získává okamžitě všechny jeho motýly a může je opět vypustit na svobodu.

13. Noemova archa

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	5-7 členná družstva
Trvání hry:	30-75 min
Místo hry:	členitý terén, les
Pomůcky:	ešusy, lístečky, hodnosti
Kdo vložil:	Ned
Popis:	Každé družstvo si mezi sebe tajně rozdělí následující "hodnosti": - tatíček Noe - maminka Noemová - starší syn (Šém) - mladší syn (Chám) - dceruška (Jáfet) Dále si každé družstvo "zaparkuje" někde na kraji území svoji Archu (ešus). Vlastní hra: úkolem družstev je získat co nejvíce párů zvířat (osamocená zvířata se nehodnotí), tj. například kohout + slepice, velbloud + velbloudice, had + hadice...atd. Zvířátka získávají tak, že chytají vedoucí nebo okrádají ostatní družiny. Když chytanou vedoucího, tak jim dá náhodně vylosovaný lísteček (každý vedoucí má narozdíl od hry Safari lístečky s různými zvířaty a z nich náhodně vybírá). Při okrádání funguje souborový systém stejně jako u hry Maršál a špión, tj. vyšší hodnost bere nižší, dceruška přebíje tatínka. Výherce obere poraženého o zvířátka (tady nikdo neumírá). Nikdo nesmí mít u sebe více než tři zvířátka. Kdykoli lze odnést ulovenou kořist do Archy-zde je v bezpečí, Archa se nesmí vykrádat ani se nesmí chodit příliš blízko k cizí Arše (asi 10 m). Vyhrává družstvo, které má na konci nejvíce dvojic zvířat. (Je možno dovolit na konci obchodování, tj. družstva si mohou zvířátka vyměňovat.) Příloha: obrázky zvířátek

14. Planetky

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	jednotlivci
Trvání hry:	75-120 mm
Místo hry:	členité území, les
Pomůcky:	ceníky, "kreditky"
Kdo vložil:	hakon
Popis:	Základem této hry je obchodování. Jednotliví hráči představují vesmírné lodě, které se snaží vydělat co nejvíce peněz obchodováním mezi našimi planetkami. Vesmírné lodě obchodují s určitým zbožím (např. počítače, koření, zlato, rychle rostoucí hrášek, atd...). Na každé planetě je ceník zboží jiný (pozn. ceny se mohou během hry měnit). Základní princip je tedy následující: přiletím na nějakou planetu, koupím zboží, které je zde levné a odletím prodat ho na planetu, kde je drahé. Veškeré příjmy a výdaje se zaznamenávají na kreditní kartu -tu má každý hráč u sebe, ale zapisovat na ni smí pouze organizátoři. Zboží se prodává po určitých jednotkách (např. po tunách) a každá loď má na počátku určitou nosnost (např. 2 tuny). Lze dokupovat "přívěsy"-pak lze vézt více zboží. Dále existují tzv. Speciální zásilky a černý trh. Speciální zásilky jsou určeny pro některou konkrétní planetu. Jejich ohodnocení je vyšší než obvykle a jejich počet je omezen. Zboží na černém trhu (např. drogy, bílé maso, lentilky...)je dražší a poskytuje větší výnosy, ovšem je tu riziko. Pokud někoho, kdo přepravuje zboží z černého trhu, chytne policie, zabaví mu zboží a dá mu pokutu. Dále je tu nepovinné pravidlo o boji. Na počátku mají všichni bojovou sílu 1, během hry ji mohou zvyšovat (nákup na planetách). K souboji dojde dotykem. Souboj probíhá pomocí známé hry Kámen-nůžky-papír. Tomu, kdo má větší bojovou sílu, stačí jednou vyhrát a vyhrál celý souboj. Ten, kdo má menší bojovou sílu (BS), musí vyhrát alespoň tolikrát, aby "převážil" soupeře (např. hráč 1 BS 4, hráč 2: BS 2; hráči 1 stačí vyhrát 1x, hráč 2 musí vyhrát 3x, aby vyhrál celý souboj). Vítěz souboje smí poraženému sebrat veškerý náklad. Okrádání je samozřejmě nezákonné a policie proti agresorům tvrdě (?) zasahuje. Pozn.1 Policie nesmí na planety. Pozn.2 Je celkem důležité, měnit aktuálně ceníky (dle množství dodávek), aby někdo nemohl odehrát celou hru obchodováním na jedné trase. Pozn.3 Není problém zasadit tuto hru do jiného prostředí (např. ostrovy a lodě...), příp. vypustit v rámci zjednodušení některá pravidla(např. černý trh či souboje).

15. Plyšová medvídky

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	tříčlenná družstva
Trvání hry:	60-90 mm
Místo hry:	členitý terén, les
Pomůcky:	lístečky, peníze
Kdo vložil:	Berby
Popis:	Legenda: Bylo nebylo, v jednom království byla mocná firma Mattel a ta vyráběla odporné plastické panenky Barbie. A protože v tomto království byla zkorumpovaná byrokratická vláda, firma podplatila vládu a ta vydala zákon zakazující prodej plyšových hraček (zvláště pak medvídků), aby se lépe prodávaly plastické panenky. Protože však plyšová medvídky jsou nezbytnou součástí trhu, vznikl obratem černý trh s plyšovými medvídky a Vaším úkolem je právě vydělávat na obchodování s plyšovými medvídky. Příprava: Potřebujeme spoustu lístečků. Na každém lístečku je právě jedna z následujících šesti součástí plyšového medvídky: hlava, oči, uši, tělo, nohy, ruce. Každý lísteček navíc obarvíme nějakou barvou. Dále potřebujeme nějaké platidlo. Doporučuji vytisknout nějaké papírové peníze, používat normální není příliš vhodné. Pravidla: Hraje se po trojčlenných družstvech. Na počátku dostane každé družstvo určitý základní kapitál. Poté vyrazí do území, ve kterém se pohybují pašeráci a policajti (pozn. policie je samozřejmě taky zkorumpovaná a podplacená, takže policajti si pašeráky příliš nevšímají, ale ti se od nich raději drží dál). Družstvo se vydá za pašeráky a od nich kupuje za peníze jednotlivé součásti medvídků. Družstva samozřejmě mohou obchodovat a vyměňovat mezi sebou. Pokud se podaří družstvu poskládat celého medvídky, může ho u šéfa hry prodat. Výkupní cena však není jednotná, záleží na barvách. Mnohobarevný medvídek je nejlevnější, dvou- barevný je dražší, dále jsou jednobarevné medvídky, přičemž různé barvy mohou být ohodnoceny různými cenami. Nejdražší je albín-celý bílý, jen oči červené. Ceny jsou pohyblivé. Během obchodování se družstvo může rozdělit, během prodeje však musí být všichni pohromadě.

Ceny jsou samozřejmě udělány tak, aby družstva vydělávala. To znamená, že pokud pašeráci prodávají části za 2-3 penízky, vykupujeme za 18 a více. Pak je tu samozřejmě ta zlá policie. Když někoho chytne, sebere mu všechny části, které má u sebe. Policie je samozřejmě podplatitelná, takže hráč se může s policajtem domluvit, že mu místo částí dá nějaké penízky. Policajti nesmí příliš blízko k výkupně. Vyhrává samozřejmě družstvo, které má na konci nejvíce peněz. Zbylé součásti, které hráčům na konci zbudou, vykupíme za jednotnou cenu. Tip dne: Peníze po hře nevybíráme, ale necháme je hráčům a uděláme dražbu. Dražíme cukrovinky a podobně.

16. Plyšový medvídek II.-Voodoo

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	3?6ti členná družstva
Trvání hry:	30-60 min
Místo hry:	členitý terén, les
Pomůcky:	lístečky
Kdo vložil:	Marty
Popis:	Legenda: Uplynula jistá doba a zkorumpovaná vláda byla svrhnuta, takže z plyšovými medvídky se může opět volně obchodovat. Firma Mattel se však nevzdává svých ambicí a nyní podniká teroristické akce vůči všemu co má něco společného s plyšovými medvídky. A tak se jednoho deštivého dne stalo, že letadlo, které převáželo zásilku plyšových medvídků z Evropy do Austrálie, se stalo terčem takového útoku. Letadlo vybuchlo a medvídky byli roztrháni a rozletěli se všude po krajině. Náhodou se tak stalo zrovna nad Afrikou nad územím křováků, kteří hojně provozují voodoo. Jak jistě víte, v současnosti již voskové figurky nejsou při voo-doojaksiv módě, v současnosti jsou moderní medvídky. Každé družstvo tedy představuje jeden klan křováků a vydělává si sbíráním a prodejem medvídků. Hra: Základ hry je následující: hráči běhají po území a hledají části medvídků a nosí je na tržiště (každý hráč smí mít u sebe max. 1 část, výjimka viz. níže). Na tržišti má každá družina trezor, kam si části schovává a když má celého medvídku může ho prodat v obchodě (samozřejmě cenově rozlišíme jednobarevné, dvoubarevné a vícebarevné medvídky a vypíšeme nějaký speciální model (albín, vos-3 části žluté, 3 černé)). Peníze zapisujeme družstvům v obchodě na účet. V obchodě se pak prodávají kameny a voodoo souprava (viz. níže). Hráči jednoho družstva si rozdělí následující role: * šaman-síla 1, může nosit více částí než jednu, neplatí na něj voodoo * vrhač-síla 2, může vrhat kameny (papírové koule), pokud se trefí automaticky vyhrává * stopař-síla 3 * bojovník-síla 4 * náčelník-síla 5 * voodoo bába-síla 0, pokud si pořídí voodoo potřeby, pak má sílu 6 Soubojový systém je zřejmý-když se dva plácnou, vyhrává ten s větší silou a obere prohraného o to co má u sebe. Potvory: Agent firmy Mattel-koho chytne, tomu sebere jeho části medvídků, Kamenožrout-obírá vrhače o jejich kameny, Cernokněžník-obírá voodoo báby o jejich voodoo potřeby, Moucha Tse-Tse-štípe koho štípne, ten musí splnit její úkol, aby se vyléčil, úkoly dle nálady). Na konec se vyhlásuje anarchie-neplatí žádná pravidla a prostě se jenom sbírá. Vyhrává družstvo, které má na konci nejvíce peněz (jak překvapivé).

17. Počty v běhu

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	jednotlivci
Trvání hry:	15 min.
Místo hry:	les
Pomůcky:	lístečky s příklady
Kdo vložil:	Hoffa
Popis:	Po lese jsou rozmístěny papírky s příklady (+5, -4,...) Složitost se volí podle věku hráčů. Úkolem každého hráče je všechna čísla oběhnout a oznámit výsledek. Jsou-li příklady pouze na sečítání a odečítání, je možno rozmístit papírky chaoticky. V opačném případě je nutno rozmístit papírky podél cesty nebo je číslovat.

18. Poklad krále Ašóky

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	družstva či jednotlivci
Trvání hry:	60-120 mm
Místo hry:	členitý terén, les
Pomůcky:	šifry
Kdo vložil:	Barták
Popis:	Legenda: Kdysi kdesi byl mocný válečník Ašóka a ten dobil velká území. Když ho to přestalo bavit (to dobývání) usadil se, stal se panovníkem a vytvořil moudré zákony. Aby si všichni zákony dobře pamatovali, nechal je vytesat co kamene (resp. napsat na papírky) a rozmístit po svém území. Teď na to přišla muzea a najali si Vás, abyste pro ně zjistili co je na těch deskách napsáno. Ale pozor, král Ašóka byl filuta a ty zákony zapsal nějak fikaně (asi aby to ti poddaní neměli při čtení moc jednoduché). (Pozn. Existuje dokonce sada mouder určených speciálně pro tuto hru, ale mě osobně se moc nelíbí a dávám přednost Murphyho zákonům či R. Fulghu-movi (Všechno co opravdu potřebuji znát jsem se naučil v mateřské školce), ale možno použít jakákoli jiná moudra). Příprava: Na papírové cedulky napíšeme vybraná moudra ve vhodných šifrách (přiměřeně schopnostem hráčů). Cedulky poté rozmístíme po území. Pravidla: Hraje se po malých družstvech či po jednotlivcích (v případě schopnějších jedinců). Úkolem hráčů je nalézt a zapsat texty na deskách a rozluštit je, přičemž je důležité, kdo to zvládne první. Za přinesení zapsaného textu je 1000 za vyluštění je další 1000. Kdo však daný nápis přinese, resp. rozluští první dostává navíc prémii 3000, tj. celkem 4000 (maximálně lze tedy získat za jednu desku 8000). Při odevzdávání textu či rozluštění šifry šéfovi hry musí být celé družstvo pohromadě, jinak se může pohybovat rozděleně. Situaci hráčům komplikují domorodci, kteří jim vždycky, když je chytanou seberou veškerý popsaný papír. Vítězí samozřejmě družstvo, které má na konci nejvíce bodů.

19. Poklady-básničky

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	jednotlivci
Trvání hry:	30-60 mm
Místo hry:	členitý terén, les
Pomůcky:	lístečky, cedulky s poklady
Kdo vložil:	Ned
Popis:	Příprava: Vyrobíme asi 20 pokladů-poklad je papírová cedulka. Z jedné strany má napsáno jaká je jeho cena a co je potřeba k jeho vytažení (viz níže). Z druhé strany je vlastní poklad-básnička (doporučený autor: Jan Vodňanský, krátké a vtipné básničky). Cedulky umístíme do herního území básničkami dolů. Dále vyrobíme lístečky-těch bude tolik kolik hráčů a každá má na sobě jedno z následujících slov: baterka, lano, nůž, batoh (rozvrstvení pravidelné, lze změnit). Na počátku hry si každý hráč vylosuje jeden lísteček a od této chvíle představuje danou věc. Vlastní hra: K vytažení každého pokladu jsou potřeba nějaké věci (viz. cedulka), např. 2 nože a 1 baterka. To znamená, že se u cedulky musí sejít daný počet lidí zastupujících dané věci. Když se sejdou mohou cedulku otočit, naučí se básničku nazpaměť a vydají se za šéfem hry. Poté co mu básničku sborově zarecitují, jim je každému připsán daný počet bodů (viz. cedulka). První skupinka, která daný poklad vytáhne dostane prémiové body navíc. Samozřejmě žádný hráč nesmí vytáhnout 1 poklad se dvěma různými skupinami. Je důležité, aby zastoupení jednotlivých věcí na cedulkách bylo rovnoměrné, tj. aby všichni měli stejné šance. Úkol hráčům navíc komplikují potvory, každou nějak pojmenujeme (tygr, had, žížala...) a každá se projevuje jinak. Když potvora hráče plácne, musí hráč splnit úkol charakteristický pro tuto potvoru (udělat 10 dřepů, vyzout si botu, obskakat na 1 noze 3 stromy, apod.). Vítězí samozřejmě hráč, který má na konci nejvíce bodů. Konec je po předem neurčené době (dle vůle šéfa hry)- Tip dne: Je dobré udělat jeden poklad, na který je potřeba hodně lidí, který je za hodně bodů a který je hodně hlídán potvorami. Nedoporučuji pak ukončit hru těsně předtím než se naučí básničku z paměti (z vlastní zkušenosti).

20. Pošty

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	jednotlivci
Trvání hry:	60-90 min
Místo hry:	členitý terén, les
Pomůcky:	lístečky, ceník, kreditní karty
Kdo vložil:	Zach
Popis:	Příběh: Na divokém západě jsou pošty a vy jste dopravci Pony expressu a vozíte poštovní zásilky. Práce je to riskantní, protože na území se pohybují indiáni a dělají nepolechu. Na území rozmístíme 7 pošt (je vhodné, aby pošty věděly přibližně o poloze ostatních-z důvodu ohodnocování zásilek (viz níže)). Hráči vždy dojdou na poštu, zde vyfasují zásilku a poté co ji doručí do cílové stanice (ta je vždy pevně dána, takže na počátku hry nejdříve hráči potřebují zjistit, kde která pošta je) vydělají nějaké peníze. Peníze se zapisují stejně jako minule na "kreditní karty". Každý u sebe může mít max. jednu zásilku. Jsou tři druhy zásilek: dopisy, balíky, telegramy. Základní druh je dopis. Ten prostě dostanou a když ho doručí dostanou peníze. Když doručují balík, musí zaplatit zálohu, ale když ho doručí, dostanou více peněz než za dopis. Aby jsme mohli provozovat telegramy, je potřeba, aby pošty měli přesně seřízený čas (max. odchylka 5 s) nebo vysílačky. Za telegram se neplatí záloha, ale musí být doručen do určitého času (z tohoto důvodu, sou nutně výše uvedené potřeby). Množství peněz, které za zásilku hráč dostane, vždy určuje odesílatel a měl by přitom přihlížet k vzdálenosti mezi poštami. A teď indiáni. Jsou zde dva rody-Siuxové a Apačové. Apačové kradou zásilky, to znamená, že když chytanou hráče, který něco veze, tak mu to seberou (což je nepříjemné zvláště ubalíků). Siuxové doupopenězích-prostě hráči odepíšu z jeho konta určitou částku. Indiáni samozřejmě nesmí na pošty. Siuxové a Apači se nemají rádi a řvou na sebe (zvláště důležité pravidlo). Pozn. 1 Žádný hráč se nesmí zadlužit, to znamená, že nemůže vozit balíky, dokud na to nemá peníze a že ho Siux nemůže okrást o víc peněz než hráč má. Pozn. 2 Je dobré, když pošty dávají indiánům tipy na příliš bohaté hráče (aby si moc nevyskakovali).

21. Pyramidy v lese

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	dohromady
Trvání hry:	20 min.
Místo hry:	hustý les
Pomůcky:	lístečky
Kdo vložil:	Dutchy
Popis:	V lese je umístěno v nepřehledném terénu asi 5 pyramid z kamenů. U každé z pyramid je stejný počet lístečků jako je hráčů. Na každém lístečku je jedno číslo. Čísla jsou v rozmezí od jedné do celkového počtu hráčů. Každé číslo je v každé pyramidě pouze jednou. Úkolem hráčů je nasbírat lístečky s co největším bodovým ohodnocením. Z každé pyramidy smí vzít pouze jeden lísteček.

22. Šafařil.

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	dohromady
Trvání hry:	5 min
Místo hry:	kdekoli
Pomůcky:	papírky se zvířátky
Kdo vložil:	SUNicko
Popis:	Někde jsou rozházeny lístečky potištěné obrázky zvířátek. Každé zvířátko má jinou hodnotu. Čím větší hodnota, tím menší frekvence výskytu. Děti hledají ono místo (třeba hned po budíčku, místo rozcvičky) a sbírají zvířátka. Kdo nasbíral zvěr s nejvyšší celkovou hodnotou, vyhrál.

23. Šafařili.

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	jednotlivci
Trvání hry:	45-90 min
Místo hry:	členitý terén, les
Pomůcky:	lístečky, ceník, kreditní karty
Kdo vložil:	Patricia
Popis:	Vymezení vedoucí se stávají zvířátka (při nedostatku vedoucích mohou být zvířátka děti, pak hru vyhodnocujeme ve dvou kategoriích - lovci a zvířata). Sestavíme ceník zvířat (při vytváření ceníku přihlídneme k běžným dispozicím jednotlivých zvířat (resp. vedoucích)). Ceník je pohyblivý-to znamená, že pokud bude tygr často chytán jeho cena klesne a naopak. Vlastní hra: lovci (tj. hráči (tj. děti)) loví zvířata dotykem. Když uloví zvíře, dostane lísteček. Každý lovec u sebe může mít max málně jistý předem určený max. počet kusů zvěře (asi tak 2-3). Kdykoliv může lovec zajít do výkupny (=šéf hry, který sedí někde na kraji území) a prodat zvířata, která ulovil dle aktuální ceny. Peníze se hráčům zapisují na kreditní karty (=podepsané papírky). Lovci si dále kupují loveckou licenci-ta je na 10-30 min. Pokud lovec chytne policista a lovec má u sebe zvíře, ale nemá licenci na danou dobu, je mu zvěř odebrána, případně zaplatí pokutu. Hra končí, až to šéfa hry přestane bavit. Nadstavba 1: Lovci si mohou kupovat různé vozíky apod., díky kterým uvezou více zvířat. Nadstavba 2: Lovci si mohou kupovat zbraně a poté okrádat ostatní lovce. Vyhrává lovec, který má lepší zbraň. Policie samozřejmě bojuje proti zlodějům.

24. Vyzvědač v táboře

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	jeden a zbytek
Trvání hry:	celý den
Místo hry:	letní tábor
Pomůcky:	100 lístečků
Kdo vložil:	Rusty
Popis:	Vedoucí ráno roztrouší po táboře lístečky. Položí je na náměstíčko, do stanů i jiných táborových objektů. Potom tajně svěří jednomu z táborníků úlohu vyzvědače. Na ranním nástupu se vyhlásí. V táboře je vyzvědač a snaží se zmocnit důležitých dokumentů. Mějte oči otevřené a snažte se vyzvědače chytit při činu. Je to jeden z vás. Vyzvědač má neomezený čas, hra probíhá při jiných činnostech. Pakliže někdo vyzvědače odhalí, vedoucí si zapíše kolik zpráv už sebral a pověří dalšího táborníka. A tak jen oznámí, že hra pokračuje dál.

25. Zmatená stezka

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	jednotlivci
Trvání hry:	30-15 min
Místo hry:	les
Pomůcky:	papíry s čísly
Kdo vložil:	Dutchy
Popis:	Na stromy či jiné body se připraví papíry s čísly. Jsou různě zpřeházené a těžko viditelné. Závodníci jsou seznámeni s prostorem, kde jsou čísla rozmístěna. Vytvoří se dvě až tři družstva, a každý člen družstva musí oběhnout čísla s dodržováním pořadí (např. 1-10). Měří se čas. Časy jednotlivců se sčítají pro družstvo. U každého čísla je tajná kontrola, která zapisuje příchody závodníků (časy), aby nemohlo dojít k porušení pravidel.

26. Zoologická zahrada I.

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	2x10 lidí a více
Trvání hry:	2 hodiny
Místo hry:	les
Pomůcky:	různé druhy papírků
Kdo vložil:	raywoman
Popis:	Po lese jsou rozmístěny papírky-různé druhy zvířat. Každé zvíře má nějaký kurz, tento kurz se ale mění. V lese se pohybují tři druhy lidí: ochránci přírody (vedoucí, nic sami neberou, pouze hlídají les před pytláky), lovci (hráči, kteří mají zakoupenou loveckou licenci na danou dobu) a pytláci (hráči bez licence). Úkolem hráčů je nalézt nějaké zvíře a pronést ho na základní stanici, kde se mu na konto připsá příslušný počet peněz. Za tyto peníze si mohou nakoupit licenci na další sezónu. Čím je zvíře méně, tím dražší je kurz. Ne všichni hráči ale mají licenci a ostatní pytláci se musejí mít na pozoru před ochránci přírody. Pokud načapá někoho bez licence, sebere mu veškerou trofej a vykáže ho na nějakou dobu z lesa. Naopak poctiví lovci se mají na pozoru před pytláky, kteří když někoho chytanou, musí jim dotyčný také vydat veškerou trofej. Možnou obranou hráčů je utíkat a volat Pozor pytlák a tím přivolat ochránce přírody. Jinou možností v okamžiku nasbírání velké trofeje je prodat ji na stanovišti (které je ale daleko). Okolo hracího pole je území, na kterém se nesmí útočit (tam mohou utíkat lovci před pytláky, ale i pytláci před ochránci).

27. Zvířátka

Typ hry:	papírková
Počet hráčů:	jednotlivci
Trvání hry:	20-50 min
Místo hry:	členitý terén, les
Pomůcky:	lístečky
Kdo vložil:	Rajče
Popis:	Vedoucí se opět vybaví lístečky se jmény zvířat (je vhodné používat spíše známá zvířata) a rozprchnou se do území (vhodnější je něco méně přehledného). Když hráč chytne vedoucího, ten vylosuje jeden z lístečků, které má u sebe a hráč má určitý počet otázek, aby uhádl co je to za zvíře (na otázky se odpovídá pouze Ano/Ne). Počet otázek je vhodné přizpůsobit věku (např. 30-věk otázek). Pokud hráč zvíře uhádne, získává lísteček, jinak setřel. Vyhrává samozřejmě ten, kdo má nejvíce lístečků.