



18.-22. 9. 2024,
25.-29. 9. 2024



1-3 dny



Terezín



50, 60, 31
(celkem 141)



web



Facebook

Autorky a autoři: Jakub Haitagan Janovský, Ondřej Nerion Janovský, Tadeáš Ted Hlavinka, Jan Leroy Wollmann, Lenka Anois Kopečková, Tereza Zarffin Šolcová, Michaela Míša Hrabáková, Roman Gordhart Čech

Na terezínských hradbách a v jejich okolí jsem strávil podstatnou část dětství. Rád jsem tam vymýšlel různé příběhy a sledoval bojové ukázky reenactorů. Když se později podařilo do Terezína dostat činnost spolku Rolling a kamarádi byli tímto městem okouzleni, bylo přirozené, že jsme kromě nemocnice hledali kulisy pro naše hry i venku. Tým Rošády spojuje zájem o dobrodružné příběhy 18. a 19. století – i s kontrastem mezi vznešenosťí tehdejších uniform a krutostí bitevních polí, mezi zkušenosťí důstojníků pohybujících figurkami a běžných pěšáků. Rošáda je romantizovanou verzí tehdejších bitev. Není to historická hra, ale spíše pohádková bitva vymyšlená s dětskou hravostí.

Naše poděkování patří Loktarovi a lidem okolo něj – za to, že liniové bitvy s puškami a kanony přivedli na českou larpovou scénu. Děkujeme samozřejmě též městu

Rošáda

Terezín a Jiřímu Smutnému

za umožnění naší hry a také Davidovi

a Grumovi, že na Rošádu navázali Orlím mar-

šem. Uvidíme, jestli červenými cihlovými zdmi terezínských hradeb budou ještě někdy znít ozvěny typického „plop“ našich pušek...

– Tadeáš Hlavinka

Rošáda je zvláštní tah v šachu, při kterém táhne zároveň král a věž. Je to jediný tah, při kterém se zároveň pohybují dvě figury stejné barvy. Cílem rošády je přesunout krále na bezpečnější pozici na šachovnici a zároveň vyvinout svou vlastní věž.

Rošáda je víkendová liniová bitva s příběhem, inspirovaná obdobím Války za nezávislost a Velké francouzské revoluce. K boji se používají makety střelných zbraní (tzv. loktarky), fungující na principu spáleného deodorantu. Hra se uskutečnila v pevnostním městě Terezín, přímo mezi hradbami. Součástí programu prvního ročníku byla i „noční hra“ v prostorách bývalé posádkové nemocnice. Hráči si během hry vyzkoušeli boj v jednotkách, velké liniové střety, ale také několik střetů s akčními úkoly (např. střelbu z kanonu, běh s depešemi pod palbou nebo lezení po žebříku na hradby). Při druhém a třetím uvedení se bitva uváděla jako jednodenní.

foto: Spadla Z Višně - Tereza Šolcová

