

Zlá léta

Ondřej Benda

1 Původní historické okolnosti

Výsledkem Bitvy na Moravském poli bylo definitivní potvrzení nově nastoleného habsburského panství v Rakousích a Štýrsku, které se staly tzv. dědičnými habsburskými zeměmi a daly základ geopolitickému uspořádání, které přetrvalo téměř šest a půl století, do roku 1918. V českém království nastala po smrti krále velmi složitá situace, (vlastně anarchie) a hospodářské problémy. Poručník královice Václava Ota V. Braniborský si počínal jako v dobyté zemi a kořistnický se chovala i část české šlechty. Poměry zčásti uklidnilo až svolání šlechtického sněmu v r. 1281, jehož účastníci se zavázali ke stáhnutí lupičů a škůdců země a k navrácení rozkradených královských zboží a hradů do rukou poručníka (jakožto zástupce řádné královny vlády). Ale neúroda a mrazivé počasí následujícího roku situaci ještě více zkomplikovaly. Období 1278–1283 bylo proto již dobovými kronikáři nazváno „zlá léta“.

2 Současné historické okolnosti

Po zásahu časopoutníků Přemysl Otakar II. přežil. Politická situace mu zůstala pevně – nebo ještě pevněji, po porážce Habsburků – v rukou a během let 1278–1283 se tedy země s neúrodou vyrovnala daleko lépe.

Jako možný zásah, který by měl České království udržet na uzdě je hladomor během zlých let vyvolat **uměle**. Časopoutníci tedy vyráží do českých polí a luk, aby během prvních pěti let okrádali chudé farmáře o těžce vydobytou úrodu. Tu pak ukládají do stázových kontejnerů, aby jí v roce 1283 mohli zcela přehltnout trh a destabilizovat tak českou ekonomiku.

3 Pravidla hry

3.1 První fáze - lup

První část hry probíhá v horním lese a trvá přibližně devadesát minut. Po lese se pohybuje šest farmářů, kteří přibližně jednou za minutu vygenerují surovinu - zahodí barevný papírek. Tyto papírky mohou sbírat hráči, každý ale může nést **nejvýše jeden**.

Souboj mezi hráči probíhá systémem **ocásků**. Pokud hráč A zabije hráče B, který nese papírek, mrtvý hráč svůj papírek svému vrahu předává. Stále ale platí, že jeden hráč nese nejvýše jeden papírek – pokud již papírek má, nový lup prostě zahazuje. Během výměny papírků je vrah hájen (nesmí být zabit). Hráči si papírky mohou předávat.

Oživování vybitých hráčů probíhá u choroše příslušným vedoucím.

Cílem první fáze je donést co nejvíc papírků do stázového pole, t.j. ke vstupu do horního lesa. Tak jsou papírky předávány příslušnému vedoucímu.

3.2 Druhá fáze - prodej

Druhá část hry probíhá mezi vstupem do horního lesa a Duncanem. Před Duncanem stojí šestero obchodníků. Každý z nich vykupuje právě jednu surovinu a je označen čepičkou příslušné barvy. Hráči cestují mezi vstupem do lesa a obchodníky a nosí jim suroviny (papírky), které nasbírali v předchozím kole. Obchodníci si poznamenávají pořadí teamů, které jim odevzdaly suroviny. Cena surovin (bodové ohodnocení) se snižuje s donesenými surovinami. Tedy, čím později obchodníkovi surovinu donesete, tím méně peněz dostanete.

Druhá fáze končí, když je odnesena poslední surovina, nebo po určeném čase (oznámí se sirénou). Všechny nedonesené papírky se počítají jako její nižší bodová hodnota.