

GP Drużynowego

Polowanie na wampira

Dnia 24/6/2016, piątek, spotkaliśmy się jak normalnie na zbiórce, czyli o godzinie 15:30 przy zaporze. Miała to być zbiórka robocza. Spotkało nas się dwudziestu siedmiu (Gabka, Kaja, Hania, Nina, Pedro, Piotrek, Asia, Mimi, Michał, Chorz, Kata, Ania, Łoś, Doda, Bea, Danka, Elo, Krzysiu, Basia, Danka, Wojtek, Brónio, Kaja, Daro, Jacek, Duduś, Stacho).

Z początku podzieliliśmy się robotą: grabienie trawy, wybieranie chwastów z kafelków.. Pluskiewki w międzyczasie dowiadywały się jak sprawnie spakować się na obóz. Po jakimś czasie dołączyły do sprzątania. Praca szła całkiem sprawnie.

Koło godziny 18 zakończyliśmy nasze zmagania. Kilku z nas poszło wziąć prysznic, reszta zaczęła przygotowywać kolację: kielbaski, które zostały z festynu. W czasie kolacji dołączyli do nas Irka, Banan oraz Bastek.

Po skończeniu kolacji było ogłoszenie wyników tegorocznego PD. W tym roku NIKT NIE SKOŃCZYŁ W MINUSIE!! Na spływ tego roku pojedą 3 pluskiewki: Kaja, Nina, Pedro, a z akwarka pojedzie 5 osób (+ Asia i Doda): Mimi, Chorz, EloMelo, Łoś i Danka. Zaraz po wygłoszeniu Krzysiu oznajmił jeszcze jedną dobrą wiadomość: za wozenie przedszkolaków na łódkach otrzymaliśmy dwie piłki: futbolową i piłkę do wody.

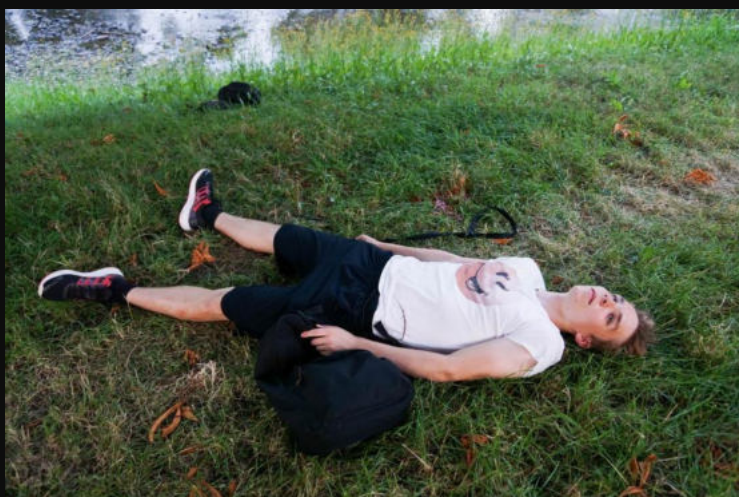




I teraz dopiero rozpoczęła się gra. Wachtowymi zostali Mimi oraz Elo. Mimi do swej wachty wybrał Asię, Chorza, Ninę, Hanię, Irkę, Danke, Gabkę, Anię, i Pedra natomiast Elo wybrał sobie Katę, Dode, Łosia, Michała, Beatę, Kaję, Piotrka oraz Banana.



Wachtowi otrzymali list i mapę miasta. Dostaliśmy zakaz trzymania przy sobie komórek oraz latarek. Naszym pierwszym zadaniem było spotkać się z panem Kąsickim o zmierzchu na deptaku nad rzeką Olzą na wschód od ratusza. ☺ Niestety, na naszą niekorzyść, pan Kąsicki okazał się martwy, a jego pies uciekł. Następnie poszliśmy na rynek, by spotkać tam Krzysztofa, który wytłumaczył nam resztę reguł. Druga wachta postępowała odwrotnie: najpierw reguły, potem pan Kąsicki.



Reguły brzmiały następująco:

Naszym głównym celem było zabicie wampira (tę rolę odgrywali na przemian Stacho i Daro). Tego jednak nie mogliśmy osiągnąć, dopóki nie zabiliśmy wszystkich sługów wampira (Wojtek, Brónio, Jacek, Danka, Duduś, Kaja). Jeżeli zostaliśmy złapani przez wampira (wystarczył dotyk) byliśmy zmuszeni do „ożywienia się“. To dla nas znaczyło tyle, że musieliśmy napić się wody święconej. Tę mieliśmy do dyspozycji obok kościoła Na niwach (Basia naląła nam wody do kubka). Woda mogła służyć także przeciwko sługom wampira (sposób na ich zabicie). Wystarczyło, by dwóch z nas go chwyciło, a jeden polał sługę wodą z kubka (zawsze mogliśmy mieć tylko jeden pełny kubek). W taki sposób musieliśmy pozabijać wszystkich sługów.

Słudzy jednak utrudniali nam dostęp do wody święconej, ponieważ gdy stali na ulicy, my nie mogliśmy przez nią przejść nie zabijając go (z tego powodu dosyć często wydłużaliśmy sobie drogę).



Na wampira był inny sposób. Trzeba go było przebić kolkiem osikowym. Mogliśmy również zatarasować mu drogę, kładąc na ziemi hostię oraz malując przez całą ulicę kreskę kredą. Hostie oraz kredę mogliśmy otrzymać u księdza Bartłomieja (Bastka).

Wampir wyróżniał się białą maską oraz czarną peleryną, natomiast słudzy maskami czarnymi. Jeżeli spotkaliśmy kogokolwiek z nich bez maski bądź peleryny, nic nie mogliśmy mu zrobić a on nie mógł nic zrobić nam.

Została jeszcze jedna niewyjaśniona sprawa: Gdzie w danej chwili znajduje się wampir?? Do tego służyły „lokalne pogłoski“. Wystarczyło przez chwilę kręcić się w pobliżu budki telefonicznej na rynku i po chwili telefon zaczął dzwonić. Dostaliśmy informacje o aktualnej pozycji wampira. Mieliśmy tylko jedną minutę, by do niego dotrzeć. Po upływie czasu wampir mógł znów swobodnie się poruszać. Korzystać z budki mogliśmy także w celu wyjaśniania reguł: jeżeli czegoś nie zrozumieliśmy, wystarczyło postępować w taki sam sposób i zapytać o to, czego się nie wiedziało.



I tyle, co do reguł. Gra zaczęła się. Włóczyliśmy się po Cieszynie kilka ładnych godzin, szukając sługów. W dodatku ciągle musieliśmy bronić się przed atakami wampira, który tylko po zabicciu wszystkich sługów mógł umrzeć raz na zawsze. Po dosyć długim

czasie oby dwie wachty spotkały się na rynku. Czekając na Ela i Piotrka (którzy w tym czasie polowali na wampira) obmyślaliśmy strategię. Kiedy wreszcie się pojawili, a my mogliśmy wyruszyć w ostateczny pościg (wszyscy słudzy już byli wybici) pojawił się Krzysztof. Oznajmił koniec gry, ponieważ według niego za mało angażowaliśmy się w grę. Po kilku minutach intensywnej wymiany zdań nawet Asia skończyła starać się o kontynuację gry.

Pełni wrażeń i emocji udaliśmy się nad zaporę. Droga opowiadaliśmy sobie przeżycia z gry. Zjedliśmy późną kolację i poszliśmy spać. Pluskiewki spały w harcówkach, niektórzy spali na polu, a reszta w sali na dole.



Pobudka była koło godziny ósmej. Wszyscy nie mogli doczekać śniadania. Terka z okazji ślubu przywiozła nam kołacze ślubne!! Na każdego przypadły dwa (ewentualnie trzy ☺). Po śniadaniu zaczęło się sprzątanie: niektórzy jeszcze grabili trawę, reszta ogarniała harcówki oraz salę.

Po skończeniu prac Krzysiu zwołał nas wszystkich ku sobie. Opowiadaliśmy sobie o tym, co nam się na grze podobało, co nie, lub co zrobilibyśmy inaczej. Po krótszym obgadaniu gry rozeszliśmy się do swych domów pełni wrażeń. Teraz każdy już tylko liczy dni do początku OBOZU!!! ☺

DoDa ;)

