

Letní soustředění šachového oddílu TJ Kobylisy

Žalý 2020



Po posledním „Žalý“ zbyl velký textový materiál, Dan Kostecký totiž připravil „táborovou hru“, tak jako nikdo předtím. Každá etapa měla připravenou vysvětlovací kapitolu na motivy knihy „Den trifidů“. Tak jsem všechno zkopíroval, doplnil o výsledky turnajů a fotky a je z toho tahle „zpráva“.

Jen pár poznámek o něčem jiném

Soustředění se uskutečnilo 19.7.-1.8.2020. Navíc bylo i „Předžalý“ pro rodinky s dětmi. Program byl tradiční: přednášky, turnaje, výlety, bojovky, sport, deskovky i noční poker. Jako trenéři působili Pavel Kopta, Oleg Molkanov a Kilián Slovák. Byli jsme u pramenů Labe a v Jilemnicích. Dan Kostecký připravil hru na téma knihy Den Trifidů. Každý člen frakce dostal šátek. Vosy se odstěhovaly z louky do lesa. Hodně dortů a psů, málo borůvek.

To je asi vše nejpodstatnější.

31.1.2021

Pavel Kopta

Fotogalerie

https://kopta.rajce.idnes.cz/Zaly_2020/

Žalý 2020 – „táborová hra“

1. Zbrojení (sběr dřeva)
2. Přizpůsob se
3. Zavři TRIFIDA (zavrou trifidí farmy a přitom zajmou 1 trifida)
4. Olympiáda (nová disciplína – boj s trifidem)
5. Trenéři (klasika)
6. Maršál
7. Pevnost (postavit bytelný přístřešek v lese proti trifidům)
8. Vševěd
9. Obchody (obchod s léčivou, se zbraněmi proti trifidům)
10. Finální bitva

Prolog

Přibližně před 50 lety dopadl do Krkonoš meteorit o průměru asi 10 km. Jeho dopad nejvíce zasáhl okolí města Vrchlabí a ihned se k němu sjeli vědci a výzkumníci téměř z celého světa, které zajímal především jeho původ. Nedokázali zjistit, zdali meteorit pochází z naší sluneční soustavy nebo ne, to však nebylo hlavní - po několika letech došlo k průlomovému objevu, důkazu mimozemského života! V jedné dosud zamrzlé části meteoritu bylo nalezeno něco, což bychom mohli nazvat rostlinou.

Ovšem tato rostlina se nepodobala dosud žádnému známému druhu. Měřila něco přes 2 metry a na konci jejího dlouhého stonku se nacházela kopule, jež připomínala hlavu. Vědci se ihned pustili do zkoumání tohoto pozoruhodného tvora mimozemského původu. Ukázalo se ovšem, že rostlina mohla pro člověka představovat velkou hrozbu: Na rozdíl od svých příbuzných na Zemi měl její organismus efektivní řídicí systém, což ve spojení se schopností rychle se rozmnožovat a dvěma dlouhými žahadly na stonku z ní dělalo dokonalého dravce. Jejich žahadla při útoku většinou mířila na oči a svým jedem dokázali ihned oslepit a pokud nebyl včas podán protijed, nedopadlo to dobře. Vzhledem k velikosti některých jedinců, potravou pro ně byli nejen mouchy a komáři... ale i lidé.

Na druhou stranu se z rostlin dal získat velmi vzácný olej, který mohl být využit jako velmi účinný zdroj paliva a energie, řádově efektivnější než do té doby známé bio a fosilní paliva!!

Bylo tedy otázkou za milion, jestli rostliny mimozemského původu odstranit z povrchu zemského anebo začít využívat jejich olej a posunout tak lidstvo velkým technologickým progresem kupředu. Po velmi dlouhé debatě o širokých možných scénářích budoucnosti se lidé rozhodli rostliny ponechat na Zemi a využít jejich plný potenciál. Rostliny také konečně dostaly jméno - Trifidus Alienus, neboli jednoduše trifidy...

Přibližně 50 let po nálezů trifidy se svět nachází na pokraji války. Došlo sice k obrovskému pokroku téměř ve všech oblastech, ale trifidy jsou pro lidi stále hrozbou. Často se objevují nová a nová ohniska trifidů vyskytujících se volně v přírodě, kde je potřeba ihned zakročit a trifidy zneškodnit, než začnou ohrožovat lidi. Objevují se i případy, kdy jsou trifidy cíleně využívány jako zbraň.

Svět je momentálně rozdělen do 4 frakcí, z nichž každá má jiný pohled na problém týkající se trifidů. První z frakcí, která má největší vliv, chce trifidy nadále využívat pro jejich blahodárný olej a získávat tak velmi levnou formu energie.

Druhá z frakcí preferuje možnost likvidace trifidů, protože jsou člověku příliš nebezpečné. Jejich názory podporuje myšlenka, že byli trifidy posláni na zem jiným mimozemským druhem, který chtěl tímto zlikvidovat veškerý život na Zemi. Třetí z frakcí tvoří lidé všemožných náboženských vyznání, které spojila jedna zásadní idea... trifidy byli sesláni bohem jako Poslední soud a neměli by být vyhlazováni, protože tím budou zabíjena boží stvoření. Měli by se pokusit žít s nimi v harmonii. Pokud je i tak budou chtít trifidy zabít, nezbyvá než se s tím smířit, taková je totiž vůle boží.

Čtvrtá z frakcí, která se zdá být rozumnější než ostatní, zastává názor, že by trifidy mohli být pěstováni pouze jako okrasné rostliny, maximálně pak na zabíjení menších škůdců jako jsou mouchy, komáři a myši. Opírají se o myšlenku, že pokud se trifidům odstraní jejich žahadla, pro lidi se stávají naprosto neškodná a jsou s nimi schopni žít v míru.

KONEC PROLOGU

1. Hra - Zbrojení (sběr dřeva a dalších surovin)

Konflikt se vyostřuje a po světě nastává hromadné zbrojení a vylepšování zbraní. Každou chvíli se může svět dostat do další světové války, a proto je potřeba se na ni pořádně připravit. Každá frakce si musí obstarat dostatek kvalitních zbraní a hlavně jídla pro přežití v jejich protiatomových bunkrech. Čas běží, každá vteřina a hlavně každá získaná zbraň se počítá! Ve stejnou chvíli dochází k velké schůzi zástupců ze všech 4 frakcí. Schůze se koná symbolicky na území, kam dopadl meteorit, tedy kousek od Vrchlabí. Obstarej co nejvíc zbraní a jídla pro svoji frakci a připrav se na válku!

Až na jednu frakci se všem povedlo získat dostatek vylepšených zbraní pro útok i pro svou obranu. Ostatní frakce se o této situaci dozvěděly a hned na druhý den ráno naplánovali útok proti ní se slovy „Kdo je slabý a nedokáže si obstarat kvalitní zbraň, ten nemá právo prosazovat své názory o trifidech“. Ještě ten den se v noci na obloze objevil nádherný přírodní úkaz. Sluneční soustavou prolétaly Perseidy a na dobrých několik hodin dokázaly oblohu osvětlit úžasnou smaragdově zelenou barvou. Téměř všichni lidé po celém světě tuto skvělou podívanou sledovali.

Pravidla: V časovém úseku jedné hodiny musí každá z frakcí nashromáždit co největší množství zbraní (dřeva).

Kritéria hodnocení: Bude se hodnotit počet / velikost nashromážděných zbraní, jejich kvalita, délka jednotlivých zbraní a celkový vzhled.



2. Hra - Přizpůsob se

Na druhý den, kdy mělo dojít k útoku, nastal velmi nečekaný obrat. Vůdcové frakcí zjistili, že všichni jejich lidé zmizeli a oni je nemohou nikde najít. Až po několikahodinovém pátrání se jim to nakonec podařilo, ale dostalo se jim nepěkného překvapení. Lidé, které našli, byli všichni do jednoho slepí! Vůbec nevěděli, kde jsou ani co se stalo. Věděli jen, že jsou slepí.

Zatímco se snažili společně zjistit příčiny tragédie, najednou zaslechli chřestivý zvuk podobný tomu, který vydávali trifidi. Věděli, že se nedaleko od nich nacházejí trifidí farmy, ale tento zvuk zněl až příliš blízko. Lidé začali panikařit a utíkat na všechny strany. Jediní, kdo zachovali klid, byli vůdcové frakcí. Ihned se rozeběhli za svými lidmi. Věděli, že je musí co nejrychleji odvést do bezpečí a zjistit co se stalo. Také je potřeba, aby se ti bez zraku naučili naplno využívat všechny ostatní smysly a tím alespoň částečně ztracený zrak nahradili. V cestě jim ale pravděpodobně budou stát životu nebezpečné trifidi, stihnou to do bezpečí včas?

Po urputném boji se všem nakonec podařilo dostat zpátky do tábora. Lidé bez zraku se již částečně přizpůsobili a smutná pravda začala vycházet najevo. Vůdcové frakcí se marně snažili spojit s jejich vědci, důstojníky a dalším personálem. Síť po světě stále fungovala, jen se nikdo na druhé straně neozýval. Z ničeho nic jednoho z vůdců frakce napadlo možné vysvětlení této situace... slepými se stali pouze ti, kteří včerejší noc sledovali průlet Perseid, tato záře je pravděpodobně oslepila až po několika hodinách. Ale proč nikdo z vůdců není také oslepen? Protože si tuto show nechali ujít a až do ranních hodin pracovali nad plány a dalšími postupy ve válce. Díky tomu se vyhnuli nejhoršímu a mohli zachránit své lidi. Pokud je toto pravda, znamená to, že jsou oslepeni téměř všichni lidé na celém světě a nikdo jim tím pádem nepomůže, musí si poradit samy. Vzhledem k nové situaci, byly všechny 4 frakce sjednoceny do jedné, která se symbolicky pojmenovala „Přeživší“. (pokud si budou chtít vybrat vlastní název, klidně). I když byly frakce sjednoceny a musely spolupracovat, stále zde převládala jistá nevraživost a každá frakce tak částečně jednala ve svém zájmu, a ne v zájmu ostatních...

Pravidla: Každá z frakcí si určí svého vedoucího skupiny, který bude mít jako jediný zrak v pořádku. Ostatní nic nevidí, a proto budou mít přes oči pevně zavázaný šátek.

Na začátku hry budou ti bez zraku náhodně rozmístěni po louce a vedoucí skupiny mají za úkol dostat všechny členy své frakce zpátky do tábora. Všichni musejí projít brankou, která symbolizuje vstup do tábora. Vedoucí skupiny ze strachu o své lidi přišli o hlas a tudíž s nimi nemohou komunikovat. Stejně jako ti bez zraku nemohou komunikovat se svými vůdci. Mezi počátkem a cílem jejich cesty se nachází překážka v podobě trifida. Vůdcové by se měli snažit navést své lidi tak, aby trifida obešli. Pokud ale dojde k setkání s trifidem a zasáhne vás svým žahadlem, na příští 2 minuty musíte zůstat nehybně ležet do doby, než vás alespoň částečně opustí trifidí jed a teprve potom můžete vstát a pokračovat dále.

Jakmile dojde k průchodu brankou, dalším cílem je naučit se ovládat své ostatní smysly tak dobře, aby dokázaly vynahradit ztracený zrak. V táboře se bude nacházet stanoviště, kde každý dostane do ruky jeden předmět, u kterého musí po hmatu rozeznat, o jaký předmět se jedná. A poté dostane kus libovolného jídla, u kterého také musí poznat, o jaké jídlo se jedná. U obou předmětů je potřeba své odhady nahlásit na stanovišti a poté je dovoleno sundat si šátek a proces přizpůsobení se byl dokončen.

Co je zakázáno? Vůdcové ani nikdo z ostatních po celou dobu hry nemohou mluvit ani vydávat žádné skřeky a podobné zvuky, které by mohly být považovány za signály ohledně směru nebo varování. Mluvit je povoleno pouze v prostorách stanoviště. Pokud narazíte na jiného člena frakce (ať vaší nebo jiné), není vám dovoleno s ním komunikovat, bojovat, držet se ho ani jiným způsobem s ním integrovat. Není dovoleno ani útočit na trifida, protože vás tak či tak nakonec porazí. Vůdcové frakcí nesmí být poblíž stanoviště v táboře ani nesmí jiným způsobem radit svým lidem.

Co je dovoleno? Vůdcové mohou se svými lidmi libovolným způsobem otáčet a směřovat je kamkoliv budou oni chtít. Mohou si domluvit i tajné znamení v podobě dotyků na rameni, které mohou udávat vzdálenost či cokoliv jiného.

Kritéria hodnocení: Vaším cílem je dostat se co nejrychleji do tábora, jakmile všichni lidé z vaší frakce projdou vstupní branou do tábora, jste v bezpečí a získáváte body. Další body lze získat za správné uhodnutí předmětů, které vám budou dány do ruky a u kterých musíte zjistit, o co se jedná.

3. Hra - Zavři TRIFIDA (zavřou trifidí farmy a přitom zajmou 1 trifida)

Uběhlo pár dní, při kterých se řešili plány, co budou Přeživší dělat, kde obstarají další zásoby a jak vlastně budou žít... zapomněli ale na jejich největší problém... Když prohledávali okolí, jestli nenajdou nikoho dalšího z těch, co přežili, narazili Přeživší na skupinku trifidů, kteří je napadli. Trifidi pravděpodobně unikli z nedalekých farem a bylo potřeba je zavřít dřív, než na ně znovu zaútočí! Každá z frakcí si vybrala jednu z farem v okolí jejich tábora a co nejrychleji vyrazili se zbraněmi uzavřít tyto farmy. Podaří se jim tento nelehký úkol, aniž by byl kdokoli zraněn?

Všem frakcím se podařilo zavřít nejbližší trifidí farmy a odvrátili tak jejich největší hrozbu. Dokonce se jim povedlo jednoho trifida zajmout, především z důvodu, aby je varoval, kdyby se trifidům nějak podařilo dostat ven a chtěli zaútočit na jejich tábor. Varoval by je svým chřestícím zvukem, kterým spolu trifidi komunikují, když jsou v dostatečné vzdálenosti.

4. Trenéři – tady zjistí že jsou trifidi stále venku

Když byla jejich největší hrozba zažehnána, bylo potřeba zjistit, jestli se v okolních městech nenacházejí další přeživší nebo alespoň potřebné zásoby jídla. Přeživší se tak vydali na celodenní průzkumnou misi, která ovšem úplně nedopadla podle očekávání... již po prvních několika kilometrech zjistili, že farma, kterou uzavřeli, je opět otevřená, resp. některá z frakcí ji uzavřela špatně a trifidi se tak opět dostali ven! Tentokrát jich ale bylo příliš mnoho a znovu se jim je zavřít nepodařilo. Bylo třeba vrátit se ihned do tábora a naplánovat útok proti trifidům. Bylo potřeba vše promyslet do poslední detailu, od zahájení až po koncovku, neopomenout žádnou možnou variantu. Trifidy byly velmi inteligentní rostliny, dokázaly spolu komunikovat a také rozpoznaly slabiny jejich nepřítele. To byl také hlavní důvod, proč téměř vždy při útoku mířily na oči. Dokážou Přeživší vymyslet vyhrávající strategii proti trifidům?

5. Olympiáda (nová disciplína – boj s trifidem)

Po několikahodinovém plánování a simulování různých scénářů Přeživší usoudili, že už mají strategii, která jim pomůže zahnat trifidy zpátky do farem jednou provždy. Samotná strategie ale nestačí k tomu, aby byli trifidi zahnáni. Přeživší se musí naučit praktickým dovednostem, hlavně samotnému boji s trifidem. Podaří se jim nabrat dostatek dovedností a zkušeností pro boj s trifidy?

Pravidla: Přeživší se budou zlepšovat celkem v 7 disciplínách. První z nich je **Hod oštěpem**, při které je potřeba natrénovat hlavně vzdálenost a přesnost svého hodu proti trifidům. Další z disciplín je **Sprint**, protože pokud již není jiného východiska, musíte před trifidem co nejrychleji utéct. Pokud mají trifidy pod sebou některé kulaté předměty, může se stát, že po nich jejich kořeny sklouznou a oni spadnou, proto je potřeba, aby se každý naučil **Přesnosti kopu míčem**. Pro soustředění a vytrvalost je velmi dobrá disciplína **Běhu s pálkou** a jelikož se Přeživším povedlo jednoho z trifidů zajmout, kdokoliv bude chtít, tak se s ním může utkat a potrénovat s ním boj s blízka v disciplíně **Boj s trifidem**.

Kritéria hodnocení: Body z jednotlivých disciplín se sečtou a z celkového hodnocení pak bude vybrána nejzdatnější frakce a také nejzdatnější ze všech Přeživších.



6. Maršál

Dostatek dovedností byl získán a na druhý den ráno se celá výprava Přeživších vydala do lesa vstříc trifidům. Hned v prvních minutách byly ale zaskočeni jejich počtem a hlavně agresivitou, která plynula pravděpodobně z toho, že byly trifidy hladové. Podaří se Přeživším využít jejich naplánovanou strategii? Nebo se jejich strategie nadobro rozplynula, jakmile vkročili do onoho lesa?

Pravidla: Bitevní pole, kde se máte střetnout s trifidy je omezené, a proto s nimi mohou bojovat najednou pouze 2 frakce. Budete s trifidy bojovat několik kol, proto je moudré dvojice frakcí prostřídat a najít vaši nejsilnější kombinaci.

V boji proti trifidům využijete svoji tajnou zbraň, hru zvanou Maršál, při které si na začátku každého kola podle sebe rozdělíte kartičky a vydáte se vstříc trifidům. Hra (kolo) končí, pokud zemře váš nebo soupeřův maršál. Vaším cílem je tedy ochránit vašeho vůdce (Maršála) a zároveň trifidího vůdce (Maršála zabít).

Kritéria hodnocení: Po několika hrách se sečtou vítězné a body a pokud jich budete mít více než trifidy, vyhráváte a můžete se vrátit do tábora. Pokud ale prohrajete, vaše cesta zpátky do tábora bude obtížnější, protože ponese spoustu raněných.

7. Pevnost

Když se Přeživší chtěli vrátit zpátky do tábora a zotavit se z velkého boje, zatarasilo jim cestu hned několik trifidů. Rozhodli se je tedy obejít. Bylo to sice delší, ale alespoň se neměli setkat s trifidy. Bohužel ani touto cestou se nemohli vydat, protože jim v ní zamezila další skupinka trifidů. Vypadalo to, jako kdyby se proti nim spojili všichni trifidy v okolí a chtěli je obklíčit a udělat si z nich lahodný piknik. Přeživší se tedy vrátili zpátky do lesa v naději, že se jim podaří trifidy obejít a využít tak jejich pomalejší chůze. Bohužel ani k tomu nedošlo a trifidy se k nim začaly přibližovat ze všech směrů... byly jich snad desítky!! Proti takové přesile bojovat nemohli... Najednou jednoho z Přeživších napadla myšlenka, která by jim mohla zachránit život. Co nejrychleji se musí pořádně opevnit. Pokud postaví dostatečně účinnou hradbu, přes kterou se trifidy nedokážou dostat, mohli by se časem přesunout za jinou kořistí a je mohli nechat na pokoji. Trifidy se pomalu ale jistě přibližovali a Přeživší nemají moc času na stavbu provizorních hradeb...

Během několika minut se Přeživším nakonec podařilo z okolních stromů a keřů postavit dostatečně vysokou hradbu, kterou by trifidy neměly být schopni překonat. Teoreticky. Trifidy se k hradbám přiblížily a ze všech stran na ně začaly útočit. Bylo jasné, že provizorní hradba je opravdu jen provizorní a po pár minutách se trifidům pomalu ale jistě začala otevírat cesta a mohly tak na přeživší zaútočit svými žahadly. Ve stejnou chvíli se k jejich hradbám blížil trifid, kterého nikdo dlouhou dobu neviděl. Tento trifid byl starý přibližně 50 let a momentálně jeho výška sahala až do 3 metrů! Jeho výška byla pravděpodobně výsledkem laboratorních pokusů, které na něm byly stále dokola prováděny. Jednalo se totiž o trifida, který byl nalezen uvnitř meteoritu, přezdívalo se mu Král všech Trifidů. Povedlo se mu totiž z laboratoře uniknout a od té doby o něm nikdo neslyšel, až do teď. Ale zpátky k příběhu... Tento trifid se k Přeživším přibližoval vysokou rychlostí a chtěl dokončit, co ostatní započali. Když byl dostatečně blízko, najednou se z jeho obrovské kopule vzedmula oblaka zeleného dýmu a šířila se všude do okolí. Trifid právě vypustil své jedové váčky do vzduchu, což ještě žádný trifid nikdy neudělal! Trifidy, které tento dým zasáhl, začaly okamžitě padat k zemi... Když toto přeživší viděli, věděli, že není na co čekat a museli se ihned dostat odtamtud pryč!!

Pravidla: Ze všech stran se k vám blíží trifidy a vy musíte co nejrychleji postavit proti nim nějakou obranu. Trifidy sice nechodí moc rychle, ale zase nekonečně času nemáte, maximálně 30 minut! Je na vás, jestli postavíte nějakou hradbu, pevnost, sídlo, prostě cokoli. Vaším hlavním úkolem je ubránit se po co nejdelší dobu náporům trifidů. Nevíte, jak dlouho bude vaše pevnost vydržet, jestli celou noc nebo i několik dní. Musíte přečkat tak dlouho, dokud to trifidy nepřestane bavit a nevydají se za jinou kořistí.

Kritéria hodnocení: Je potřeba se co nejrychleji opevnit ze všech stran, protože trifidy budou hledat každou skulinu ve vašem opevnění. Vaším úkolem je přežít co nejdéle! Pokud přežijete, budou vám přiděleny body podle vaší snahy a obětování se při stavbě pevnosti.

8. Vševěd

Jelikož byly téměř všichni trifidy v okolí mrtví, Přeživším se nakonec bez větších problémů povedlo dostat zpátky do tábora. Museli zjistit, co přesně se stalo, jak je možné, že tento obrovský trifid dokázal vypustit své jedové váčky a zároveň tím zabil své druhy. Tento jed musí být několikanásobně mocnější než jed běžného trifida.

Přeživší teď musejí zjistit, jestli se tento jed může vypustit opakovaně, jestli se dá nějakým způsobem získat a jak ho poté přeměnit na účinnou zbraň proti trifidům! Začalo tedy studování o historii, biologické stavbě trifidů a také o medicíně. Musejí najít pravdu o tomto trifidovi.

Pravidla: Při vstupu do tábora se budou nacházet celkem 3 stanoviště s otázkami týkající se různých oblastí, které jsou důležité pro boj proti trifidům.

U každého stanoviště se nachází 20 otázek a úkolem každé z frakcí je nasbírat co nejvíce vědomostí / otázek. Tyto otázky získáte, pokud odpovíte správně. Každá z frakcí začíná dole pod kopcem a do tábora se mohou dostat pouze za pomoci jejich koní. Kůň a jezdec může být kdokoliv, podle situace. Jakmile jezdec nasedne na koně, kůň ho vyveze ke vstupu do tábora a odtud již jezdec běží sám ke stanovišti. Zde si vytáhne otázku a má jeden pokus na správnou odpověď. Pokud odpoví správně, dostane lísteček a společně s koněm (už nemusí být na koni) mohou běžet dolů ke své frakci a může vyběhnout další dvojice jezdec / kůň.

Pokud ale jezdec odpoví špatně, může se jít poradit se svým koněm a tím dostanou další pokus na odpověď. Pokud ani tento není úspěšný, mohou běžet za zbytkem frakce a poradit se s nimi, tím dostanou další pokus na odpověď. Pokud ani tento pokus není úspěšný, jezdec se může vydat do chaty za Vševědem, který zná odpověď na všechny otázky.

Co je povoleno? Pokud jezdec usoudí, že obdržel těžkou otázku, nemusí na ni odpovídat (přijde tím ale o jeden pokus, proto je lepší zkusit cokoliv). Stejně tak může běžet jezdec ihned za vševědem, pokud se mu zdá otázka příliš těžká.

Co je zakázáno? Pokud otázka na stanovišti není zodpovězena nesmí si družstvo brát další otázku ze stejného stanoviště. Kůň ani jezdec na sebe nesmí pořvát na dálku, musí se radit až když jsou blízko u sebe. To stejné platí pro jezdce a zbytek frakce, který by byl dole na jejich stanovišti. Je zakázáno si během hry vyhledávat jakékoliv informace na telefonu nebo jiných předmětech.



Přeživší po několika dnech nashromáždili potřebné znalosti o Králi všech Trifidů i o jeho jedu. Zmínku našli především ve vědeckých článcích přibližně před 50 lety, kdy byl trifid podrobován různým testům, při kterých zcela nečekaně dokázal vypustit tyto jedové váčky a všechny v jeho okolí byli ihned mrtví. Zjistilo se, že se tento jeho silný jed dá extrahovat pomocí složitějšího přístroje, který dokázal tento jed dostat ven, následně zmrazit a byl také schopen jej v přesné podobě replikovat. Bylo potřeba ale získat správné suroviny pro tvorbu tohoto jedu a také získat součástky pro výrobu přístroje.

9. Obchody (obchod s léčivou, se zbraněmi proti trifidům)

Hlavní úkol Přeživších tedy byl jasný, vydat se do okolních měst a získat co nejvíce surovin a součástek pro výrobu přístroje. Bylo potřeba najít další přeživší, kteří budou vědět, kde se potřebné součástky a suroviny nachází a směnít je s nimi buď za zlato nebo za jiné komodity důležité komodity. Takový byl plán. Plán ale počítal s tím, že budou nějakí další lidé, co dosud dokázali přežít, co když to ale není pravda a oni jsou poslední žijící lidé na zemi? Bohužel to budou muset risknout a pravdu zjistit, až tam dorazí... Po cestě ale mohou potkat trifidy a tak musí být každou chvíli připraveni s nimi bojovat.

10. Finální bitva

Přeživším se z okolních měst nepovedlo získat všechny komodity, a proto se museli znovu vydat na výpravu. Hned na začátku je ale přepadla velká skupinka trifiků a zajala 4 z Přeživších. Ostatní měli tedy jasný za úkol a tím bylo nejprve najít sídlo trifiků, osvobodit své lidi, získat poslední potřebné ingredience a následně zabít Krále trifiků.

Po urputném boji, který trval až do časných ranních hodin, se Přeživším nakonec podařilo všechny suroviny získat a za pomoci zbraně dokázali zabít Krále trifiků. Jakmile z něj mohli extrahovat jeho velice silný jed, čekalo je nelehké rozhodnutí. Mohli trifiky jednou provždy tímto jedem zničit anebo se s nimi naučit žít v dokonalé harmonii. Po dlouhém uvažování se nakonec Přeživší rozhodli pro druhou možnou variantu a naučili se společně žít.

Název	Modrá	Žháři	Růžový kytičky	Oranžová
Barva	Modrá	Oranžová	Červená	Zelená
Číslo frakce	1. frakce	2. frakce	3. frakce	4. frakce
	Petrok Daniel Kohout Filip Slovák Jakub Pecka Jan Andrle Filip Borovička Karel	Dolejš Jakub Borovička Miroslav Zirnig Martin Švadlenka Dominik	Skýpala Ondřej Těšitel Martin Martínek Ondřej Sadil Antonín Švadlenka Michal	Mlejnecký Martin Beneš Jáchym Žemlička Ivan Štěpaník Jakub
Blicák	10	12	11	8
Zbrojení	3	5	6	7
Přízpůsobení	15	12	10	14
Zavři TRIFIDA	14	10	15	13
Olympiáda	12	15	13	14
Pevnost	-	-	-	-
Vševěd	13	13	12	15
Obchody	10	12	13	15
Trenéři	13	16	20	17
Finální Bitva	20	17	25	18
CELKEM	110	112	125	121
POŘADÍ	4.	3.	1.	2.



Výsledky turnajů

Žalý 2020 – miniblicák

5 kol

Poř.	St.č.	Jméno	FED	Rtg	Klub/Místo	Body	PH 1	PH 2
1	3	Pecka Jan	CZE	1704	TJ Kobylisy	5	14	2
2	1	Skýpala Ondřej	CZE	1951	TJ Kobylisy	4	16	2
3	2	Dolejš Jakub	CZE	1722	TJ Kobylisy	3	18	2
4	4	Beneš Jáchym	CZE	1686	TJ Kobylisy	3	14	2
5	7	Zirnič Martin	CZE	1282	TJ Kobylisy	3	13	3
6	5	Švadlenka Dominik	CZE	1507	TJ Kobylisy	3	12	3
7	9	Martínek Ondřej	CZE	1262	TJ Kobylisy	3	11	3
8	6	Švadlenka Michal	CZE	1469	TJ Kobylisy	2	13	2
9	10	Slovák Jakub	CZE	1236	TJ Kobylisy	2	11	3
10	11	Mlejnecký Martin	CZE	1220	TJ Kobylisy	2	10	3
	12	Petrok Daniel	CZE	1118	TJ Kobylisy	2	10	3
12	8	Borovička Miroslav	CZE	1280	TJ Kobylisy	2	10	2
13	13	Žemlička Ivan	CZE	1082	TJ Kobylisy	1	12	3
14	14	Borovička Karel	CZE	0	TJ Kobylisy	0	11	2

Žalý 2020 Rapid

5 kol

Poř.	St.č.	Jméno	FED	Rtg	Klub/Místo	Body	PH 1	PH 2
1	3	Dolejš Jakub	CZE	1722	TJ Kobylisy	5	12	3
2	1	Skýpala Ondřej	CZE	1951	TJ Kobylisy	3,5	15	3
	5	Beneš Jáchym	CZE	1686	TJ Kobylisy	3,5	15	3
4	4	Pecka Jan	CZE	1704	TJ Kobylisy	3,5	13	2
5	7	Švadlenka Dominik	CZE	1479	TJ Kobylisy	3	16	2
6	6	Hampel Rudolf	CZE	1662	TJ Kobylisy	3	15	2
7	11	Těšitel Martin	CZE	1363	TJ Kobylisy	3	13	3
	15	Mlejnecký Martin	CZE	1220	TJ Kobylisy	3	13	3
9	10	Borovička Miroslav	CZE	1280	TJ Kobylisy	3	13	2
10	12	Devera Filip	CZE	1274	TJ Kobylisy	2,5	13	3
11	9	Zirnič Martin	CZE	1301	TJ Kobylisy	2	16	2
12	2	Molkanov Oleg	CZE	1885	TJ Kobylisy	2	16	1
13	8	Švadlenka Michal	CZE	1278	TJ Kobylisy	2	14	2
	13	Martínek Ondřej	CZE	1258	TJ Kobylisy	2	14	2
15	16	Petrok Daniel	CZE	1118	TJ Kobylisy	2	11	3
16	18	Žemlička Ivan	CZE	1192	TJ Kobylisy	2	9,5	3
17	14	Slovák Jakub	CZE	1236	TJ Kobylisy	1	11	3
18	22	Petránková Hana	CZE	0	TJ Kobylisy	1	11	1
19	19	Borovička Karel	CZE	0	TJ Kobylisy	1	10	2
20	20	Švadlenka Roman	CZE	0	TJ Kobylisy	0,5	9	2
21	17	Krmelová Tereza	CZE	1088	TJ Kobylisy	0,5	8,5	2
22	21	Březina Dominik	CZE	0	TJ Kobylisy	0	10	0

Žalý 2020 ELO

6 kol

Poř.	St.č.	Jméno	FED	Rtg	Klub/Místo	Body	PH 1	PH 2
1	6	Mlejnecký Martin	CZE	1124	TJ Kobylisy	5	18	3
2	8	Těšitel Martin	CZE	1113	TJ Kobylisy	5	17	3
3	4	Zirrig Martin	CZE	1145	TJ Kobylisy	3	21	2
4	2	Kohout Filip	CZE	1311	TJ Kobylisy	3	15	2
5	10	Žemlička Ivan	CZE	1100	TJ Kobylisy	2,5	22	3
6	7	Borovička Miroslav	CZE	1119	TJ Kobylisy	2	22	3
7	11	Martínek Ondřej	CZE	1089	TJ Kobylisy	2	21	2
8	9	Slovák Jakub	CZE	1107	TJ Kobylisy	2	18	3
9	5	Krmelová Tereza	CZE	1137	TJ Kobylisy	2	17	1
10	3	Sadil Antonín	CZE	1177	TJ Kobylisy	2	17	1
11	13	Petrok Daniel	CZE	1067	TJ Kobylisy	1,5	15	2
12	14	Borovička Karel	CZE	0	TJ Kobylisy	1	19	3
13	12	Štěpaník Jakub	CZE	1086	TJ Kobylisy	0	18	2
14	15	Švadlenka Roman	CZE	0	TJ Kobylisy	0	13	1
15	1	Devera Filip	CZE	1349	TJ Kobylisy	0	13	0

Žalý 2020 Rapid 2 (výběrový)

6 kol

Poř.	St.č.	Jméno	FED	Rtg	Klub/Místo	Body	PH 1	PH 2
1	1	Slovák Kilián	CZE	2211	TJ Kobylisy	5	20	3
	3	Skýpala Ondřej	CZE	1951	TJ Kobylisy	5	20	3
3	9	Beneš Jáchym	CZE	1686	TJ Kobylisy	4,5	20	2
4	4	Molkanov Oleg	CZE	1885	TJ Kobylisy	3	21	2
5	6	Strnad Jakub	CZE	1847	TJ Kobylisy	3	19	3
6	7	Dolejš Jakub	CZE	1722	TJ Kobylisy	3	17	3
7	10	Hampel Rudolf	CZE	1662	TJ Kobylisy	3	15	3
8	11	Švadlenka Dominik	CZE	1507	TJ Kobylisy	2	22	4
9	12	Andrle Filip	CZE	1469	TJ Kobylisy	2	15	1
10	5	Novotný David	CZE	1852	TJ Kobylisy	2	13	2
11	2	Pařízek Vojtěch	CZE	1992	TJ Kobylisy	1,5	20	2
12	13	Švadlenka Michal	CZE	1469	TJ Kobylisy	1	15	2
13	8	Pecka Jan	CZE	1704	TJ Kobylisy	1	15	1

Kvalifikace na hlavní bleskový turnaj Žalý 2020

7 kol

Poř.	St.č.	Jméno	FED	Rtg	Klub/Místo	Body	PH 1	PH 2
1	3	Kohout Filip	CZE	1537	TJ Kobylisy	5	30	22
2	4	Švadlenka Dominik	CZE	1507	TJ Kobylisy	5	29	21
3	1	Dolejš Jakub	CZE	1722	TJ Kobylisy	5	27	19
4	7	Zirrig Martin	CZE	1282	TJ Kobylisy	5	25	20
5	2	Beneš Jáchym	CZE	1686	TJ Kobylisy	4,5	29	21
6	13	Sadil Antonín	CZE	1180	TJ Kobylisy	4	25	18
7	5	Andrle Filip	CZE	1469	TJ Kobylisy	4	22	17
8	6	Švadlenka Michal	CZE	1469	TJ Kobylisy	3,5	30	22
9	11	Slovák Jakub	CZE	1236	TJ Kobylisy	3,5	22	17
10	12	Mlejnecký Martin	CZE	1220	TJ Kobylisy	3	29	21

11	8	Borovička Miroslav	CZE	1280	TJ Kobylysy	3	26	19
12	10	Martínek Ondřej	CZE	1262	TJ Kobylysy	3	21	16
13	14	Žemlička Ivan	CZE	1082	TJ Kobylysy	3	19	15
14	9	Těšitel Martin	CZE	1278	TJ Kobylysy	2,5	21	16
15	16	Borovička Karel	CZE	0	TJ Kobylysy	2	19	15
16	15	Štěpaník Jakub	CZE	1064	TJ Kobylysy	0	23	16

Bleskový turnaj Žalý

9 kol

Poř.	St.č.	Jméno	FED	Rtg	Klub/Místo	Body	PH 1	PH 2
1	5	Routner Jakub	CZE	2127	TJ Kobylysy	7,5	51	40
2	7	Skýpala Ondřej	CZE	1951	TJ Kobylysy	6,5	52	40
3	2	Formánek Martin	CZE	2238	TJ Kobylysy	6,5	50	38
4	3	Kopta Pavel	CZE	2223	TJ Kobylysy	6,5	48	38
5	6	Pařízek Vojtěch	CZE	1992	TJ Kobylysy	6	50	39
6	8	Molkanov Oleg	CZE	1885	TJ Kobylysy	5,5	51	41
7	11	Strnad Jakub	CZE	1847	TJ Kobylysy	5,5	46	36
8	1	Kovář Vojtěch	CZE	2239	Unichess	5,5	42	33
9	4	Slovák Kilián	CZE	2211	TJ Kobylysy	5	48	37
10	14	Beneš Jáchym	CZE	1686	TJ Kobylysy	5	40	30
11	19	Andrle Filip	CZE	1469	TJ Kobylysy	5	39	31
12	17	Ostrý Michal	CZE	1520	TJ Kobylysy	5	39	30
13	18	Švadlenka Dominik	CZE	1507	TJ Kobylysy	4	44	34
14	12	Dolejš Jakub	CZE	1722	TJ Kobylysy	4	41	32
15	13	Kovářová Oxana	CZE	1721	TJ Kobylysy	4	39	31
16	16	Kohout Filip	CZE	1537	TJ Kobylysy	4	34	26
17	9	Kubát Martin	CZE	1883	TJ Kobylysy	4	32	25
18	10	Novotný David	CZE	1852	TJ Kobylysy	3,5	44	35
19	21	Zirrig Martin	CZE	1282	TJ Kobylysy	3,5	30	23
20	23	Sadil Antonín	CZE	1180	TJ Kobylysy	3	32	25
21	15	Hampel Rudolf	CZE	1662	TJ Kobylysy	2,5	36	28
22	20	Švadlenka Michal	CZE	1469	TJ Kobylysy	2,5	30	23
23	22	Slovák Jakub	CZE	1236	TJ Kobylysy	2	30	23
24	24	Krmelová Tereza	CZE	1088	TJ Kobylysy	1,5	31	24

Šachové otázky ze Vševěda

Šachová zahájení – ukaž na šachovnici

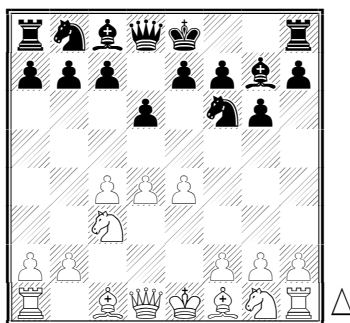
- 1 Španělská = Ruy Lopez
- 2 Sicilská obrana
- 3 Dva jezdcí v obraně = Pruská
- 4 Královský gambit
- 5 Italská
- 6 Vídeňská
- 7 Ruská
- 8 Lotyšský gambit
- 9 Skotský gambit
- 10 Uherská
- 11 Sicilská - Dračí varianta
- 12 Francouzská - Tarraschova varianta
- 13 Berlínská obrana španělské

- 14 Jänischův gambit ve španělské
- 15 Otevřená varianta španělské
- 16 Sicilská - Svěšnikovova varianta / Čeljabinská
- 17 Steinitzova obrana španělské
- 18 Sicilská - Najdorfova varianta
- 19 Breyerova varianta ve španělské
- 20 Čigorinova varianta ve španělské

Trénink strategie přežití = Zápasů družstev (s trenérem)

Úvodní pozice ve všech partiích:

1. d4 Jf6 2. c4 g6 3. Jc3 Sg7 4. e4 d6



Pravidla:

Hrací prostor: Do hracího prostoru **nemají** přístup kapitáni/trenéři týmů.

Stanoviště týmu: Je v dostatečné vzdálenosti od hracího prostoru. Na stanovišti jsou šachovnice pro rozборы hraných partií a kapitáni.

Tempo 25 minut + 5s/tah. Zápis partie je povinný do okamžiku, kdy čas hráče klesne pod 5:00.

Zákaz používání elektronických zařízení (počítačů, mobilů apod.) platí pro všechny členy týmu i trenéry.

Přerušení:

V průběhu se partie přerušuje po 15. tahu bílého a týmy mají 3 minuty na analýzu pozice a poradu, čas je zastaven.

Timeout:

Navíc má každý tým 2 timeouty na poradu. O timeout může požádat hráč nebo jiný člen týmu na pokyn kapitána/trenéra, vždy když je příslušný hráč na tahu.

Provedení: Hráči do partiáře zapíší „T“ před tah hráče, který o timeout žádal.

Oba hráči se pak odeberou na poradu s trenérem, ale čas stále běží týmu, který požádal o timeout.

