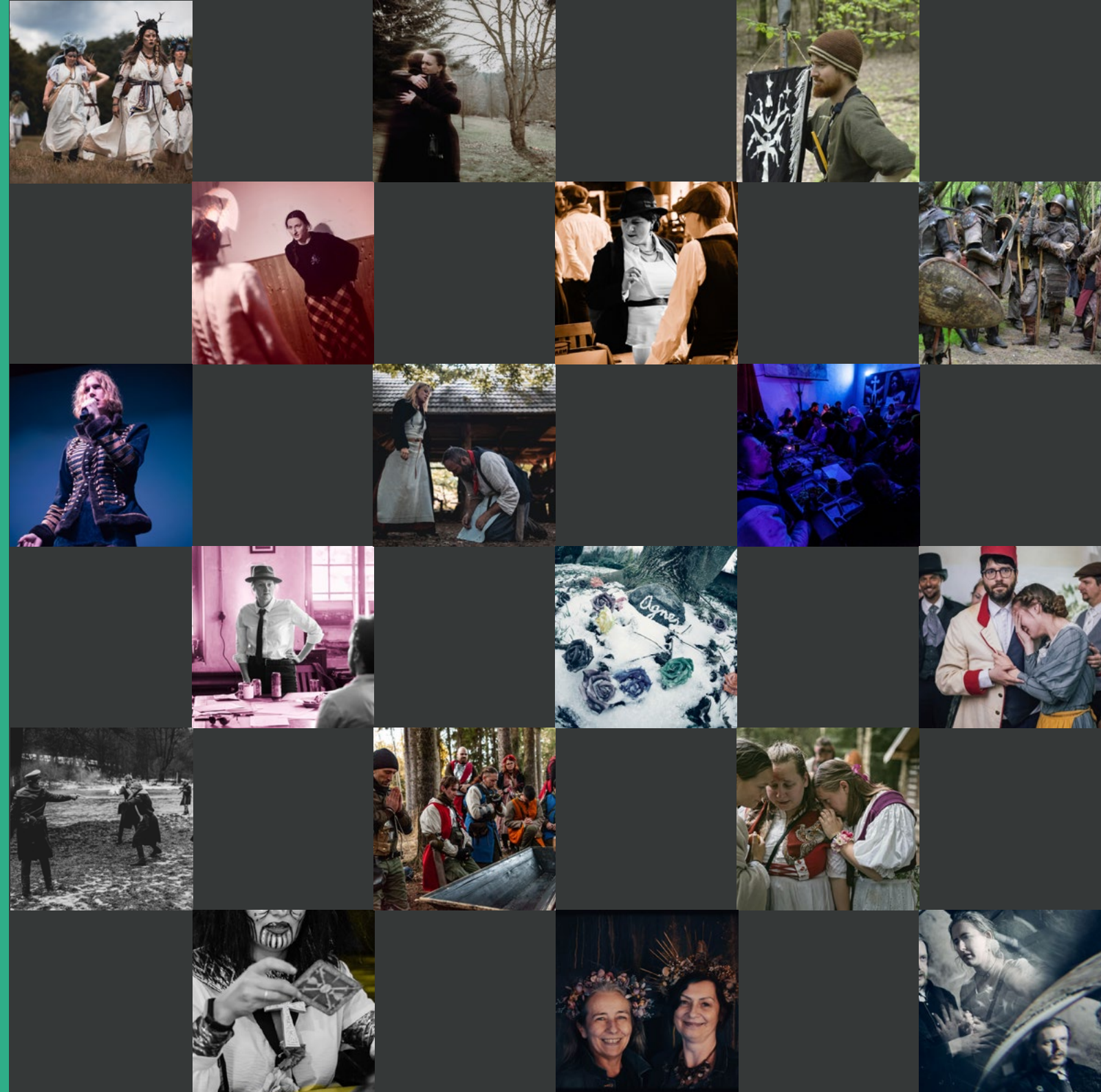


**Rolling,
spolek
pro rozvoj
zážitkových
vzdělávacích
her**

Výroční zpráva 2023

Obsah

Úvodní slovo	4
Co je to Rolling?	6
Členové spolku	6
Naše projekty	8
1. Larpová konference	10
2. Legie: Sibiřský příběh	12
3. Dům v Kruzích	14
4. Cesta Stínem	16
5. Requiem: Reichskinder	18
6. Bitva na Pelennorských polích	20
7. Pod Prahou	22
8. Bitva pod Horou	24
9. Národ sobě	26
10. Cave Canem	28
11. Fallen	30
12. Slzy Faerûnu	32
13. Zpěvy rytířské	34
14. Zpěvy rytířské: Boj o Boletice	36
15. Čára	38
Hospodaření v roce 2023	40
Napsali o nás v roce 2023	42
Závěrem	44
Kontakt	45



Úvodní slovo

Spolek v roce 2023 završil deset let své existence. Oslava tohoto pro nás významného výročí proběhne až v následujícím roce, a tak si zde dovolíme jen malé ohlédnutí.

Za tu dobu vzniklo pod hlavičkou našeho spolku řada nových her od těch malých v podstatě komorákového formátu přes velkoformátové vysokoprodukční hry po bitvy různých velikostí. Vyzkoušeli jsme si různé žánry, zorganizovali desítky akcí, kterými prošly stovky účastníků a účastnic. Z malého skladu v Rožmitálu jsme se přesunuli do Terezína, kde náš fundus narostl do obřích rozměrů. Spolkem samotným prošlo za tu dobu 38 lidí a i když řada z nich už spolek opustila, patří jim za jejich vynaloženou energii i práci velký dík. Na akcích samotných nám pomáhaly desítky dobrovolníků, bez kterých by larpy v České republice pořádát nešlo.

Moc děkujeme všem, kteří nás za těch posledních deset let podpořili - ať už tak, že přiložili ruku k dílu na akcích nebo ve skladu, nebo nám pomohli finančně.

Na tomto místě bychom chtěli poděkovat všem našim dár-cům*kyním a partnerům, kteří umožnili provoz spolku a pořá-dání akcí v roce 2023.



ústav pro studium
totalitních režimů



město Terezín



Kamil Lhoták

Jakub Červenka
Jaroslav Jeřábek
Karolína Krámková
Jakub Kučera

Mikuláš Peksa
Jana Skopalíková
David František Wagner
Jakub Weberschinke

Co je to Rolling?

Rolling je spolek pro rozvoj zážitkových vzdělávacích her. Jako nestátní nezisková organizace působí od roku 2013 s cílem využít vzdělávací potenciál rolových her založených na autentickém prožití událostí a situací nejen při běžné výuce, ale také k osobnostnímu rozvoji hráče.

Věříme, že rolové hry mohou být zajímavé jako doplňková metoda ve výchově, a proto připravujeme programy, ve kterých můžete zažít kombinaci přístupů od frontálních přednášek přes besedy s odborníky a pamětníky až k tomu, že se zkusíte sami do dané problematiky vcítit.

Celá naše činnost by nemohla fungovat bez dobrovolnické práce a nadšení. Tvorba her je časově i materiálně velmi náročná, a proto většina našich spolupracovníků*ic pracuje bez nároku na mzdu ve svém volném čase.

Členové spolku

Ke stávajícím členům a členkám přibyli v roce 2023 další 2 stálí členové. K 31.12.2023 měl spolek 26 členů. Mimo stálé členy*ky má spolek desítky podporovatelů*ek a dobrovolníků*nic, kteří*ré pomáhají realizovat všechny projekty.

Rada:

Mgr. David František Wagner, generální ředitel

Mgr. Lucie Chlumská, ředitelka

Karolína Serbousková, ředitelka

Jan Wollmann, ředitel

Kontrolní komise:

MgA. Vendula Borůvková, komisařka

Mgr. Tomáš Fechtner, komisař

BcA. Jakub Philipp, komisař

Stálí členové a členky:

Bc. Eva Jandura

Bc. Jakub Janovský

Bc. Klára Wanková

MDDr. Hana Lauerová

Bc. Martin Philipp

Bc. Michaela Hrabáková

Bc. Michaela Portychová

Mgr. Jan Mottl

Josefina-Luisa Jelínková

Ing. Lenka Kopečková

Ondřej Auer

Ing. Milan Nerad

Bc. Tomáš Guth Jarkovský

Mgr. Zuzana Šubrtová

Barbora Jandová

Mgr. Jan Holan

RNDr. Aneta Formáčková, PhD

Matěj Bukovský

Martin Bláha

Naše projekty:

V roce 2023 zorganizoval spolek Rolling 25 různých akcí (v rámci 15 projektů). Většina her byla pro české hráčstvo, uvedli jsme ale i mezinárodní běh Requiem: Reichskinder v angličtině.

I v roce 2023 jsme se nevyhnuli rušení některých her. Bohužel se nám nepodařilo zopakovat mezinárodní Zpěvy rytířské z důvodu nedostatečného zájmu. Stejně tak jsme nakonec kvůli nižšímu zájmu zrušili jarní běhy Čáry a druhý ročník Orlího marše. Druhý běh Cave Canem jsme zrušili z organizačních důvodů kvůli vysokému odpadu dobrovolnictva v organizačním týmu na poslední chvíli. Přesto je jasné, že se z hlediska počtu akcí vracíme do předpandemické doby a věříme, že se nám do budoucna podaří obnovit i zájem mezinárodních účastníků o naše hry.

Larpová konference

Legie: Sibiřský příběh

Dům v Kruzích

Cesta Stínem

Requiem: Reichskinder

Bitva na Pelennorských polích

Pod Prahou

Bitva pod Horou

Národ sobě

Cave Canem

Fallen

Slzy Faerûnu

Zpěvy rytířské

Zpěvy rytířské: Boj o Boletice

Čára



rolling

1. Larpová konference

ilustrace Kreativní huť



ilustrace Kreativní huť



Název akce: Larpová konference
Termín: 14.1.2023
Trvání akce: 1 den
Lokalita: online
Počet účastníků: cca 150 unikátních diváků, v průměru 30 diváků
Počet organizátorů: 7

V roce 2023 jsme zorganizovali druhý ročník online Larpové konference. Stejně jako první ročník probíhala i tentokrát konference v online prostředí. Jednotícím tématem konference byly Experimenty a inovace.

Konferenci jsme uvedli v celodenním, moderovaném formátu. Vzhledem k rychlosti, kterou internetová forma přináší, jsme si mohli dovolit veškerý program - celkem 15 příspěvků od 14 řečníků, zvládnout na jedné lince během jednoho dne.

Obsah byl napříč dnem pestrý, paleta nabídky programu sahala od využití digitálních aplikací v larpu až po unikátní mechaniky z her posledních let. I tentokrát došlo na příspěvky zahraničních řečníků, kteří nám přinesli vhled do světa larpů za hranicemi.

Na samotný stream a platformu na podávání otázek jsme využili nabídku služeb platforem StreamYard a Slido. Za zapůjčení skvělých prostor pro naše technické zázemí pak vdčíme firmám green:code a Etnetera Core a.s..

Stabilně sledovalo Larpovou konferenci v průměru 30 diváků a divaček, pokud přihlédneme i k dosavadním číslům shlédnutí záznamů na našem youtube, odhadujeme min. 150 unikátních diváků a divaček.

V příštím roce bychom rádi Larpovou konferenci rádi zopakovali, tentokrát již fyzicky, aby se účastníci*e mohli osobně potkat.

2. Legie: Sibiřský příběh

foto Imaginárium jedné Zuzany - Zuzana Šubrtová



foto Imaginárium jedné Zuzany - Zuzana Šubrtová



Název akce: Legie:
Sibiřský příběh
Termín: 9.-12.2.2023
16.-19.2.2023
Trvání akce: Dvakrát 4 dny
Lokalita: Jirkov
u Železného Brodu
Počet účastníků: 108
Počet organizátorů: 41

Legie: Sibiřský příběh je výpravná hra, jejíž první běhy proběhly na konci roku 2014. V roce 2023 jsme zorganizovali dva běhy této hry. Od roku 2014 jsme tedy celkem zorganizovali 30 běhů hry, z toho jedenáct mezinárodních běhů.

Příběh hry se odehrává na Sibiři v době anabáze československých vojsk v Rusku, hráči*ky se ujímají rolí jednotlivých fiktivních legionářů a civilistů*ek, kteří se dostali na Sibiři do problémů a v průběhu hry se snaží spojit se zbytkem legií. Zápletky kladou důraz na dobová témata, otázky morálky, cti a vlastenectví.

Hra je vhodná pro hráčky a hráče všech věkových kategorií. Kostýmy, zbraně, jídlo a ubytování je poskytováno organizačním týmem. Součástí hry je pochod napříč krajinou; v takzvaných „mrazivých“ variantách hry jsou vyšší nároky na autentičnost vybavení a hráči*ky ho celou dobu nesou s sebou.

Sibiřský příběh považujeme i na základě zpětné vazby za silnou hru s významným přesahem. Hra má velký potenciál na další opakování, je plně funkční i pro prvohráče*ky a její téma a podání se ukázalo být na základě dat ze zpětných vazeb hráčů*ek velmi funkčním. I proto plánujeme další uvedení hry, včetně běhů pro mezinárodní účastníky*ce v anglickém jazyce

3. Dům v Kruzích

foto Michal Kára · LARPy, cosplay a tak

Název akce: Dům v Kruzích
Termín: 10.-12.3.2023
17.-19.3.2023
Trvání akce: Dvakrát 3 dny
Lokalita: Kaliště u Humpolce
Počet účastníků: 32
Počet organizátorů: 18

foto Michal Kára · LARPy, cosplay a tak

rolling

Dům v Kruzích je malá obsahová hororová hra pro 16 hráčů a hráček. Příběh se odehrává v prokletém domě kdesi v Sudelech, abychom mohly pracovat s tuzemskými historickými tématy a reáliemi. Hru jsme postavily na třech základních žánrech - na rodinném dramatu, na duchařském hororu a na závěrečném slasheru. Tyto části na sebe navazovaly a částečně se prolínaly tak, aby budovaly a prohlubovaly tíseň v postavách (a případně i v hráčích).

Zápletka příběhu je jednoduchá. Rodina se nastěhuje do opuštěného domu, ve kterém mají začít nový život. Staré problémy si ale přivezly s sebou a rodinné konflikty se přiosťují. Do toho se ukazuje, že v domě nejsou sami a že dost možná má jeden z nich pravdu, když tvrdí, že v domě straší. Duchové a prokletý dům se postupně projevují naplno. Všichni si jdou po krku a nakonec zjišťují, že z tohoto kolotoče nenávisti a šílenství nejde vystoupit. V domě propuká vražedné běsnění, kterému nikdo neunikne. Hráč*ky znají dopředu strukturu příběhu, ale postupně odhalují tajemství domu i svých vlastních postav a důvody, proč se všechno takto odehraje.

V roce 2023 jsme uvedly dva běhy Domu v Kruzích. Poprvé jsme hru uvedly jako betatest na podzim 2022. Akce se konala v Chalupě na Bělci v Kalištích u Humpolce. V příštím roce plánujeme uvést hru znovu.

4. Cesta Stínem



foto Tomáš Chlup - Fotograf



Název akce: Cesta Stínem
Termín: 23.-26.3.2023
 30.3.-2.4.2023
Trvání akce: Dvakrát 4 dny
Lokalita: Jirkov
 u Železného Brodu
Počet účastníků: 116
Počet organizátorů: 54

Cesta Stínem je pochodový larp pro 52 hráčů, která trvá přibližně dva celé dny (spolu s předherními workshopy a přespáním po hře od čtvrtečního večera do nedělního rána). Celkově hráči ujdou přibližně 24 kilometrovou trasu, každý den cca 12 km. Nejdelší nepřerušovaný úsek cesty v jednom kuse nepřesahuje 5 km. Trasa vede většinou po lesních cestách, ale obsahuje i části volným terénem a do kopce. Hra tedy není vhodná pro člověka, který má takové pohybové omezení, které by mu neumožňovalo cestu projít. Celá hra je naplánována tak, aby ji zvládli i naprosto průměrně fyzicky zdatní lidé.

Naše hra je určená pro každého, kdo chce prožít podobný příběh jako členové Společenstva Prstenu. Na své si přijde naprostý nováček ve světě larpů a fantasy tematiky i znalec Tolkienova díla, pro kterého hra skrývá mnoho odkazů na velké příběhy ze Středozemě. Hráčům poskytujeme kostým, herní rekvizity a samozřejmě ubytování se stravou. Před a po hře hráči přespávají v jirkovské sokolovně, během páteční herní noci spí ve vytápěných stanech.

V roce 2023 jsme zorganizovali první dva běhy této hry. V příštím roce plánujeme uvést třetí a čtvrté uvedení.

5. Requiem: Reichskinder

foto Bára dělá fotky - Barbora Michálková

Název akce: Requiem:
Reichskinder
Termín: 13.-16.4.2023
20.-23.4.2023
28.4.-1.5.2023
Trvání akce: Třikrát 4 dny
Lokalita: Terezín
Počet účastníků: 93
Počet organizátorů: 32

foto Bára dělá fotky - Barbora Michálková



Requiem: Reichskinder je experimentální larp pro 31 hráčů. Inspiruje se složitým obdobím česko-německých vztahů těsně po druhé světové válce, které zpracovává formou psychedelického dramatu z prostředí ústavu pro problematickou mládež. Historizující larp je zasazen do druhé poloviny roku 1945. Hráči prožijí hru v kůži chovanců a personálu převýchovného ústavu, který má za cíl ze všech vychovat slušné Čechoslováky. Velká témata hry jsou osobní integrita, národní hodnoty a válečná traumata. Naším cílem je postavit hru o příbězích viny, trestu a vykoupení a dát hráčům silné nástroje jak tyto příběhy pomoci stavět.

Hra není historická - historií se pouze inspiruje.

Hra experimentuje s pozměněným časem (ve hře běží dvakrát rychleji), rozptýlením spánkového režimu, postupným odhalováním minulostí postav skrze role terapeutů (kteří směřují hru chovanců), cyklickým přepisováním reality pomocí drama-terapií a cíleným rozostřením mezi realitou, snem a v mnohosti různých interpretací.

V roce 2023 jsme zorganizovali tři běhy hry, z toho jeden mezinárodní běh v angličtině. Requiem: Reichskinder byl poprvé uveden v roce 2017. Celkem bylo uvedeno zatím čtrnáct běhů hry včetně tří mezinárodních běhů v angličtině.

Hra je uváděna v bývalé vojenské nemocnici v Terezíně. S tímto závažným faktem se snažíme pracovat s maximální možnou pietou, jedním z vedlejších cílů projektu je i udržování a zpřístupňování doposud spíš zapomenutého a zanedbaného areálu.

6. Bitva na Pelennorských polích



foto Zuzana Hrnčířová



Název akce:	Bitva na Pelennorských polích
Termín:	5.-8.5.2023
Trvání akce:	3 dny
Lokalita:	Horky u České Lípy
Počet účastníků:	80
Počet organizátorů:	5

V roce 2023 jsme pořádali první ročník dřevárenské fantasy bitvy Bitva na Pelennorských polích inspirované dílem J. R. R. Tolkiena. Bitva cílila na hráče, kteří mají rádi silný příběh, velké střety celých armád, akční úkoly a living fantasy. Poprvé jsme si vyzkoušeli noční hru, která nebývá u bitev příliš často.

Celkově se akce pořádané zúčastnilo zhruba 80 účastníků.

V příštím roce akci znovu neplánujeme opakovat.

7. Pod Prahou

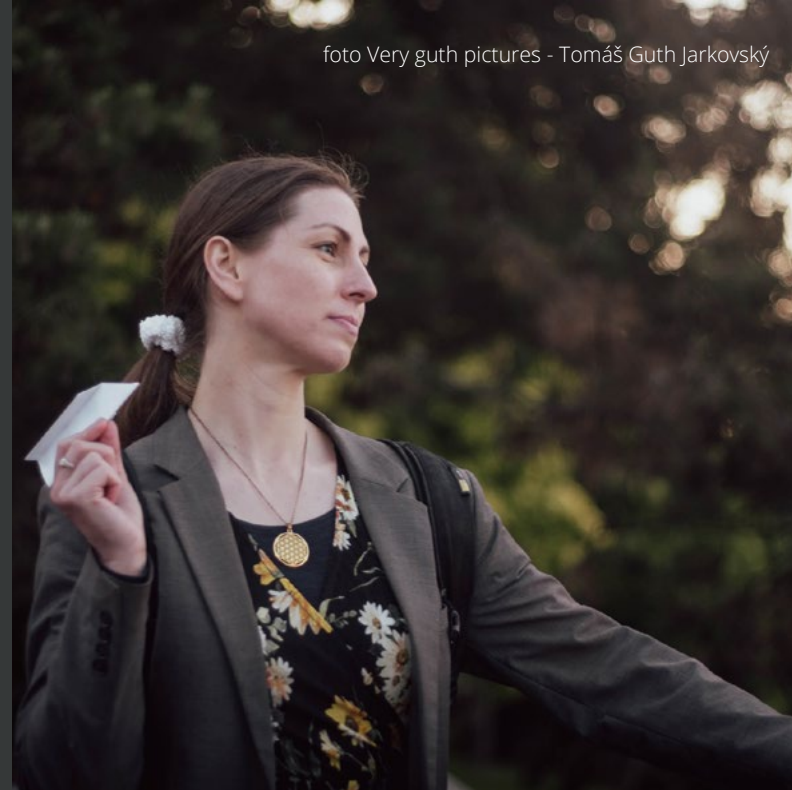


foto Very guth pictures - Tomáš Guth Jarkovský



foto Very guth pictures - Tomáš Guth Jarkovský

Název akce: Pod Prahou
Termín: 27.-28.5.2023
10.-11.6.2023
Trvání akce: Dvakrát 1 den
Lokalita: Praha
Počet účastníků: 50
Počet organizátorů: 6

Pod Prahou je městský obsahový larp, který funguje jako larpová antologie: dvojice autorů*autorek napsaly různé příběhy, každý pro skupinu 5 hráčů*ek. Jednotlivé příběhy jsou komorní, na sobě zcela nezávislé a v příštích letech možná některé z herních skupin vypustíme, nebo se zjeví jiné, zcela nové. Larp je vcelku civilní, obsahuje však jisté prvky nadpřirozena - jakéhosi městského moderního magického realismu.

Hra se odehrává na území Prahy v průběhu jedné letní sobotní noci. Hráči*ky se hlásí v předem domluvených peticích, sami*y si rozdělují role v rámci dané skupiny a sami*y si na základě dodaných podkladů také projdou workshopy. Vstupy ze strany organizačního týmu jsou omezeny na minimum. Určitým specifikem Pod Prahou je také to, že postavy nejsou psané fixně jako ženy nebo muži a každou postavu tak může hrát kdokoliv, bez ohledu na gender nebo pohlaví

V roce 2023 jsme Pod Prahou uvedli celkem dvakrát. Pod Prahou bylo poprvé uvedeno v roce 2020. Celkem bylo dosud uvedeno pět běhů a betatest.

8. Bitva pod Horou



foto Stanislav Čihák

V roce 2023 jsme navázali na tradici spolkových bitev Válka o Prsten a Války s Angmarem i dříve uváděné Bitvy pod Horou organizované mimo spolek a znovu jsme se vrátili do světa inspirovaného dílem J. R.R. Tolkiena. Bitva pod Horou je velkoformátová fantasy bitva, kterých je na larpové scéně jen málo.

Kromě klasických bitevních střetů byly připraveny i dvě samostatné programové linie zaměřené na mladší účastníky, které hodláme opakovat. Nejen, že takový program umožňuje rodičům se plnohodnotně účastnit bitvy, ale doufáme, že tímto způsobem se nám i daří dávat nějaké ty unikátní zážitky a zábavu dětem.

Celkově se akce pořádané zúčastnilo přes 700 účastníků. Bitva se konala nedaleko obce Okna. Akci chceme pořádat i v dalších letech.



foto Stanislav Čihák

Název akce: Bitva pod Horou
Termín: 2.-4.6.2023
Trvání akce: 3 dny
Lokalita: Okna (Luka)
Počet účastníků: 730
Počet organizátorů: 6

9. Národ sobě



foto Zip's pixels - Petr Hájek



foto Zip's pixels - Petr Hájek

Název akce: Národ sobě
Termín: 15.-18.6.2023
22.-25.6.2023
Trvání akce: Dvakrát 4 dny
Lokalita: Terezín
Počet účastníků: 54
Počet organizátorů: 38

Národ sobě je výpravná obsahová hra odehrávající se v druhé polovině 19. století v Praze pro 27 hráčů a hráček. Příběh se soustředí na osudy několika rodin z různých společenských vrstev, které spolu žijí v domě na Královských Vinohradech. Národ sobě se zaměřuje zejména na národnostní, politická, kulturní a sociální témata a inspirované soudobými historickými událostmi a problémy, které ale zobrazuje v lehce idealizovaném, romantizujícím pojetí.

Chtěli jsme ve hře zachytit dramatické proměny, kterými si společnost v druhé polovině devatenáctého století prošla. Z toho důvodu jsme se rozhodli pojmut Národ sobě jako rodinnou sagu, která sleduje osudy šesti rodin, které spolu žijí v domě na Královských Vinohradech. Děj je rozdělen do třech obrazů, které jsou zasazeny do let 1867, 1883 a 1893. Mezi jednotlivými obrazy tedy uběhne mnoho let, což nám umožnilo zachytit vývoj společnosti i proměny vztahů mezi jednotlivými postavami.

V roce 2023 jsme uvedli dva běhy Národu sobě. Hra vznikla v roce 2019. Doposud byly uvedeno celkem 6 běhů hry. V příštím roce plánujeme hru uvést znovu. Hra je uváděna v bývalé vojenské nemocnici v Terezíně. S tímto závažným faktem se snažíme pracovat s maximální možnou pietou, jedním z vedlejších cílů projektu je i udržování a zpřístupňování doposud spíš zapomenutého a zanedbaného areálu.

10. Cave Canem



foto Anoisiona spoušť - Lenka Anois Kopečková



foto Anoisiona spoušť - Lenka Anois Kopečková

Název akce: Cave Canem
Termín: 26.-29.7.2023
Trvání akce: 5 dní
Lokalita: Dubá
Počet účastníků: 90
Počet organizátorů: 30

Cave Canem je výpravná hra, inspirovaná balkánskými, ruskými i germánskými pohádkami. Odehrává se v bájném údolí Ardávie, ve kterém kromě lidí z vesnice a tvrze žijí i lesní a mýtické bytosti.

Klíčové jsou pro tuto hru herní skupiny, do kterých jsou hráči rozděleni a které se významně liší svými zvyky, legendami, herní náplní i laděním hry. Každý z hráčů ale má také svůj individuální příběh, jenž je svým vyprávěním koncipován jako pohádka – i s jednoduchým morálním ponaučením nakonec.

Cave Canem je určen také rodičům s dětmi mezi 4-10 lety. Zatímco se rodiče mohou zapojit do připraveného příběhu, je pro děti připravena vlastní herní linka a věnuje se jim jeden z organizátorů.

V roce 2023 jsme uvedli jeden běh hry. Druhý běh jsme museli z organizačních důvodů zrušit.

11. Fallen



foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová

Název akce: Fallen
Termín: 17.-20.8.2023
Trvání akce: 4 dny
Lokalita: Lomnice nad Popelkou
Počet účastníků: 36
Počet organizátorů: 13

Fallen je narativní participativní hra pro 36 hráčů a hráček (20 ženských rolí a 16 mužských rolí) odehrávající se ve fiktivním městě Fallen. Hra je inspirována komiksovými i dalšími příběhy o proměně obyčejných lidí a hrdinů v záporáky. Většina postav projde dramatickým obloukem, na jejímž konci skončí jako záporák (nebo antihrdina). Několik postav už jako záporáci začínají a buď se jejich záporáctví dále prohlubuje nebo hru opouštějí a do hry přichází nová, městem ještě nezkažená postava. Každá postava se v určitém momentu svého příběhu stane záporákem.

Hra je koncipovaná jako fateplay a je zcela transparentní. Dějové oblouky postav jsou předem známé již v době přihlašování a jsou dostupné pro všechny. Stejně tak je předem jasné dáno, které postavy jsou koncipované jako dvojrole. Hráči*ky jsou podporováni*ý v tom, aby svůj příběh dále rozvíjeli*ý a doplňovali*ý si obsah ve spolupráci s ostatními.

Fallen je pojaté jako tribut komiksové estetiky. Postavy jsou záměrně archetypální a někdy až klišoidní. Hru ladíme co nejvíce do černobílé, na které pak o to víc vyniknou občasné barevné symboly či specifické rekvizity. V rámci komiksové estetiky také místy využíváme vyloženě komiskové panely jako pozadí scén a valná většina rekvizit a zbraní je z kartonu a záměrně komiksově stylizovaná.

V roce 2023 jsme uvedli první ostrý běh této hry. Fallen jsme poprvé uvedli jako betatest v září 2022. Hru plánujeme opakovat i v příštím roce.

12. Slzy Faerûnu



Název akce: Slzy Faerûnu
Termín: 29.9.-1.10.2023
6.-8.10.2023
Trvání akce: Dvakrát 2 dny
Lokalita: Nasavrky
Počet účastníků: 48
Počet organizátorů: 35

Slzy Faerûnu je družinová obsahová rolová hra s prvky fantasy a silnou inspirací světem Forgotten Realms. Hra je určena pro 48 hráčů, kteří jsou rozděleni do šesti družin po osmi členech. Od pátečního odpoledne do sobotní noci pak prožívají příběh našich hrdinů, který je doplněn prvky akce, ale i komplexních vztahů mezi postavami. Vývoj postavy a její rozhodnutí mají přímý vliv na konec společného příběhu všech postav.

Hra se stylově řadí mezi obsahový larp se silnými prvky družinových výprav a bohatých osobních vztahů. Dělí se přitom na výpravy jednotlivých družin s vlastními cíli a společnými okamžiky všech skupin v rámci osady. Výpravy jsou intenzivním a akčním zážitkem, kde se hráčstvo setká s bojem pomocí larpových zbraní a dobrodružstvím. Dění ve Stříbrodolu je klidnější a nabízí možnost konverzovat, řešit osobní zápletky postavy a zapojit se do událostí, jež se v osadě dějí a které globálně posouvají příběh a reagují na dění na výpravách samotných.

V roce 2023 proběhly dva ostré běhy, konkrétně se jednalo o 1. a 2. běh. Hru plánujeme uvést znovu na podzim 2024.

13. Zpěvy rytířské



foto Jan Haken photo



foto Jan Haken photo

Název akce: Zpěvy rytířské
Termín: 2.-5.11.2023
9.-12.11.2023
Trvání akce: Dvakrát 4 dny
Lokalita: Rančářov u Jihlavy
Počet účastníků: 70
Počet organizátorů: 20

Zpěvy rytířské jsou akční fantasy pohádka určená pro 35 hráčů. Pro hru je klíčová atmosféra podzimu, vyprávění příběhů, které nejsou pro hráče zcela uzavřené (hráč v hrubých obrysech ví, co ho čeká a přizpůsobuje si hru dle vlastní vůle) a fyzičnost hry. Všechny postavy jsou vytvořeny organizátory a mají danou minulost, výchozí vztahy a hlavní témata svých příběhů. Jak se však jejich příběhy budou odvíjet, necháváme v rukou hráčů, kterým dáme velký prostor pro rozhodování, kam chtějí své postavy směřovat a plnou volnost v jejich volbách.

Hra není historická a nejedná se o reenactment žádného historického období. Zpěvy rytířské se volně inspiroují artušovskou legendou a dalšími rytířskými příběhy.

V roce 2023 jsme uvedli dva běhy hry Zpěvy rytířské v areálu tankodromu v Rančářově u Jihlavy. Poprvé byla hra uvedena na podzim roku 2018, do současnosti proběhly deset běhů a jeden betatest hry (z toho jeden mezinárodní běh). Mezinárodní běh jsme chtěli uvést i v tomto roce, ale setkali jsme se jen s malým zájmem o tento typ akce.

14. Zpěvy rytířské: Boj o Boletice



Název akce: Zpěvy rytířské:
Boj o Boletice
Termín: 17.-19.11.2023
Trvání akce: Tři dny
Lokalita: Rančářov u Jihlavy
Počet účastníků: 120
Počet organizátorů: 10

Boj o Boletice je bitva malých jednotek, ve které je hlavní důraz kladen na manuální airsoftové zbraně, v druhé řadě pyrotechniku a chladné zbraně. Setting hry vychází ze světa Zpěvů rytířských, ale příběh je na Boji o Boletice až druhotná záležitost. Akce je koncipována jako dravá bitva, která dává jasný strategický rámec toho, co se má udělat, a dostatek taktické volnosti jak to udělat. Hra se stylem boje inspiroje u bitev jako Fronta, PASS: Warfare nebo Skirmish.

Oproti předchozímu ročníku došlo na rozsekání hry na tři intenzivnější části proložené nebojovými pauzami, v rámci kterých jsme nově začali dodávat jídlo. Bitva byla tak rozdělena na manévrovací střety v pátek, noční vesměs plížení v pátek večer a experimentálnější scénáře a zhuštěné střety v sobotu.

Boj o Boletice proběhnul v roce 2023 podruhé. V roce 2024 plánujeme uvést další ročník.

15. Čára



foto Zip's pixels - Petr Hájek

Název akce: Čára
Termín: 1.-3.12.2023
8.-10.12.2023
Trvání akce: Dvakrát 3 dny
Lokalita: Litoměřice
Počet účastníků: 60
Počet organizátorů: 9



foto Zip's pixels - Petr Hájek

Čára je rolová vzdělávací hra pro skupinu deseti hráčů. Během jednoho termínu probíhá několik běhů naráz. Hra se odehrává v českém příhraničním pásmu na podzim roku 1950 a její hrdinové se snaží přejít československou hranici a dostat se na "západ". Samotný přechod hranic není jedinou náplní hry. V retrospektivách postav ožívají klíčové události z minulosti, pomocí kterých hráči odhalují i vytváří motivace svých postav a činí volby, které je nakonec zavedou na cestu, z níž není lehké se vrátit.

Hra důsledně vychází z historických událostí mezi roky 1948 až 1950, tedy před vznikem útvarů Pohraniční stráže. Hra nepracuje s konkrétními případy z minulosti, ačkoliv se jimi inspiruje. Postavy, které hráči zobrazují, tvoří mozaiku skutečných charakterů s nejrůznějšími motivacemi politickými i ryze soukromými, a snaží se o reprezentativní vzorek těch, kteří se rozhodli překročit hranice do západního světa.

Projekt jsme realizovali ve spolupráci s Ústavem pro studium totalitních režimů. Díky jejich finanční i odborné záštitě jsme mohli například využívat archivní dokumenty, fotografie a další materiály z fondů Archivu bezpečnostních složek a konzultovat historická fakta s poradcem z řad pracovníků ústavu.

V roce 2023 jsme uvedli dva běhy hry Čára. V každém termínu proběhla hra pro celkem 3 skupiny najednou. Čára vznikla v roce 2018 a od té doby jsme uvedli 10 běhů hry a betatest (celkem pro 26x10 hráčů).

V roce 2023 také proběhl druhý běh určený speciálně pro mladé hráče (věk 16-25 let) s posilněnou vzdělávací částí workshopů a obsahem adekvátně upraveným nižšímu věku. Běh byl finančně podpořen internetovým obchodem Alza příspěvkem na pokrytí poloviny účastnického poplatku pro hráče.

Hospodaření v roce 2023

Podrobné hospodářské výsledky jsou shrnuty v Příloze 1.

Rozvaha (v celých tisících Kč)

	Stav k prvnímu dni účetního období	Stav k poslední- mu účetního období
AKTIVA	2 751	2 908
Dlouhodobý majetek celkem	1 102	1 390
Dlouhodobý hmotný majetek	1 515	1 939
Oprávky k dlouhodobému majetku	-413	-549
Krátkodobý majetek celkem	1 649	1 518
Odběratelé	34	37
Ostatní pohledávky	0	1
Peněžní prostředky v pokladně	3	4
Peněžní prostředky na účtech	1 589	1 375
Peníze na cestě	0	0
Náklady příštích období	23	101
PASIVA	2 751	2 908
Vlastní zdroje celkem	1 268	1 100
Účet výsledku hospodaření	x	-168
Výsledek hospodaření ve schvalovacím řízení	-264	x
Nerozdělený zisk/ztráta z min. let	1 532	1 268
Cizí zdroje celkem	1 483	1 808
Dlouhodobé úvěry	200	0
Dodavatelé	1	12
Zaměstnanci	3	0
Ostatní přímé daně	7	0
Výnosy příštích období	1 272	1 796

Výkaz zisku a ztrát (v celých tisících Kč)

Hlavní činnost			
Hospodářská činnost			
Celkem			
NÁKLADY	3 278	0	3 278
Spotřebované nákupy a služby	2 933	0	2 933
Spotřeba materiálu, energie	1 565	0	1 565
Opravy a udržování	0	0	0
Cestovné	0	0	0
Ostatní služby	1 368	0	1 368
Osobní náklady	199	0	199
Daně a poplatky	2	0	2
Ostatní náklady	8	0	8
Odpisy majetku	136	0	136
Daň z příjmu	0	0	0
VÝNOSY	3 110	30	3 110
Provozní dotace	0	0	0
Přijaté příspěvky	0	0	0
Tržby z činnosti	3 044	0	3 044
Ostatní výnosy	66	0	66
VÝSLEDEK ČINNOSTI			
PŘED ZDANĚNÍM	-168	0	-168
VÝSLEDEK ČINNOSTI PO ZDANĚNÍ	-168	0	-168

Napsali o nás v roce 2023

97 Poets of Revachol

Phillips, Monica: Disco Elysium Themed LARP Coming in 2024. Indiegameculture.cz, News, 12.9.2023. Dostupné na <https://indiegameculture.com/news/disco-elysium-themed-larp-coming-in-2024/>

Pecháček, Václav: Máte rádi Disco Elysium? V Česku se chystá larp z města Revachol. Games.tiscali.cz, Téma, 24.9.2023. Dostupné na <https://games.tiscali.cz/tema/mate-radi-disco-elysium-v-cesku-se-chysta-larp-z-mesta-revachol-564916>

Cesta stínem

Pecháček, Václav: Cesta stínem je temný larp ze světa Pána Prstenů. Poznáte v něm hlubiny zoufalství a vzdoru. Games.tiscali.cz, Téma, 18.6.2023. Dostupné na <https://games.tiscali.cz/tema/cesta-stinem-je-temny-larp-ze-sveta-pana-prstenu-poznate-v-nem-hlubiny-zoufalstvi-a-vzdoru-557794>

Dům v Kruzích

Chlumská, Lucie: Dům v Kruzích. Strach si vás najde. Larpy.cz, 23.5.2023. Dostupné na <https://www.larpy.cz/dum-v-kruzich-strach-si-vas-najde/>

Fallen

Hrabáková, Michaela: Fallen - město prokletých. Larpy.cz, 27.2.2023. Dostupné na <https://www.larpy.cz/fallen-mesto-prokletych/>

rolling

foto Michal Kára • LARPy, cosplay a tak

foto Imaginárium jedné Zuzany - Zuzana Šubrtová

Legie: Sibiřský příběh

Pecháček, Václav: Prožil jsem nejslavnější český larp Legie. Byl to emotivní, mokřý boj o život. Games.tiscali.cz, Téma, 19.3.2023. Dostupné na <https://games.tiscali.cz/tema/prozil-jsem-nejslavnejsi-cesky-larp-legie-byl-to-emotivni-mokry-boj-o-zivot-552794>

Závěrem

Máme za sebou náročný rok, během kterého jsme odvedli pořádný kus práce. Uvedli jsme nové hry (třeba Cestu stínem a Slzy Faerûnu), staré hry (vrátilo se třeba Cave Canem nebo Národ sobě) i bitvy (Bitva pod Horou, Bitva na Pelennorských polích, Boj o Boletice). Mezinárodních her bylo sice letos pomálu, ale už pracujeme na tom, abych jich příští rok bylo více. Ta nejtěžší práce sice nebyla tolik vidět, ale umožnila nám dělat hry lépe a s menší námahou. Proběhnul velký úklid a reorganizace skladu, pořídili jsme novou dodávku a udělali jsme úklid i v administrativě.

V roce 2023 jsme zorganizovali 25 akcí. Uvedli jsme čtyři nové projekty a jednu mezinárodní akci. To vše by se nestalo bez spousty neviditelné práce a pomoci desítek dobrovolníků. Děkujeme všem, kteří nám pomáhali, ať už psaním u počítače, výrobou rekvizit a kostýmů, nošením beden, vařením u plotny, řízením aut nebo jinými činnostmi, které často nejsou z pohledu hráče vidět. My jsme vás viděli a vážíme si vašeho nasazení. Těšíme se na vás v příštím roce a na oslavách výročí deseti let spolku!

Kontakt

Rolling, spolek pro rozvoj zážitkových vzdělávacích her

Fučíkova 283

411 55 Terezín

www.rolling.cz

rolling@rolling.cz



rolling