

M.A.G.U.S. Tábor 1-20. tsz-ű kalandozók számára

M.A.G.U.S.

— avagy —

a kalandozók krónikái



XIV. Kalandozók.hu Nyári Tábor 2016



KALANDOZÓK NYÁRI TÁBOR PROGRAMJA.....	3
SZÁLLÁS	6
ÉTKEZÉS.....	6
UTAZÁSI SEGÉDLET	7
TÁBORRENŐ KÓDEX	8
ÓIJAZÁSOK.....	9
KALANDMESTEREK KIVÁLASZTÁSA.....	9
SZERVEZŐK.....	10
KALANDMESTEREK.....	10

Kalandozók Nyári Tábor PROGRAMJA

2016. július 6 – 10. (szerda- vasárnap)

1. Nap (Július 6. szerda)

A táborba való leutazás egyénileg történik. A fórumon az utazásos témában szervezhető fuvar, illetve kérhető a vonatállomásról szállítás. A szállásra 10 órától megérkezhetnek. A megérkezést a tábori regisztráció követi.

Regisztráció: jelenléti ív aláírása, felelősségi nyilatkozatok leadása, illetve aláírás. A szobakiosztás megtekinthető a fórumon. A szobák átvetele a regisztráció után történik a jelenlévő szervezők segítségével.
Felelős: Felon

Délután a később érkezők bevárása, ismerkedések, délutáni szieszta. Foci és frizbi. Időjárás függvényében eső, vagy naptánc. Rutinosok első nap délutánjára már szerveznek egy partit, ha nem akarnak a sportos közösségi programokban részt venni.

15.30 – 16.30 – Live-viadal a kastély lépcsői előtti részen. Szabályokról, felszerelésről lentebb olvashatsz.
Felelős: Tetra

17.00 – XIII. Kalandozok.hu Nyári Tábor ünnepélyes tábormegnyitója, fontos tudnivalók ismertetése. Időjárás függvényében a közösségi térben, vagy a kastély előtt történik. Felelős: Antail, CS, Scylla, Sneer

17:30 – 18:30 – KM megbeszélés.

18:30 – 19:30 – Vacsora.

20:00 – 22:00 – VERSENYMODUL: Nulladik napi, bevezető ciklus.

2. Nap (Július 7. csütörtök)

7:00 – Ébresztő, felkészülés a játékra.

7:30 – 8:00 – Reggeli torna Ábrahámmal.

8:00 – 9:00 – Reggeli a kastély ebédlőjében, vagy egyénileg.

9:00 – 12:30 – VERSENYMODUL: Első napi játék.

12:30 – 13:30 – Ebéd a kastély ebédlőjében, vagy egyénileg.

14:00 – 17:30 – VERSENYMODUL: Első napi játék.

18:00 – 18:30 – Vacsora a kastély ebédlőjében, vagy egyénileg.

19:00 – 20:00 – VERSENYMODUL: Első napi játék befejező ciklusa.

20:30 – 21:00 – Ynev Kvíz. Felelős: Magyar Gergely.

21:00 – Egyéni szervezésű játékok, tábortűz.

3. Nap (Július 8. péntek)

7:00 – Ébresztő, felkészülés a játékra.

7:30 – 8:00 – Reggeli torna Ábrahámmal.

Kalandozok.hu Nyári Tábor 2016 Gyömrő - Teljes tábortájékoztató

8:00 – 9:00 – Reggeli a kastély ebédlőjében, vagy egyénileg.

9:00 – 12:30 – VERSENYMODUL: Második napi játék.

12:30 – 13:30 – Ebéd a kastély ebédlőjében, vagy egyénileg.

14:00 – 17:30 – VERSENYMODUL: Második napi játék.

18:00 – 18:30 – Vacsora a kastély ebédlőjében, vagy egyénileg.

19:00 – Ping-pong verseny. Felelős: Silver.

20:00 – Egyéni szervezésű játékok, tábortűz.

4. Nap (Július 9. szombat)

7:00 – Ébresztő, felkészülés a játékra.

7:30 – 8:00 – Reggeli torna Ábrahámval.

8:00 – 8:30 – Reggeli a kastély ebédlőjében, vagy egyénileg.

8:30 – 12:30 – VERSENYMODUL: Harmadik napi játék. Délelőtti, egyben befejező ciklus.

12:30 – 13:30 – Ebéd a kastély ebédlőjében, vagy egyénileg.

13:30 – 18:00 – **Kalandozók szerepjáték délután. Előre szervezett szabad játék.**

18:00 – 18:30 – Vacsora a kastély ebédlőjében, vagy egyénileg.

21:00 – 22:00 – Eredményhirdetés, táborösszegzés és zárás. (Felelős: Antail, CS, Scylla, Sneer)

22:00 – Szabad program.

5. Nap (Július 10. vasárnap)

8:30 – Reggeli a kastély éttermében.

10:00 – Rendteremtés, védőrúnák és átkok eltávolítása. Felkészülés a hazautazásra. A helyszín elhagyása.
Felelős: Antail

PROGRAMOK RÉSZLETEZÉSE

Versenymodul

A táborprogramban szereplő időkeretek mellett 21.5 óra áll majd rendelkezésre lejátszani a versenymodult. Ennek bőven elegendőnek kell lennie. A versenymodul a szombati napon 12:30-cal zárul. A versenymodult Dark Zala készíti.

Szerepjáték

A tábor a szerepjátékról szól. A kötött programokon kívül tiétek a terep a játékra. A fórumon mindenkinek van joga témát létrehozni, és felmérni az igényeket, illetve megszervezni a játékokat előre!

Kalandozók Szerepjáték Délutája

A szombat délutánt a tavalyihoz hasonlóan a versenymodulon kívüli külön játéknak szenteltük. Így páran, akik nem kaptak szabadságot, vagy más okból nem tudnak a táborban részt venni, szombat délutánra bekapcsolódhatnak egy játékba, vagy éppen mesélésbe. Mesélőnek a fórumon lehet jelentkezni, minden mesélő kap egy saját fórumtémát, ahol a tábor előtt bejelentkezett játékosokat vezeti és megbeszéli a játék részleteit. Ez a program egyszerű lehető ség csapatok közötti vegyülésre, és akár más rendszerek kipróbálására is. A szombati napra való vendégeskedést Antailnak, vagy Con Salamandernek kell jelezni.

Yuev kvíz

A játékra 5 fős csapatok jelentkezhetnek. A kérdéseket Magyar Gergely állítja össze. A legjobb csapat díjazásban részesül! Felelős: Magyar Gergely

Számháború

Ez lesz a harmadik év zsinórbán, hogy számháborúzzhatunk. Én nem hagynám ki! Felelős: Hulla

Sport

Foci, JK-KM Aquir vérfoci, frizbee, kézilabda, pingpong (ütőt, labdát hozzatok), birkózás, futás, 4-es fekvőtámaszozás, teperd le a Szent Állatot, torna Ábráhámmal. A lehetőségeink adottak, jól fog esni a ciklusok között egy kis kikapcsoló-felfrissítő sport. Megkérünk mindenkit, hogy óvja saját és játékostársai testi épségét, kerüljük a balesetveszélyes helyzeteket! Felelős: TAO

Live-viadal

Helyszín a kastély bejárata előtti sövényel körbevett küzdőtér. A viadal az Ostromjáték (www.ostrom.hu) szabályai szerint zajlik, burkolt fegyverekkel. Megkérünk mindenkit, hogy óvja saját és játékostársai testi épségét, kerüljük a balesetveszélyes helyzeteket! Felelős: Tetra

Táborcűz

Ha elkerül minket a tűzgyújtási tilalom akkor hangulatos esték ígérkeznek a tűz mellett. Fagyűjtéshez majd a segítségéteket kérjük. Szervezői kontroll: Felon

Hivatalos táborprogramok

Tábormegnyitó, versenymodul, eredményhirdetés.

A hivatalos táborprogramokon a részvétel kötelező, minden más program fakultatív!

Szállás

A szállást olyan formán kell visszaadni egy táborszervezőnek a tábor végén, ahogy azt átvették a szállás elfoglalásakor, tehát átmozgatott bútorokat, ágyakat, székeket, hűtőket vissza kell vinni az eredeti helyére.

A konyhákban vannak poharak és tányérok, ezeket használat után mindenkinek el kell mosnia és a szárítóra helyezni.

Infrastrukturális dolgok (WC papír, kukászsák) hiánya esetén a KM szobát kell felkeresni.

Elosztók: a szobákban lévő konnektorok száma közelít az 1-hez, így aki szeretné elektromos kütüjeit tölteni, vagy éppen a sőlámpáját akarja lehozni, az ne felejtse el hosszabbítót, vagy elosztót is hozni. (A hosszabbítókra írjátok rá a neveket.)

Étkezés

Aki rendelt étkezést annak a kastély étkezdéjében (pince) lesz lehetősége elfogyasztani az étkeket. Az étel meglétét csupán a kitűzött időkeretek belül tudjuk garantálni.

Azok akik nem kértek központi étkezést kérjük legyenek tekintettel azokra akik kértek étkezést, és próbálják az egyéni étkezéseket a központi étkezések időpontjaira tenni. Amennyiben magatoknak készítetek valamit, úgy vegyétek figyelembe, hogy a kastély épületében tilos nyílt lángú melegítő eszközt használni. (Pl. kempinggáz) Rezsó, teaforraló természetesen használható. Bográcsozásra van lehetőség saját felszereléssel, amennyiben nincs tűzgyújtási tilalom. Tűzgyújtási tilalom esetén tilos a tűzrakás. Tűzet rakni csak szervezői engedéllyel, felelős kijelölésével, és csak a kijelölt helyen szabad.

Pizza: Gyömrőről lehet pizzát rendelni!

Hűtő: Az étkezőben van hűtő amit lehet használni. Ezek használhatóak, viszont nem zárhatóak kulccsal, tehát az itt – és esetleges más közösségi hűtőkben - hagyott élelmekre/italokra felelősséget nem tudunk vállalni. (Ételfaló démonok.) Megjegyzés: hűtőt, hűtőtáskát lehet hozni.

Tábori felszerelés

Amic mindenféleképpen ajánlunk hozni

- Személyi igazolvány, diákigazolvány
- Szabálykönyvek /minimum ETK/
- Dobókockák
- Kinyomtatott karaktereitek, előtörténeteitek
- Íróeszközök: ceruza, toll, radír, papír
- Ruházkodás: játékhoz, alváshoz, sporthoz. Zokni, fehérnemű, papucs(!), kalandozós táboros pólók, tusfürdő, fogkrém, fogkefe, törülköző
- Zseblámpa
- Útra, játékra: Nass, cukorkák, üdítők, KM-kenő csoki
- Kullancsriasztó (a kastély egy nagy parkban fekszik, így nem árt felkészülni)
- Szúnyogriasztó! Az előző években is minden kalandozó szerzett szúnyogcsípést!
- Sportjátékokhoz a játékszerek (Ping-pong ütő, frizbee, labdák, kardok.)
- Kiskorúak számára felelősségi nyilatkozat!
- Jó kedv

Amic nem ajánlunk, illetve tilos a táborba hozni

- Nagy-értékű kütüük (elromlik, elkobozzuk és megsemmisítjük)
- Alkohol, drog (Tilos! Lásd: Táborrend kódex).
- Rossz kedv

Utazási segédlet

Érkezés: Budapestről Gyömrőre

Vonat: Vonatjegyet és a vonatozást egyénileg lehet intézni.

Vonatindulás: Budapest-Keleti pu. - Süllysáp (személy): 10:20

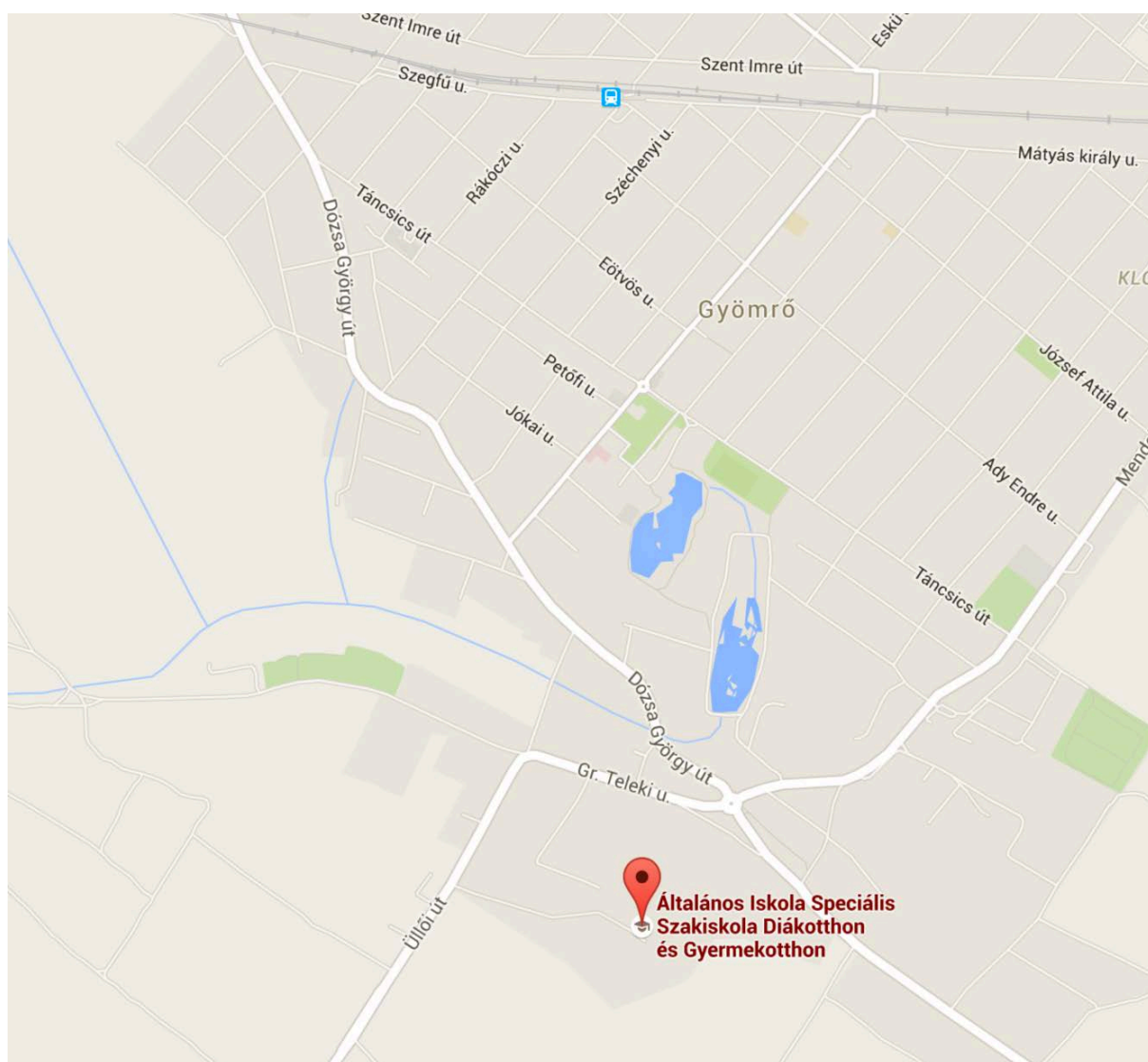
Leszállás: Gyömrő (érkezés 10:53)

Távozás: Gyömrőről Budapestre

Vonatindulás: Gyömrő – Budapest-Keleti pu. (személy): 11:36

Leszállás: Budapest-Keleti pu. (érkezés 12:10)

[Google térkép link](#)



Táborrend kódex

Mint az a kiírás eddigi részéből kiderült: a táborban az alapvető emberi viselkedést várjuk el mindenkitől, azonban álljon itt néhány konkrétum a félreértések elkerülése végett.

Alapvető elvárások a táborban:

1. A szervezők által adott utasítások a táborban kötelező érvényűek.
2. Szemetelni TILOS! Cigaretta csikkek eldobása duplán TILOS, eme tevékenységre az erre a célra kihelyezett cigaretta-csikkgyűjtőket kell használni. Aki eldobja a cigijét annak TAO letőri a kezét (lásd 8. pont) .
3. Gyűjtogatni TILOS!
4. Dohányozni csak a kijelölt helyen szabad /az épületekben tilos a dohányzás/. Kiskorúak számára a dohányzás, Magyarország törvényei szerint, tilos.
5. A kastély területén szabadon lehet mászkálni, ám ha elmentek a területről jelezzétek valamely szervezőnek.
6. Alvás nem kötelező, de ajánlott.
7. Étkezésekre időben kell érkezni és lehetőség szerint ne hagyjatok ki étkezést /pl.: elalvás miatt/, mert azt később pótolni illetve annak árát visszatéríteni nincs lehetőség!
8. MINDEN sérülés és gond esetén a tábor szervezőkhöz kell fordulni.
9. Nem szabad rémisztgetni a személyzetet és a helyieket.
10. 18 év alattiaknak az alkoholfogyasztás TILOS!
11. 18 éven felüliek fogyaszthatnak mértékkel alkoholt. Az egészséges határ túllépése esetén (részegség, hányás, kötekedés) az illetőnek el kell hagynia a tábort és a befizetett tábordíjat sem kapja vissza!
12. A közös helyiségekben (folyosó, étkező, fürdő stb.) elhelyezett tárgyakat a szobába vinni ill. bútorokat a szobákból külön engedély nélkül kivinni tilos.
13. A szobák tisztán tartása a szoba lakóinak feladata és kötelessége.
14. A táborban csak azok számára van kötelező program, akik leadták jelentkezésüket a tábor modulversenyére, az ezen való részvétel kötelező hiszen távolmaradás esetén más játékát ill. szórakozását ronthatjuk el. A tábor megnyitón és táborzáráson, továbbá bejelentett tájékoztatókon a megjelenés ugyancsak kötelező. Minden más program opcionális.
15. Takarodó időpont nincs meghatározva, mindenki addig marad fenn amíg szeretne, de kéretik figyelembe venni, hogy a zajongással mások nyugalma zavarhatjuk! (lásd. 6-os, 1-es pont)
16. Kiköltözésnél a szobákat, berendezéseket kitakarítva és az eredeti állapotába visszarendezve kell átadni. A szobákat csak azután lehet elhagyni, miután valamelyik szervező ellenőrizte a szoba állapotát.
17. A táborban résztvevők kötelesek a TÁBORHELY saját házirendjét is betartani!
18. Amennyiben kár keletkezik a táborhely valamely helyiségében, úgy azt a kár okozója, okozó hiányában az adott szoba lakói kötelesek megtéríteni. Minden káresetet kötelező valamely szervező felé jelezni.
19. A táborba semmilyen állat nem hozható.
20. A táborra le lehet utazni vendégként (1 napra), minden ilyen esetben a szervezőkkel kell egyeztetni. A tábor szabályok a vendégekre is vonatkoznak.
21. A táborozó szükség esetén aláírásával (kiskorú esetén szülők által kitöltött felelősségi nyilatkozattal igazolja), hogy a táborban saját felelősségére vesz részt.
22. A tábor szabályok minden táborlakóra és vendégre érvényesek, a táborozó jelentkezésével igazolja, hogy elfogadja és betartja a tábor szabályzatot.

Ójazások

Az alábbi kategóriákban jutalmazzuk a nyerteseket tárggyereménnyel:

- Legjobb szerepjátékos egyéni
- Legjobb csapat (versenymodul) (1. 2. 3. helyezettek)
- Ynev kvíz
- Minden táborlakó Kalandozok.hu Pólót kap ajándékba.

Kalandmesterek kiválasztása

Az idei versenymodult a játékosok KÉT KM-mel fogják végigjátszani, tehát 1 KM csere lesz a tábor folyamán. A második KM a táborprogram szerinti második játéknaptól (péntek reggel) mesél.

A megfelelő KM-csapat párosítások megtalálása érdekében idén arra kérnénk minden csapatot, hogy a preferált kalandmesterekről az alábbiak szerint nyilatkozzon:

- Minden csapat 55 pontot oszthat szét a kalandmesterek között
- Minden kalandmesterre legalább 0, legfeljebb 10 pont adható
- 0 pontot annak a KM-nek kell adni, akiről úgy vélték, ő illene legkevésbé a csapathoz
- 10 pontot annak a KM-nek kell adni, akiről úgy vélték, ő illene legjobban a csapathoz
- Adható ugyanakkora pont két különböző kalandmesterre
- Legalább 3 különböző KM számára kell 5-nél több pontot osztani.
- A kalandmesterek ugyanígy fognak tenni, a csapatokat illetően, úgy, hogy a csapatok preferenciáit nem ismerik. Ezután egy algoritmus megkeresi azt a KM-csapat párosítási listát, amelyik a teljes táborra a legjobb párosításokat tartalmazza, azaz amely alapján a teljes táborban a legjobb a KM-csapat illeszkedés. (Így előfordulhat, hogy amely mesélőre a csapat 10 pontot adott, másnak mesél, sőt, az is, hogy egy ideálisnak tűnő párosítás mégsem valósul meg, mert a teljes tábori párosítás mást igényel)
- Bónuszok:
 - Amelyik csapat időben küld be minden szükséges anyagot (karakterlapok, előtörténetek), az 5 extra pontot oszthat el a mesélők között (ezáltal előnybe kerül a választás során)
 - Amelyik csapat először tesz eleget ezen feltételnek, az további 5 extra pontot oszthat szét, és legfeljebb 12 pontot adhat egy kalandmesterre (ezáltal komoly előnybe kerül a választás során)
- Maluszok:
 - A csapatok csak akkor adhatnak le kalandmester-preferenciát, ha karaktereiket már beküldték. minden késéssel töltött héttel négyvel csökken az elosztható pontok száma.
- A karakterek beküldési határideje május 31, 23:59:59, a KM-preferencia beküldési határideje is azonos ezzel. Ha a csapat nem küld be KM-preferenciát az adott határidőig, minden KM-re automatikusan 5-ös értékelést ad.

SZERVEZŐK

Antail, Con Salamander (+36204559046), Felon

Kalauzmesterek

Antail, Crowstone, Cz, Ellana, Hulla, Messor,
Scylla, Silver, Sir Thomas, Sneer, Tetra

Versenymodullal kapcsolatos kérdésekkel Sneert és Scyllát keressétek meg.

Kellemes táborozást kíván mindenkinek a szervezőcsapat!

