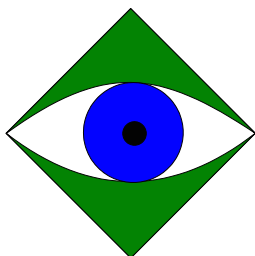




# KOKOS

Měsíčník oddílu Oko



Číslo 3. Ročník 27.  
*listopad*  
Vyšlo: 4.11.2024



## Kalendárium

### Zapište si do diáře

Oddílový listopad je poměrně krátký a tak nás tu tradičně čeká jen jediný výlet. Tím je dvojdenní výprava 15.-17.11.do DDM v Kadani pod vedením Lembase. Doufám, že se tu setkáme v hojném počtu a společně se dozvíme, co dalšího napadlo krále Kibice za šílený nápad.

Oddílovka bude 25. listopadu a můžete se těšit na další číslo kOKOsu a na hru na téma houby.

### *Blahopřejeme*

Narozeniny	Svátky
20. listopadu – Kristián (10)	11. listopadu - Martin
20. listopadu – Pepa (13)	25. listopadu - Kateřina
20. listopadu – Sandra (13)	30. listopadu - Ondřej
24. listopadu – Pavel (9)	
26. listopadu – Ivča (12)	

## Zprávy z oddílu

### Počet členů

V měsíci říjnu jsme nový přírůstek nezaznamenali, ale také se nám žádný člen neztratil a konečně se stávající členové dostali na výlety v rozumné míře.

### Pojed'te s námi na zkoušku

Jako v minulých letech i letos zveme na naše výlety libovolné hosty, kteří by si chtěli naši činnost vyzkoušet a snad případně i začít do oddílu chodit. Jediný listopadový výlet je hostům otevřen, ale vhodnější pro návštěvu možná budou až prosincové jednodenní akce.

### Příspěvky

Připomínám příspěvky na činnost oddílu 600 korun na osobu, za příspěvky se tisknou kOKOsy a platí registrační poplatek oddílu. Většina z vás již příspěvky odevzdala, prosím tedy poslední opozdilce o 600 korun.

### Účast na schůzkách a výletech

Účast na schůzkách jsme měli dobrou po oba měsíce, zato účast na výletech se vrátila víceméně do normálu až v říjnu. Ovšem stále jsme se na výletech nesetkali se všemi dětmi, které dochází na schůzky. V této chvíli bystě měli mít za sebou alespoň dva výlety, vzhledem ke složitější zářijové situaci si myslím, že i členové s jednou účastí na výletě prokázali dostatečný zájem o oddílovou činnost, je však neuvěřitelné, že jsou mezi vámi tací, kdo sice dochází na schůzky, ale místo snahy o účast na výletech si již čtyřikrát za sebou našli nějakou oprávněnou výmluvu. Nevyžadujeme účast na všech výletech roku, ale osm účastí za rok považujeme za zdravé minimum, kterým ukážete, že to s oddílem myslíte vážně. Takže si přestaňte hledat omluvy a výmluvy a vydejte se s námi na další výlety, ať máte alespoň tu minimální účast.

## Ozvěny měsíce

### Výlet 12.10.2024 – Lužná u Rakovníka

Třetím výletem tohoto roku, ale prvním který se odehrál v plné míře, byl jednodenní výlet do okolí Lužné u Rakovníka.

Výlet připravoval Adam, avšak těsně před ním onemocněl a program předal Ester. Na výlet se nás nakonec dostavilo šestnáct. Výletu se účastnili Bizon, Hanka, Myšinka, Ariel, Ester, Lembas, Piškot, Tomáš, Janis, Martin, Mára, Eda, Ben, Ondra, Ernest a Pavel.

Začali jsme v Lužné na nádraží, kde se s námi ještě loučila ranní mlha. Hned u nádraží v Lužné se nachází největší



Salónní prezidentský vůz patřil k nejzajímavějším exponátům muzea

železniční muzeum v Česku. To jsme prošli což nám zabralo celé dopoledne, významným exponátem je salónní vůz prezidenta Masaryka, který je světovým unikátem a ukázkou

technického umu českých (potažmo československých) inženýrů. Po obědě jsme se odebrali dále.

Cestou Ester vysvětlila motivaci výletu, tentokrát se král rozhodl, že chce upravit hranice království, tak aby vytvářely tvar jeho obličeje. V první hře musely děti překreslit současnou mapu království do mřížky podle vzoru, který byl však rozdělen na jednotlivé buňky.

Během výletu jsme

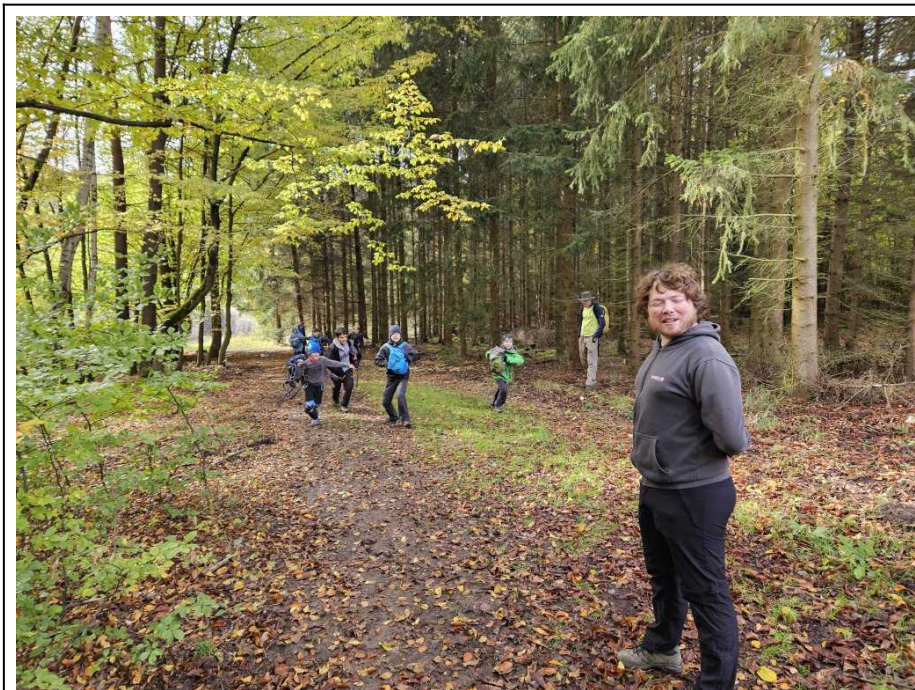


Hra na zakreslování původních hranic Tramtárie

velmi pozitivně hodnotili vysoký počet královských hub (muchomůrek červených).

V další hře šlo o přesouvání hraničních kamenů, hra byla ve svém základu klasické cukr-káva-limonáda s tím rozdílem, že děti při ní musely nést v rukou své batohy, které symbolizovaly hraniční patníky.

Trasa výletu třikrát křížovala železnici, takové poetické, když jsme začínali v muzeu železnice.



Děti s hraničními batohy se blíží

Po hře jsme se odebrali ke studánce Merklovka. U Merklovky jsme viděli dvě jezírka, je nutné podotknout že jedno vypadalo o mnoho lépe udržované. Další zajímavost, na kterou jsme narazili při cestě, byla podivná díra, s největší pravděpodobností se jednalo o starý sklep, který na místě zbyl po lázních, které nedaleko Merklovky v minulosti byly.

Při cestě do Krušovic se

odehrály ještě dvě další hry.

V první z nich šlo o překreslování nových hranic do mapy, prakticky se jednalo o tichou poštu s obrázky, první člověk se koukal na obrázek a potom ho měl, po paměti, co nejpresněji překreslit, na překreslenou mapu se pak podíval další člen týmu a opět ho z paměti překreslit a takto ještě dvakrát, nakonec vyhrál tým který byl původnímu obrazu nejbliže.

Poslední hrou na výletě byla hra na hlídání nových hranic, v té vedoucí procházeli malý kus lesa a cílem dětí bylo je všechny co nejrychleji svázat pomocí jednoho klubka provazu.

Poté jsme již vyrazili do Krušovic, ze kterých jsme odjížděli. Neboť jsme měli ještě trochu času nazbyt, tak jsme při cestě ještě hráli zmizík.

Při čekání na autobus jsme ocenili krásu budovy krušovické školy.



V poslední hře děti svazovaly vedoucí klubkem provazu

## **Pětideňák do Poděvous – 25.-30.10.2024**

Jednou z našich nejstarších tradic a výlet považovaný za nejlepší akci po táboře je pětideňák, tedy výlet o podzimních prázdninách, kdy vyrazíme ve vrcholném podzimu do Poděvous, abychom zde prožili pět dní her a soutěží. Ani letos tomu nebylo jinak a v pátek večer se nás šestnáct posadilo do vlaku a vyjeli jsme vstříc Poděvousům. Další osoby pak z různých důvodů přicestovaly po vlastní ose později. Nakonec se v Poděvousích sešli Bizon, Hanka, Ariel, Prtě, Zuzka, Piškot, Ester, Adam, Tomáš, Mikeš, Eliška, Pepa, Sandra, Malvína, Martin, Mára, Ondra, Ben, Ernest, Kristián, Eda a Julinka.



Golfket je pětideňáková klasika

Vlak nás vyložil ve Stodu a navazující autobus nás dovezl do Bukové a čekal nás přechod lesa do Poděvous. Bez větších potíží jsme dorazili do chalupy a když jsme si rozdělili místa ke spání, uvedl Prtě o čem výlet bude.

Král Kibic III. tentokrát rozhodl o tom, že je třeba vyrobit kámen mudrců. V první hře pak



Pepa s Martinem staví důl na první lesní hře

rádci zjišťovali, co si pod tím král představuje a zjistili, že miní cosi, co dovoluje vyrábět zlato.

Sobotní ráno přineslo první ranní hru, kdy měly děti za úkol najít na dvoře písmena a z nich sestavit slovo. Po snídani jsme se pak pustili do tradičního programu golfketu. Jako obvykle byly dráhy motivované různými věcmi, já jsem své dráhy motivoval rozhodnutími krále Kibice, Ariel měl svá oblíbená společenská témata a Prtě se Zuzkou dělali dráhy historické. Piškotovy a

Tomášovy dráhy pak měly, pokud si vzpomínám, motivace různé. Golfket se letos mírně protáhl a tak jsme se dostali jen k jednomu kolu kuželek.

Po obědě jsme vyrazili do lesa na první terénní hru. Tentokrát šlo o to zajistit pro vznikající alchymistickou laboratoř dostatek surovin, úkolem dětí tedy bylo zabírat označená místa v lese a vyrábět na nich doly a hutě.



Ben se snaží odhadnout hmotnost polena

Po hře jsme ještě odehráli schovku a na žádost dětí i rybičky a pak jsme se vrátili do chalupy k večeři. Po večeři nás čekalo posezení u tentokrát zahajovacího ohně, kromě hraní na kytaru a zpívání se tu hrála hra na výběr projektů pro alchymistickou laboratoř. Prtě se Zuzkou vždy přečetli popis nějakého vynálezu a děti měly rozhodnout, zda na tento projekt

by měli dát královští rádci peníze. Popis projektu však byl podán archaickým a opisným stylem a tak není divu, že děti zavrhly například výrobu baterie nebo papíru.

Po o něco delší noci, kterou nám přinesla změna času a po ranní hře jsme se v neděli pustili do zkoušek smyslů a odhadů.

Je politováníhodné, že někteří proti tomuto tradičnímu programu mírně protestovali. Rozdělení zkoušek bylo tradiční, Prtě s Piškotem organizovali zkoušku chutí, Tomáš s Arielem zkoušku čichu, Bizon zkoušku zraku a následně odhady a Ester s Adamem odhad minuty. Musím říct, že je zvláštní, když někteří vcelku správně odhadnou délku klacku na šedesát centimetrů a následně vyznačí metr jako úsek v



Eliščin tým přednáší své projekty

délce poloviny toho klacku. Poté, co skončily individuální zkoušky, sešli jsme se u zkoušky hmatu. Tady je třeba ocenit zejména Adama, který by u zkoušky byl schopný vydržet z vedoucích nejdéle a s nejvíce exponáty.

Po obědě nás opět čekala hra v lese. Tentokrát se královští rádci, rozhodnutí proměnit království ve vědeckou velmoc ne nutně na bázi kamene mudrců, rozhodli najmout do svých laboratořích věhlasné vědce. V praxi šlo o to, že se po lese potulovali vedoucí a děti měly za úkol je najít a splnit u každého drobný úkol a získat jeho podpis. Záludné však bylo,

že vedoucí jim úkol nezadávali, jen ho více či méně nápadně naznačovali. Tak většina dětí snadno pochopila, že Bizon sbírá listy a po chvíli si všimli, že mu jde konkrétně o list buku, naopak přijít na to, že unavenému Adamovi mají vyrobit postel nebo alespoň lůžko z mechu byl pro některé nepřekonatelný problém.



Běh s košíky je nejstarší disciplínou Netradiček

Po návratu do chalupy nás čekala poslední ze zkoušek smyslů a sice zkouška sluchu. Vedoucí se dali do provádění klasických i podivných zvuků, které měly děti poznat.

Večer pak proběhla hra, kde měly děti v roli rádců přesvědčit krále, že všeobecně užitečné projekty, které s pomocí vědců organizují, jsou krokem na cestě ke kýženému kameni mudrců. Dostaly tedy pěti projektů a jejich úkolem bylo vysvětlit,

jak právě tento projekt k výrobě kamene mudrců přispěje.

Jedním z všeobecně oblíbených tradičních programů jsou takzvané Netradičky, tedy závody v neobvyklých disciplínách, které na Olympiádě nenajdete. I letos jsme začali během s košíky, kterých tentokrát bylo celých devět, a pokračovali jsme hodem sirkou, slalomem s koštětem a odpalováním míče. Pak nastal běh se svázanýma nohama, kde se ukázalo, že většina alternativních pohybů nepomáhá, pouze Martin sérií žabáků dokázal téměř vyrovnat vítěze. V druhé části dopoledne pokračoval běh s mlíčkem a hod talířem na cíl a pak nás čas již přiměl vrátit se do chalupy.

Po obědě proběhla speciální dvojdílná hra, kdy nejprve děti v lese prošly fáborky značenou celkem jednoduchou trasu a v cíli získaly tajemnou surovinu

(odvar z červeného zelí) a pak na chalupě dostaly za úkol z něj pomocí kyseliny a jedlé sody a dalších přísad získat co nejvíce různých zbarvení.



Soubor barevných kapalin vyhotovených Sandřiným týmem

Zbytek večera byl určen k výrobě dýňáka a na závěr jsme se vrátili k tradici kasina a nechali děti ponořit se do víru hazardních her. Štěstí letos příliš nepřálo nikomu a základní limit žetonů překonal jen Martin o 3, čímž jako jediný překonal koně.

V úterý nás Prtě vzal na výlet do sluncem zalitého Chudenicka, nejprve jsme v Chudenicích s obtížemi nakoupili oběd, neboť oba krámy byly svorně již od rána prakticky vykoupené a

pak jsme se kolem hřbitova s významnou barokní kaplí vydali do Americké zahrady. Jak byste mohli vědět, Americká zahrada je arboretum určené k pěstování cizokrajných dřevin, mezi nejpamětihodnější rostliny zde patří mohutná douglaska, která je snad nejstarší v Čechách nebo dokonce v Evropě. Nás ovšem více zaujaly moje oblíbené liliovníky tulipánokvěté nebo ořechovec s tvrdými a zvláště aromatickými



Dřín květnatý je prý nejvzácnější rostlinou Americké zahrady

ořechy. Také tu proběhla první z drobných her – vzpomeňte, jaké dřeviny jste právě viděli.

Další cesta nás zavedla ke Kvapilovým jezírkům, kde jsme nedaleko Kuchyňky –



Na nalezené listině se psalo, že Kámen mudrců vyrobit nelze

letohrádku pro občerstvení panstva na honech – usedli k obědu, který tentokrát reprezentovaly tortily se sýrem a salámem.

Po obědě jsme vyrazili po neznačené lesní cestě do Bezpravovic a při té příležitosti jsme se pustili do hraní zmizíku. V lese nedaleko vrchu Na Skále proběhla další z drobných her – tentokrát se jednalo o proběhnutí určené trasy terénem na čas doplněné několika povinnými prostocviky.

Za Bezpravovicemi, kde jsme mohli vidět historickou sýpku, jsme po značně kalužovité cestě zamířili směrem k Pušperku, u kraví pastviny ještě proběhla hra na zapamatování si hromádky předmětů. A pak jsme již sešli k osadě Pušperk, kde jsme chvíli obdivovali novogotickou kapli a pak jsme vystoupali na zřícenině hradu Pušperk, kde měly děti na základě nalezených stop hledat dokument o výrobě kamene mudrců. Bohužel se zde

projevilo, že někteří (vid', Martine) nějak nerozumí slovům ‚není to soutěž‘ a ‚počkejte na ostatní‘ a musí se vrhnout vpřed a provést pátrání sami. Na listině, kterou jsme našli, pak stálo, že se zdejší alchymista domníval, že výroba kamene mudrců je nemožná, což královští rádci ostatně již dlouho tušili.



Večer jsme se sesedli ke kvízové hře

V houstnoucím šeru jsme sestoupili ze zříceniny a již za počínající tmy jsme došli až do Poleně, kde jsme obdivovali tamní stojící barokní kostel i zříceninu kostela staršího a pak nás již autobus zavezl zpátky. Večer nás pak čekal kvíz z obecných znalostí, kde jste si mohli prověřit hudební vkus vedoucích i prověřit znalosti ze základní školy. Nakonec ještě měli ministři za úkol přesvědčit krále, že blahobyt země je způsoben zlatem vyrobeným pomocí kamene mudrců a ne celkovým

investováním do rozvoje vědy. Každé z dětí mělo za úkol předstírat, že jde kamenem mudrců provést transmutaci a při tom vložit zlatou minci do truhly ve sklepe. Král uvěřil, že kámen mudrců funguje jen ve tmě a již ho nechtěl spatřit.

Sředa byla určená k balení a odjezdu. Nejprve jsme však zašli na poslední hru do lesa, kde se ministři snažili, aby se ke králi dostaly jen zprávy, že zem vzkvétá díky kameni mudrců. Šlo o jednoduchou hru, kdy třetina dětí odchytila ten zbytek, který měl pronášet lístečky. Po hře jsme se naobědvali a vyrazili na autobus a vlak, který nás se zhruba půlhodinovým zpožděním dopravil domů.

A zase je tu chvíle na nějaký ten závěr. Pětideňák byl podle očekávání příjemný a víceméně bezproblémový, ale o to více lituji, že se našlo několik členů, kteří si ani na tento výlet neudělali čas. Mají čeho litovat, pětideňák je mezi výlety unikátní a další nás čeká až za rok.



Na závěr jsme ve středu dopoledne vyrazili na rychlou terénní hru

## Šílené oddílové projekty

### Oddílová počítačová hra

V roce 2019/20 protiv jsem vymyslel celoroční karetní hru, ke které se rozdávaly karty na každém výletě. Hra nějak fungovala, tak jsme se rozhodli zkusit navázat vytvořením počítačové hry, kde by se průběh hry odemykal za účast na výletech.

Hru jsem vlastně vymyslel na pětideňáku, zatímco jsem chodil na odpolední hře. Hra byla motivovaná karetní hrou 5-minute dungeon, což je velmi jednoduchá hra o hrdinech procházejících jeskyni, kde je cílem společně vyložit správné symboly (meče, štíty, lektvary, atd...), jako na vylosovaných příšerách. V naší hře jsem si představoval, že hráči budou společně procházet vždy nějakou jeskyní, kde budou bojovat s příšerami, které budou fantasy verzi něčeho, co jsme potkali na výletě - každá jeskyně by se odemykala účastí na nějakých výletech, a z nich by vycházela inspirace.

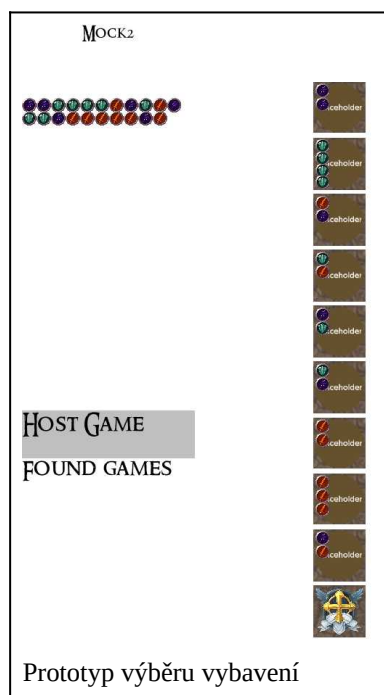
Za projití každé jeskyně by hráč mohl získat nějaké nové vybavení, které by mu poskytovalo karty. Tím, že si vybere vybavení by si vlastně sestavil balíček karet, se kterými by pak procházel jeskyni. Základní mechanika byla triviální - každá příšera měla několik symbolů (mečů, štítů, nebo kouzel), a hráč musel zahrát odpovídající karty z ruky. Pokud nemohl, musel karty z ruky zahazovat a brát nové,

než našel odpovídající symbol. Když by hráčům karty v balíčku došly, prohrávají a musí z jeskyně utéct. Tato mechanika je příliš jednoduchá, aby bylo možné nějak moc taktizovat, ale alespoň si hráči mohli na začátku kola rozhodnout, kdo bude bojovat s kterou příšerou. Pokročilejší karty pak nabízely různé kombinace, nabíjení energie, která se následně využila na zahrání karty se složitějším efektem, nebo karty s kombinovanými symboly.

Přtě v tu dobu zrovna programoval hry, takže se nabídl, že mi s vývojem pomůže. Dostal na starost menu, kde si hráč vybírá vybavení pro hrdinu. Já jsem si vzal na starost synchronizaci účtu se serverem, a pak samotné procházení jeskyně. Hru jsme vyvíjeli s různě dlouhými přestávkami asi rok. Já jsem se dostal do fáze, že procházení jeskyně jako prototyp fungovalo, včetně propojení více hráčů. Tam se ale bohužel ukázala největší slabina celého plánu - hra prostě nebyla zábavná. Bohužel základní mechanika byla příliš jednoduchá a hráč nedělal téměř žádná rozhodnutí. Zkoušel jsem vymyslet různé úpravy, ale nedokázal jsem nakonec vymyslet žádnou verzi hry, která by byla dostatečně jednoduchá, aby ji mohli hrát i mladší členové oddílu, a zároveň dostatečně zábavná. Pak vývoj hry postupně skončil, a zatím jsme tento nápad neoprášili.



Obrazovka souboje, vlevo hrdinové, vpravo příšery, dole karty v ruce



## Herní koutek

### Love Nikki-Dress Up Queen

Považuji se za inteligentní, racionální a poměrně seriózní osobu. Nicméně mobilní hra Love Nikki je posledních několik let moje “guilty pleasure”. Ano, svým způsobem je to jen převlékácká hra, zdánlivě primitivní koncept ale vyvažuje překvapivě propracovaný svět a příběh, kterým vás růžovovlasá hlavní hrdinka provází.

Pojďme ale od začátku. Nikki, hlavní hrdinka této hry, a její kocour Momo, se na našich mobilních telefonech objevili v květnu 2017. Hra vznikla původně v dubnu 2015 v Číně a jejím autorem je společnost Paper Games. Vaším cílem je procházet duely a získávat další kusy oblečení do svého šatníku. Jak procházíte příběhem, soutěžíte v duelech s jinými postavami, ale i s jinými hráči. Jak? Samozřejmě prostřednictvím převlékáckých duelů.

Outfit, který získá lepší skóre, vítězí. Každý kus oblečení, bot, doplňků či vlasů je oceněn srdíčky, čím více má daný předmět srdíček, tím je vzácnější. Zároveň jsou jednotlivé části outfitu řazeny do podkategorií, které pomáhají s vytvořením celkového dojmu. Měl by být



předmět roztomilý a dívčí, či spíše elegantní, ženský a sexy? Je však třeba brát v potaz příležitost, na kterou se oblékáte, tedy zadání konkrétního duelu. Nikdo přece nechodí na koktejlovou párty v plavkách a sandálech nebo v pohorách.

Za na první pohled banální fasádou se ovšem skrývá komplikovaný a hluboký příběh, který se neodvrací ani od témat jako je válka nebo genocida jednoho národa. Do víru světa Miralandu, kontinentu, který obývají různé, často znesvářené národy, se kouzlem dostává Nikki a její kocour Momo, kteří byli povoláni královnou Liliového království Nanari, aby zachránili svět před hrozící válkou, kterou se chystá rozpoutat hlavní padouch Nidhogg. Nikki se seznamuje s dalšími postavami, poznává nové přátele jako je dívka Bobo a Lunar, rocková hvězda Mela a mnoho dalších. Průběžně objevujeme nejen pestré národy Miralandu, ale i pozadí života Nikki, když žila ještě na Zemi.

Právě propracovaný příběh a pestrá škála oblečků a doplňků, které můžete získat, je jedním z největších pozitiv této hry. A v jisté chvíli se možná přistihnete, že závidíte fiktivní postavě, že má lepší šatník než vy. Propracovanost a fantazie se bohužel už tolik neprojevila při vymýšlení jmen, která jsou často dvojslabičná a tvořená opakujícími se slabikami. Pro výčet uveďme: Kiki, Momo, Bobo, Yoyo (Nikkiina sestra), Toto, Jinjin atp. Zde pravděpodobně zapracoval čínský faktor slabičných jmen. Kromě toho dokážou být Momovy komentáře až nesnesitelně otravné, které vás nutí litovat, že ta kočka mluví, a nejraději byste ho (virtuálně) nakopli až na Měsíc.

Kromě komických jmen a jedné užvaněné kočky hra ale představuje oddychovku, kterou si na dvacet minut zapnete, vypnete mozek a probíráte se šaty, botami a kabáty.

(An)

## Zajímavé místo

### Jizerská oblast tmavé oblohy – Jizerské hory

O letních prázdninách jsem měl možnost vydat se přespat do Jizerských hor a navštívit tamní Jizerskou oblast tmavé oblohy. Oblasti tmavé oblohy jsou místa s nízkou mírou světelného znečištění určené především k pozorování hvězd. Kromě té jizerské se v Česku oblasti tmavé oblohy nachází ještě v okolí Manětína, v Podýjí a v Beskydech.

Zpátky ale do Jizerských hor. Výše zmíněná oblast se rozprostírá na hranicích Čech a Polska v údolí řeky Jizery zhruba mezi horami Kozi Grzbiet a Smrk.

Jednoduše se do ní dá dojít třeba z Desné nebo Tanvaldu, já osobně ale zvolil velmi dlouhou



cestu z Liberce (chtěl jsem vidět i jiná místa po cestě) a do cíle jsem s těžkou těžkou došel. Hvězdy se dají dobře pozorovat z téměř jakékoliv části oblasti a pro ty méně ochotné hodně chodit se dá určitě doporučit pozorování z osady Jizerka, v jejímž okolí je stráň, která je pro tento účel skoro jako dělaná. Sám bych ale doporučil vydat se z Jizerky po hřebenovce vedoucí do Hejnice. Je to trochu výšlap, ale rozhodně stojí za to. Já se tam ale

dostal až po tmě, a proto se mi nepodařilo najít zcela ideální pozorovací místo. Radil bych tedy vydat se o něco dříve a poohlédnout se po místě, kde je méně stromů a více oblohy. Takových míst je po cestě několik, ale nejsou úplně blízko Jizerce. Sám jsem na naprosto perfektní narazil až ráno, zhruba 150 metrů od místa, kde jsem spal, což mě mírně zarmoutilo, ale zase mi dodalo motivaci se tam někdy vrátit.

Výlet do Jizerských hor můžu jednoznačně doporučit, je to krásně pohoří, a tak dobře viditelné hvězdy na noční obloze jen tak někde nenajdete.

(Le)

## Podivné nápady šílených vládců

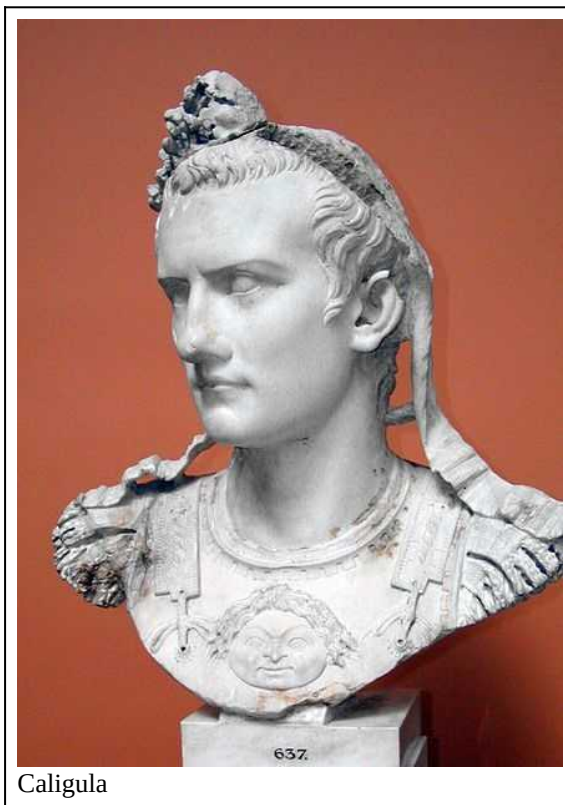
### Caligula

Přímo vzorem šíleného vládce je římský císař Caligula, vládnoucí v letech 37 – 41 n.l. Proto nemůže chybět v našem přehledu šílených vládců. Přestože se Caligula dopustil zřejmě mnoha zločinů, je možné, že jeho strašná pověst je částečně dílem pozdějších historiků a výsledkem změn v římské politice po Caligulově smrti.

Caligula nastoupil na trůn po císaři Tiberiovi. Poslední roky Tiberiovy vlády pro Řím nepřinesly mnoho dobrého a od nástupu nového císaře měla aristokracie i běžný lid velké očekávání. A první měsíce tomu tak skutečně bylo, historikové je označují jako jedno z nejlepších období říše. Půl roku po nástupu na trůn se ale Caligula dramaticky změnil. Patrně kvůli duševní nemoci došlo k nervovému zhroucení a následným dalším onemocněním, je možné, že se jednalo o zánět mozkových blan a mohlo dojít k následkům, které ovlivnily chování císaře. Prvními projevy divného chování byly popravy několika blízkých osob, jako oběti bohům za Caligulovo uzdravení. I když se jeho stav zlepšil, popravy pokračovaly dále. Následně začalo docházet k císařovým konfliktům se senátory, které skončily popravami a mučením senátorů.

Kdo si se štěstím zachoval život, mohl počítat se ztrátou majetku, nebo i vyhnáním. S tím souvisí jedna z nejznámějších historek, že Caligula jmenoval senátorem svého koně Incitata. Tento hřebec byl možná jediný tvor, kterého kdy Caligula skutečně miloval. Nechal pro něho vystavět honosnou stáj z mramoru a ebenového dřeva se zlatým vykládáním. K jeho krmení sloužil žlab ze slonoviny a jeho výstroj byla vykládána zlatem a drahými kameny. O Incitata pečovala celá armáda otroků a Caligula pravidelně kontroloval, zda-li je o jeho koně dobře postaráno. Podle historických pramenů pak náklonnost k Incitatovi vyvrcholila tím, že ho Caligula jmenoval senátorem. K tomu však pravděpodobně ve skutečnosti nedošlo a jde spíše o legendu založenou na jednom Caligulově povzdechu, který zklamaně pronesl před senátory: "Když může být senátorem kdejaký římský hlupák, tak proč ne můj kůň?".

O jmenování senátorem píše dva známí antičtí historikové, Seutonius a Cassius Dio. Seutonius píše své dílo 80 let po smrti císaře a Cassius Dio dokonce po více jak 150 letech. Po Caligulově smrti, byl zavražděn pretoriánskou gardou, se zcela otočila politická situace v Římě. Byla zde snaha zdiskreditovat Caligulu i celou jeho juliánsko-claudiovskou dynastii. Je tak dost dobře možné, že mnoho činů dodnes Caligulovi připisovaných, je pouhou snahou o jeho očernění. Určitě nebyl ideálním vládcem, ale zřejmě ani nešlo o takové monstrum, jak ho někteří historikové později vykreslili.



Caligula

## Ve jménu krále!

### Slavná královská rozhodnutí



Jeho Veličenstvo nejprve moudře rozhodlo upravit hranice Tramtárie tak, aby svým obrysem připomínaly portrét našeho nejmilostivějšího krále.

Dále král Kibic III. zajistil nebývalou prosperitu zemi, když nechal proslulé alchymisty vyhotovit kámen mudrců, který zajišťuje proměnu neušlechtilé hmoty ve zlato.

### Bodování za září a říjen:

V říjnu se účast víceméně normalizovala a tak byly oba výlety celkem přiměřeně obsazené až na to, že s ohledem na slabé září mohly být obsazené ještě lépe. Hranice pro velký lístek je 142,8 bodu a bude jich 8.

	jméno	body měs.	body obd.	družina	jméno	body měs.	body obd.	družina	
1.	Ben	155	204	Zobáci	13.	Áňa	72	102	Vlaštovky
2.	Martin	162	201	Zobáci	14.	Mikeš	54	99	Host
3.	Ondra	153	187	Zobáci	15.	Yan	61	91	Zobáci
4.	Kristián	121	167	Zobáci	16.	Mára	74	89	Zobáci
5.	Eda	121	166	Zobáci	17.	Julča	38	83	Vlaštovky
6.	Pavel	120	165	Zobáci	18.	Janis	66	81	Pařáti
7.	Julinka	114	160	Vlaštovky	19.	Malvína	57	57	Host
8.	Ernest	116	146	Zobáci	20.	Pepa	51	51	Host
9.	Jožka	66	115	Vlaštovky	21.	Eliška	48	48	Pařáti
10.	Bára	62	115	Vlaštovky	22.	Sandra	45	45	Host
11.	Bárny	73	106	Zobáci	23.	Julie	0	15	Pařáti
12.	Mía	71	105	Vlaštovky	24.	Lukáš	0	0	Pařáti

### Výsledky bodování družin:

Jelikož soutěž družin letos nemáme, máme tu i za říjen výsledky, kdy mizivá účast Pařátů posouvá nejstarší družinu na poslední místo. A Julinka zachraňuje svou družinu.

pořadí	název	body měs.	body cel
1.	Vlaštovky	50	90
2.	Zobáci	50	90
3.	Pařáti	20	30

### Celkové výsledky:

Tabulka celkových výsledků zatím nepřináší nic nového. Ale můžete posoudit, nakolik vám pomáhá účast na výletech.

	jméno	body	výlety	družina	jméno	body	výlety	družina	
1.	Ben	204	2	Zobáci	13.	Áňa	102	0	Vlaštovky
2.	Martin	201	2	Zobáci	14.	Mikeš	99	2	Host
3.	Ondra	187	2	Zobáci	15.	Yan	91	0	Zobáci
4.	Kristián	167	1	Zobáci	16.	Mára	89	2	Zobáci
5.	Eda	166	2	Zobáci	17.	Julča	83	0	Vlaštovky
6.	Pavel	165	1	Zobáci	18.	Janis	81	1	Pařáti
7.	Julinka	160	1	Vlaštovky	19.	Malvína	57	1	Host
8.	Ernest	146	2	Zobáci	20.	Pepa	51	1	Host
9.	Jožka	115	0	Vlaštovky	21.	Eliška	48	1	Pařáti
10.	Bára	115	0	Vlaštovky	22.	Sandra	45	1	Host
11.	Bárny	106	0	Zobáci	23.	Julie	15	0	Pařáti
12.	Mía	105	0	Vlaštovky	24.	Lukáš	0	0	Pařáti



## Koutek zábavy

### Podzimní běh soutěže o KOKOsový ořech

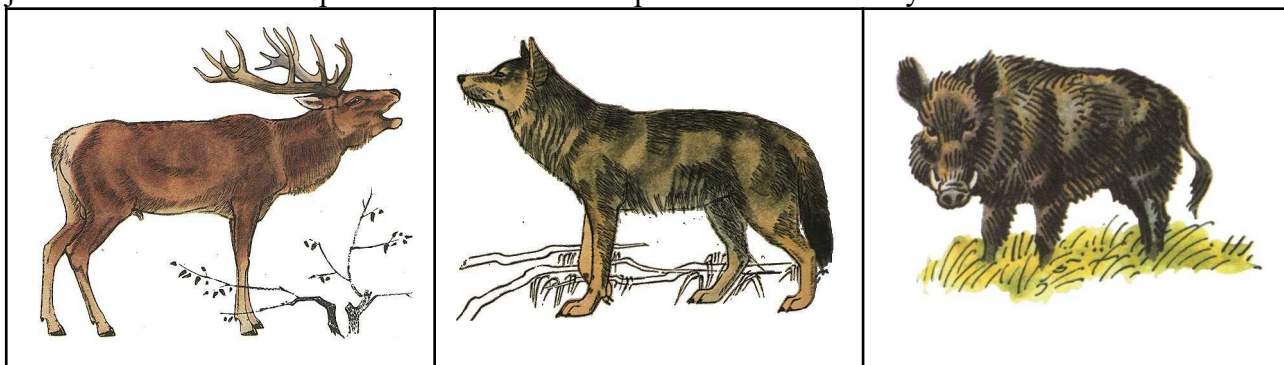
Přichází třetí kolo podzimního běhu. Pravidla zůstávají stejná jako v minulých letech.

Každý měsíc zde bude zveřejněna trojice obrázků, vaším cílem je poznat, co na obrázcích je, za každý obrázek vždy můžete získat dva body, celkem tedy 6 bodů v jednom čísle kOKOsu. Odpovědi je třeba odevzdat do začátku oddílovky, na které vyjde další číslo kOKOsu. Po pěti kolech se vám body sečtou a za každých pět bodů získáte jeden lístek do osudí. Na únorové oddílovce pak budou vylosovány z tohoto osudí tři ceny, ostatní, kdo měli v osudí aspoň lístek, zpravidla dostanou drobnější ceny.

Řešení můžete hledat kdekoliv a u kohokoliv, jedinou výjimkou je, že se nesmíte ptát žádného z vedoucích oddílu.

### 3. kolo – Král uvěří, že je to drak!

Jak jistě víte, královští rádci nakonec předvedli králi tvora namaskovaného za draka, aby ho král mohl bezpečně zastřelit. Zvažovali přitom různé tvory a vy se podívejte, o čem rádci uvažovali, jako o možném základu pro namaskování. Pochopitelně chci oba názvy každého ze zvířat.



Výsledky 2. kola podzimního běhu: Ozdobné květiny (Gerbera, lichořeřišnice, mečík (gladiol(a))) řešení odevzdal Pavel 6 bodů (celkem 12) a Mára 6 bodů (celkem 6)

#### Vtip nalezený na Internetu:

Princ ke králi: „Pane králi, splnil jsem své slovo. Zde v pytlí jsou tři dračí hlavy.“

Král: „Děkuji, princí, i já své slovo plním. Zde v pytlí je srdce a ruka princezny.“

<http://www.alik.cz>

kOKOs měsíčník oddílu OkO, Číslo třetí., Ročník 27. Tiskne Bizon.

Na vydání tohoto čísla se podíleli: Bizon, Kocour, Tomáš, Ariel, Anežka, Lembas

Redakční uzávěrka tohoto čísla byla 3.11.2024. Vyšlo dne 4.11.2024 v počtu 22 výtisků a pdf souboru.

\*\*\*\*\* Čtvrté číslo sedmadvacátého ročníku vyjde 25.11.2024 \*\*\*\*\*

Telefonní číslo redakce: 606 468 693, e-mail: [dengst@post.cz](mailto:dengst@post.cz)