

1D Výprava do Grygova - 5.3. 2022

Scházíme se ráno na vlakovém nádraží v Olomouci, po spočtení účastníků akce a krátkém čekání na opozdilce se vydáváme na nedlouhou cestu do Grygova, vzdáleného pouze několik málo minut vlakem od Olomouce. Výpravy se zúčastnili: Sam, Pája, Jonáš, Šimon, Ďábel, Prokop, Víta, Hrášek, Shrek, Tom, Gogen, Dan, Lipánek, Kozák, Vlastík, Mamut, Prokop (starší), Honza, Kuba M., Štěpán, Pája F., Sam, David, Tadeáš (mladší) a já.

Po příjezdu na stanici v Grygově fotíme společnou fotku a Prokop členy rozděluje do tří skupin podle družin. S každou z nich jde její rádce, ale jeho role je pouze symbolická, vést skupinu mající starší členové družin. Prokop rozdává mapy a instrukce kam se mají skupiny dostat a jaké mají po cestě splnit úkoly a následně vyráží společně se mnou na cestu na místo určení, nechává tak členy jejich osudu.

S Prokopem nám trvá dorazit do cíle, bývalého lomu, přibližně 20 minut. Na družiny nějaký čas čekáme, ale nakonec se dočkáváme prvních zvuků z rápelí, které předznamenávají příchod první z nich. Další se přiřítí nedlouho po té první, ale na poslední z družin, Bílou růži čekáme marně. Voláme Mamutovi, který odpovídá, že jsou velmi blízko a za 5 minut jsou na místě. O 15 minut voláme znovu a dočkáváme se stejné odpovědi. Po další čtvrt hodině se k naší úlevě objevuje i zabloudivší Bílá růže. Dáváme si krátkou sváčku při které jsme svědky Shrekova značně fejkového pantomimického znázornění různých evropských měst z vrcholku lomu. Členové zatím také prozkoumávají blízké okolí našeho dočasného útočiště a procházejí po úzkých kamenitých stezkách na vrcholku lomu a zažívají zdravou dávku adrenalinu.

Po dosvačení hrajeme hru na šaška a krále, kdy je cílem v otevřeném území nalézt a vybit krále, chráněného svými střelci a jedním nesmrtelným šaškem, který ale sám nemůže střílet. Po napínavé bitvě se posouváme o dvě údolíčka dále, kde nás čeká velká bitva, ve které je cílem ukořistit soupeřovu vlajku a vyhnout se vybití papírovou koulí. Bitva se odehrává v náročném kopcovitém terénu, takže si všichni dáváme pořádně do těla. Dochází také na fejky v obraně, kdy pro zpravidla polovina každého týmu pouze chrání šátek umístěný v kruhu z provazu, což vede k patovým situacím. Po konečném vítězství v rojnici procházíme herní území a nacházíme většinu koupí, několik koulí ale bohužel v lomu necháváme jako památku po litém boji.

Vyčerpávající bitva vyvolává velký hlad, a tak si vychutnáváme oběd a poté vyrážíme na vrchol lomu, kde je pěkný výhled do krajiny a směřujeme směr nádraží. Tam docházíme skoro přesně na čas, stíháme pouze pár kol oblíbené kratochvíle zvané Ninja-skáču, nasedáme do vlaku a míříme zpět směr Olomouc.

Pája