

Bradavická čtyřka

O Bradavické čtyřce se toho dá říci mnoho. O mnohém je pak lépe pomlčet.

Budeme-li se držet strohých faktů, je jejich výčet následující:

- Čtyřkařské klání bylo zahájeno dne 3. dubna 2013;
- Turnaje se účastnily čtyřčlenné týmy ze všech čtyř kolejí;
- Vypracování hodnotily čtyři hodnotící, každá původem z různé koleje;
- Hodnotilo se pouze ve třech kategoriích: Obsah, Kvalita a Úprava
- Zmijozel se umístil na krásném čtvrtém místě.

Tato vzpomínková kniha o Bradavické čtyřce konané v roce 2013 neobsahuje věrnou kopii odevzdaných úkolů, protože ty zřejmě skončily v propadlišti dějin. Je však věrnou kopií poznámkového bloku některého ze studentů, který konání Bradavické čtyřky zažil.

Příjemné počtení!

25. března 2013, v kolejní místnosti se objevilo oznámení

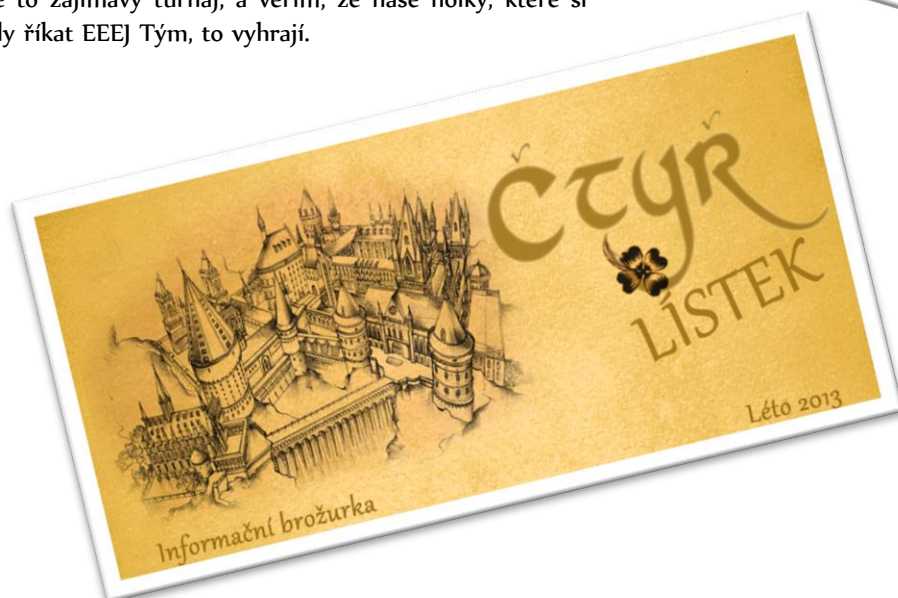
Bradavická čtyřka. Každá kolej nominuje čtveřici studentů, jež by měla být všestranně nadaná. Neznamená to, že všichni musí umět všechno, ale měli by se vzájemně doplňovat. Vystává tedy otázka: Umíte kresli, psát, máte logické uvažování, schopnost ostatní vést, jste nápadití a máte fantazii? Pokud máte zájem se této akci účastnit, napište Elle Sutherland. Také by bylo fajn, pokud se tedy chcete hlásit na kreslení nebo psaní, poslat něco ze své dílny. Klidně i něco z úkolů, at' se zbytečně nerycíte u "zbytečného" vymýšlení. Musíme tam poslat ty nejlepší, ale proto se nebojte přihlásit, pokud si sebou nejste jisti. Čreba ve vás dřímá obrovský talent! =) A taky nezapomínejte na soutěže „Sobotní ráno“, kterou bude každým dnem těžší a těžší napsat.

Kolem oznámení se zcela nečekaně strhl frmol. Někteří se běželi schovat do křesla a psát desítky nebo dvacítky úkolů. Jiní se vrhli k nepotřebným zbytkům pergamenů, aby se upsali a předali svá jména madam Sutherland spolu s několika svými nejlepšími díly. Kapitánka s prefektkou dlouho rokovaly za zavřenými dveřmi, aby se shodly na jménech dalších dvou spolubojovnic. Nakonec vyhlásily jména Jean Molliacové a Eleny Dempsay. Několik hadic se zvrtilo na podpatku a prásklo za sebou dveřmi. Bradavická čtyřka začala.

3. dubna 2013 se konal zahajovací ceremoniál. Naše sestava je jasná, Eíneann Mag Lasair, Elanis Aelanu Roselfová, Elena Dempsay a Jean Molliacová nám v B4 vyhrají 400 bodů do školního poháru a pomůžou nám být první! Za Havraspár byly zvoleny Ełiah Tailsová, Evelina van Eyck, Lilien Emity Meissed a Lucy Mysterious. Nebelvír navrhl Hekateu Centaurix, Jane Mooren, Lily Peterson a Nerys Heliabel Ghostfieldovou. A konečně, i Mrzimor bude soutěžit, zastoupený Andrewem Uroborosem, Ashaii Naomi Naiad, Elizabeth Gibsonovou a Orestou Vianuevou.

Porota se skládá ze čtyř profesorek, Amálky Zlaté, která nám bude jako bývalá Zmijozelská jistě fandit. Červené Niane z Libelusie, modré Janel Weil a žluté Seleny Enail Smithové.

Bude to zajímavý turnaj, a věřím, že naše holky, které si začaly říkat EEEJ Tým, to vyhrají.



1. úkol

Zadání úkolu

Termín úkolu: 4.4. - 13.4.

Sever je hlavním určujícím směrem, klíčovou světovou stranou, kolem níž se vše točí a odehrává. Bude tedy prvním, jenž vás vrhne ve svou prověrku. A že severní vítr je vpravdě krutý, o tom se jistě brzy přesvědčíte na vlastní kůži.

Jak víte, profesor Elénere se nedávno vydal na trýznivou Cestu čar. Údajně během své pouti naráží na zkazky o bájných legendách, které vyprávějí o prastarém systému čar a kouzel, jenž pomáhá nastolit v magii řád a kontrolu. Kdybychom tuto soustavu objevili a vetkli nějak do zdí Severní věže, rozbouřená magie Čtyřky by snáze utišila své vody.

Váš úkol je jasný. Musíte objevit tuto konkrétní legendu, zjistit povahu magické planetární soustavy a spoutat onu moudrost do čarovného astrolábu, který bude vytesán do Severní věže zde na hradě. Pomůže vám dvojice vodítek.

1. Víme, že systém má, podobně jako ten mudlovský, jednu hlavní hvězdu a osm jí příslušejících planet, že hvězda i planety jsou pojmenované po fialových obyvatelích (nemusí být přímo přesnými jmény, může jít pouze o jmennou inspiraci) ze současnosti a/nebo historie hradu Hogwarts a že nesou jejich charakteristickou povahu a význam. Jimi určují všechno dění, které se v říši čarů odehraje.
2. Víme, že legenda, již hledáte, je psána veršem. Není však známa její bližší žánrová forma nebo podoba.

První turnajový úkol tedy zahrnuje následující: Stvořte veršovanou legendu vyprávějící jakýmkoliv způsobem o magické planetární soustavě. Povinností je v legendě zmínit všechny názvy planet a jedné hvězdy, vše ostatní je na vás. Dílo bude mít **maximálně** 88 veršů. Dále vás poprosíme o prózu psanou detailnější výkladem systému, v němž objasníte vznik názvu hvězdy a planet, jak tato tělesa vypadají, čím jsou význačná, jaké jsou jejich povahy a co v našich čarodějných životech ovlivňují. Forma textu je opět na vás, délka však nepřesáhne 25 palců. Hvězdu i planety poté také zilustrujete v **ručně** kreslené podobě. A konečně, navrhnete vizuální podobu magického astrolábu, který by mohl být vyvěšen na Severní věži a který můžete ztvárnit libovolnou technikou – ruční kresba, grafika apod. Na 4 palce maximálně k návrhu můžete (ale nemusíte) připojit slovní vysvětlení. Toto jsou prvky, které bude hodnotit porota. Jakákoliv práce navíc může, ale nemusí být porotou brána v potaz.

Formální náležitosti: max. 88 veršů legendy, max. 25 palců prozaického popisu soustavy, max. 4 palce deskripcie astrolábu (bude-li vyveden), **ruční** kresbu/kresby hvězdy a planet, obrazový návrh astrolábu

Poznámka: Nemusíte se držet mudlovské předlohy solárního systému, pohybujete se v kouzelnických vodách Hogwarts – uzpůsobte si soustavu systémově i nápadově podle svého gusta. Stejně tak není cílem navrhnout mudlovsky přesný a funkční astroláb se všemi mechanickými náležitostmi – zde máte zcela volnou ruku.

Vypracování úkolu

LEGENDA VĚKŮ

*Vesmír prázdný se kolem rozprostírá,
v jeho koutech doutná magická síla,
právě ona byla na počátku všeho,
z jejích útrob číhá něco podivného.*

*Nebojte, není to síla sžíravá,
velmi brzy vznikne z ní soustava.
Magické oblaky rychle míří k sobě,
najednou explodují v jediné době.*

*Mohutná energie smetla vše kolem ní,
v jejím středu ale nová hvězda silná bdí,
hvězda nese hrdě název Sefrenie,
zakladatelka slavné školy magie.*

*Škole je potřeba nejdřív vtisknout řád,
Sefrenie však nemůže na vše dbát,
proto planetu Anssé-Ólaus na pomoc si zavolá
společně se Sefrenií chaos ve škole udolá.
Později kráter Samuthis ještě zasáhne,
školní řád do zdárného konce dotáhne.*

*Sefrenie vyzařuje magii svou,
vytvoří školu čar a kouzel plnou,
práce však je moc a značně jí síly ubírá,
proto na pomoc přitáhne Nimrandira.*

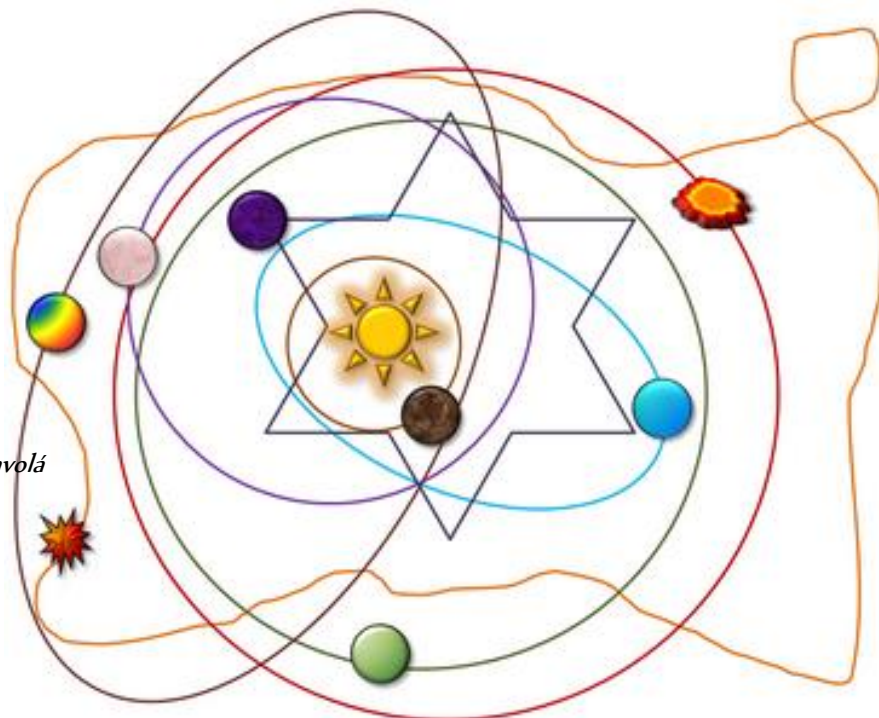
*Planeta Nimrandirus stavební kameny v ruku má,
buduje, tvoří, upravuje od večera do rána.
Magický architekt se jí někdy přezdívá,
na překážky nikdy se s bázni nedívá.*

*Základním posláním školy je vzdělání,
proto Sefrenie pro Aramonda uhání,
planeta Aramond nad výukou bdí,
jejím cílem jsou kouzelníci sečtělí.
Když nadejde planety čas,
poklesne zvolna její jas,
planeta jiná, plná života ji nahradí
a ona jako měsíc ustoupí v pozadí.
Aramond, Sandreg, Angelštar a Ellai měsíci jsou,
jako Mintacciny měsíce ruku v ruce jdou.
V současné době Mintacca vládne vzdělání,
studenty v knihovnách pořádně prohání.*

*Další planeta, kterou Sefrenie získala,
byl Ninekro a jeho tajemnosti plná aula,
na hradě spoustu věcí skrytých je,
on je řídí, vede, uklidňuje.*

*Šaty dělají člověka, to už je pravda odvěká,
v módní trend či loňský háv se čarodějka obléká
Kdo určí trend? Niamadus,
jenž má na starost hlídat vkus.*

*Studenti ve škole pilně studují,
zrovna tak ale rádi cestují,*



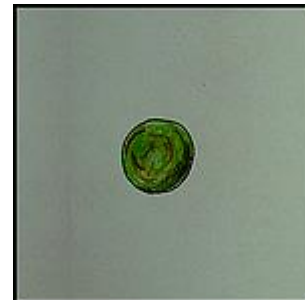
*na cestách Silvíchór je provází,
vyvede je z každých nesnází.*

*Kde se vzala tu se vzala,
škrkní smršť na hrad se drala,
spolu s ní přiletěla problémová planeta,
Evanjiwa jmenuje se a všechno rozmetá.
Nevíme kdy a kde se objeví,
a svými neduhy se projeví.*

*Zatěžující práci pro Sefrenii,
bylo držení mudlů v harmonii,
proto opět paprsek daleko do vesmíru vystřelila
a z jeho chladu An-Namaršat k sobě dopravila.*

*Tuto legendu věků dobře chraň,
ulož ji v magický posvátný chrám,
pro další generace uschovej,
moudrost zde obsaženou zachovej.*

*Tahle legenda z magických je sil
kdo je tu, bude a dříve byl,
Přepíše se, mění svou tvář
stejně jako planety na obloze
ztrácí svou zář.*



Planeta NIMRANDIR

Tato planeta byla Hvězdou přitáhnutá dne 26. listopadu 2004 a všichni studenti historie jistě vědí, že v tento den se připomíná poslední z Listopadových událostí – Ohnivý den.



Bylo to poprvé, kdy Sefrenie začínala chladnout, vyslala tedy nejsilnější ze svých paprsků a jím přitáhla planetu Nimrandir. Do té vložila velký a důležitý kus magie, čímž jí umožnila část vlády nad školou. Opravdu silná aktivita byla pozorována dne 16. února 2005, kdy se profesor Elénére, po němž je planeta pojmenována, stal ředitelem.

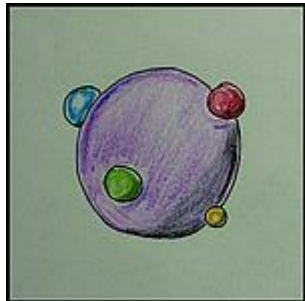
Důvod jména planety je předmětem četných sporů. Je všeobecně známo, že profesor Elénére a profesor Gravedigger byli hlavními aktéry v obnovení školy v listopadu 04. Zlí jazykové tvrdí, že je planeta pojmenována nesprávně a že by v tomto případě ~~by~~ mělo být zasáhnuto. Vzhledem k tomu, že se prof. Nimrandir stal později ředitelem, jsou na každé schůzi návrhy na přejmenování přehlasovány.

Sefrenie dala Nimrandirovi do vínku základní kameny Hogwarts. Planeta tedy ovlivňuje ty nejdůležitější otázky školy.

Povahy je klidné a dá se říci, že i podobně Sefrenii. Planeta je vyrovnaná a k unáhleným výbojům dochází zřídka. Díky mírumilovné a smířlivé povaze se rychlost tohoto tělesa téměř nemění a veškeré změny tedy přicházejí pomalu.

Okolo Hvězdy obíhá v přesném kruhu a také je jí nejbližší.

Planeta MINTAKA



Nezajímavější planetou je určitě planeta Mintaka, jejíž chování a chování jejích čtyř měsíců se dost liší od ostatních. Každý z měsíců – Aramor, Sandrik, Angela, Elle – byl kdysi planetou. Hvězda nejprve přitáhla planetu Aramor, zde přesné datum nevíme, ale řadíme tento úkaz někam k listopadovým událostem. Tehdy byl profesor von Alecat prvním inspektorem výuky. 17. září 2005 však planeta Sefrenie přitáhla jinou planetu, která zaujala místo planety Aramor – planeta Sandrik. Aramor se ale nevytratila, nýbrž se stala měsícem planety Sandrik. Protože z ní byla vysáta většina energie, zmenšila svou velikost cca na čtvrtinu.

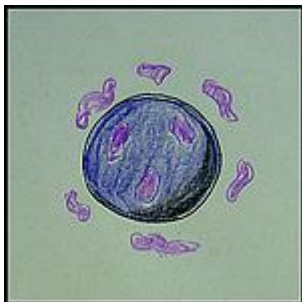
Podobný proces se uskutečnil 20. května 2007, kdy planetu Sandrik nahradila Angela, která okolo sebe měla dva měsíce. O tři roky a pár měsíců později (přesněji 15. července 2010) se proces zopakoval a tři měsíce začaly obíhat planetu Elle. Naposledy se výměna planet stala nedávno, dne 7. února 2013. Od té doby planetu Mintaka obíhají čtyři měsíce.

Pojmenování planet je více než zřejmé, pokaždé se planeta jmenuje po současném inspektoru výuky. Když však nastoupí nový, planety ani nezmizí, ani nezůstanou, ale přemění se do menšího měsíce, protože svým způsobem mají na planetu neustále vliv. Inspektorka výuky také ví, co vykonali inspektoři před ní a něco to v ní zanechá. Planeta inspektorů ovlivňuje podobu vzdělání.

Povahy planet se střídaly s každou výměnou. Mintaka se řídí pravidlem „dvakrát měř jednou řež“, je to klidná a spravedlivá planeta, nikdy se nesnaží nic a nikoho upřednostňovat. Když, jí tedy Sefrenie na chvíli svěří větší množství magie, nejedná ukvapeně a se zaujetím.

Mintaka je druhá planeta, která obíhá Hvězdu Sefrenii v pravidelném kruhu ve větší vzdálenosti než Nimrandir.

Planeta NEKRO



Na pomoc si tuto planetu přivolala Sefrenie 9. prosince 2004. Úloha planety Nekro není dosud zcela jistá. Madam Sefrenie se po listopadových událostech angažovala podstatně méně a vedení školy nechávala na mladších kolezích. Profesor Nekro byl vtipálek každým kouskem svého hábitu, domníváme se, že tato planeta má na starosti jakési to kouzelné dění u nás na škole. Je těžké k planetě přiřadit nějaké skutečné události, ale v momentě, kdy byla povolána, se na hradě objevil první duch a záhady a magično Hogwarts dostaly ten správný ráz. Také se domníváme, že planeta má na starosti záhadu tajemné komnaty; a Komnatu nejvyšší potřeby. V současnosti se zkoumá, zda-li má nějaký vliv na mezikolejní soutěže, výsledky zatím nejsou známy.

Oběžná dráha planety má podobu šesticípé hvězdy, a tak by se dalo předpokládat, že obyvatelstvo tuší, kdy se opět něco přihodí, opak je však pravdou. Rychlost planety se každou chvílí mění, proto je těžko odhadnutelné, kdy něco přijde. Na druhou stranu mění se rychlost eliminuje možnou srážku s ostatními planetami.

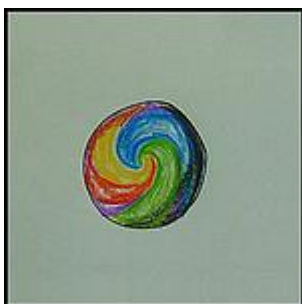
Planeta NIAM



Planeta ovlivňující hlavně to, co se nosí, přitáhla Sefrenie okolo 17. září 2006. Pojmenována byla po přední módní návrhářce Niam i Tir-na-nog, do které planeta soustředí spoustu své magie, energie a nápadů. Stejně tak ale ovlivňuje i Madam Malkinovou a občasně návštěvníky Příčné ulice jako například Twilfitt a Tatting

Její barevný a od ostatních planet lišící se povrch poukazuje na její nekonečnou kreativitu a nespoutanost. Patří mezi další planety, které obíhají Sefrenii v pravidelném kruhu.

Planeta SILVIA



Další planetou, jež ovládá hradní dění, je planeta Silvia. Přitáhnuta byla 18. srpna 2007, kdy započal první Výjezdní letní seminář. Od tohoto historického okamžiku se planeta, pojmenovaná po legendární organizátorce semináře v Honorově, stará o každé setkávání kouzelníků Hogwarts.

Je starostlivá a opatrná, kdyby dopustila, že by na kouzelníky přišli mudlové, dopad by byl katastrofální. Ale se stejnou péčí se zajímá o jejich pohodlí a dobrou náladu.

Její oběžnou drahou je elipsa a nejbližší je Sefrenii právě v letních měsících.

Planeta EVANGELINE



Přestože jsme se jméno planety dozvěděli v roce 2009, v soustavě se objevovala již dříve, avšak veškeré záznamy byly zničeny a na slovní předávání se nikdo nespolehal. Sama legenda se také prodloužila o tuto planetu později. Na Hvězdu se napojila na samém začátku, ale jméno dostala až ve zmíněném roce po Evangeline Joyce Wynne, odborníci na škrkny, do kterých svou magii planeta přenáší. Stejně jako ona je planeta rázná a neoblomná. Je nepředvídatelná a nemá oběžnou dráhu, nejčastěji naráží do planety Nimrandir. Přes to všechno však nelze planetu brát zcela záporně. Kvůli ní si sice studenti, profesori a zaměstnanci hradu často rvou vlasy, ale planeta nejedná tak, aby školu zničila. Spíše se snaží hradní život okořenit.

Astroláb



Hodnocení

Janel Weil

Obsah:	12	Kvalita:	4	Úprava:	4	Celkem:	20
---------------	-----------	-----------------	----------	----------------	----------	----------------	-----------

Tomuto týmu bohužel dle mého mínění trochu uškodila volba zpracovat úkol jakožto blog. V jednotlivých částech se dalo špatně orientovat, moc jsem nevěděla, kde začít a kde skončit, co kam patří. Příště bych doporučila nakonec sloučit všechno i do jednoho příspěvku, kde by bylo jasné, co po čem navazuje. Takto působilo vypracování velmi roztříštěně. Na druhou stranu jsem vítala možnost zobrazit si pouze obrázky, pouze legendu apod.

Musím však říci, že se mi moc líbil nápad, zaměření celé soustavy přímo a výlučně na naši školu. Dostala mě idea hvězdy Sefrenie, která k sobě chapadly přitahuje další a další profesory, dle potřeby. I když pak byly jednotlivé popisy někdy dost jednoduché a pouze zaměřené na historická fakta, nápady v nich byly skvělé, propojení soustavy s hogwartským životem jsem do této míry skutečně nečekala.

Navíc se týmu povedlo velmi dobře vystihnout charaktery jednotlivých profesorů, jejich texty obsahují vtipné poznámky k jednotlivcům i celkové historii, líbilo se mi zařazení doplňkových prvků, jako byl kráter či měsíce. Z vypracování jsem měla velmi „hogový“ pocit.

Co se týká legendy, rozhodně zde šlo spíše o obsah než o formu, která byla místy až neobratná – jednotlivé verše se nerýmovaly, počet slabik neodpovídal, zcela se vytrácel rytmus. Skoro bych pro příště více vysvětlování nechala na text jako takový a veršovanou část tak odlehčila.

Zastavím se u obrázkové části. Troufám si říci, že tým mohl svůj kreslířský talent rozvinout o něco více – planety jsou velmi malé a velmi zběžně načrtnuté, nebylo by od věci je víc propracovat, abychom o jednotlivých satelitech hvězdy Sefrenie měli bližší představu. Nápady, se kterými jsem se mohla setkat, totiž vůbec nebyly špatné, jen nedotažené, nerozvedené.

Potěšily mě náčrtky jednotlivých oběžných drah, které měly taktéž svůj význam a nejednalo se pouze o náhodné kružnice, elipsy... a další. To považuji za velmi důležitou součást celého vypracování.

Dostáváme se k astrolábu. Oceňuji námahu, kterou tým vynaložil, aby sestrojil astroláb skutečný, funkční. Chyběla mi však trochu rozpracovanější legenda k němu, kde by bylo blíže vysvětleno, jak funguje, v čem spočívá jeho magie; jeho popis byl až příliš stručný.

Celkově musím pochválit celou skupinku za skvělý, originální nápad, který by si pro příště možná zasloužil trochu lepší zpracování, protože sám o sobě je nosný a nese s sebou mnoho možností zpracování.

Niane z Libelusie

Obsah:	4	Kvalita:	4	Úprava:	4	Celkem:	12
---------------	----------	-----------------	----------	----------------	----------	----------------	-----------

Hodnotit práci tohoto týmu pro mě není vůbec lehké. Nedobry dojem pro mě začal už při otevření pergamentu s vypracováním. Představa, že budu muset otevřít další a další pergameny, abych dostala celek, mě unavila hned v začátku.

Jen nerada to říkám (a může jít o mylný dojem, v což doufám!), ale cítím z tohoto úkolu o dost méně nadšení než u ostatních týmů. "Splnili jsme zadání" místo "Užili jsme si to". Celkový nápad přitom není vůbec špatný! Ale jeho zpracování už na mě tak velký dojem nedělá.

Největší problém mám ovšem opravdu s formou celé práce, která v mých očích ubrala nejvíce „procent“. Vadí mi rozparcelovanost, to, jak jsem se neustále musela proklikávat a vracet, i to, že samotná legenda – jakási brána do světa tohoto úkolu – byla rozkouskovaná. Můj dojem to rozhodně hrozně moc narušilo. Celé dílo působilo necelostvě. Stejně tak obrázky jednotlivých planet, které ve srovnání s ostatními týmy byly prostě „málo“.

Na druhé straně však musím ocenit hned několik věcí – text byl napsán jistou rukou a bez výraznějších chyb! Celý nápad systému a postupného přitahování planet mě moc nadchl, zejména protože tým tak skvěle pracoval s bradavičnou historií! A hlavně chci zde vyslovit opravdu VELIKOU pochvalu za ruční výrobu astrolábu. To je velice originální!

Týmu bych chtěla říct, že primární nápad se mi velice líbil, stejně tak jako některé jednotlivosti. Rozhodně si podržte nápaditost a jistou ruku, s níž píšete, zvažte však, zdali není možno úkol zpracovat tak, aby působil více jako celek. Prostě - přesvědčte mě!

Selena Enail Smithová

Obsah:	4	Kvalita:	8	Úprava:	4	Celkem:	16
---------------	----------	-----------------	----------	----------------	----------	----------------	-----------

Potenciál blogu by se dal jistě využít mnohem více, lépe a trošku přehledněji. Možností, jak si se stránkou vyhrát by bylo několik, to samé platí i v případě wordu. Než vše rozkouskovat, je lepší spojit to v jeden povedený ucelený kousek. Text i legenda mají něco do sebe, ale lepší uspořádání by vše určitě ještě vylepšilo.

Líbí se mi, že jste udělali 3D astroláb. Je to ukázka vašeho zapálení pro tuto soutěž a také zahrnutí oběžné dráhy každé zmíněné planety kolem hvězdy je příjemným zpestřením.

Amálka Zlatá

Obsah:	4	Kvalita:	4	Úprava:	4	Celkem:	12
---------------	----------	-----------------	----------	----------------	----------	----------------	-----------

Oceňuji výtvar astrolábu, muselo to dát hodně práce. Verše jsou v pořádku a text taktéž. Planety mají vhodně zvolená jména ;) Dobrá práce. Zkuste se na další úkol zaměřit na design tvorby.

2. úkol

Zadání úkolu

Termín úkolu: 25.4. - 4.5.

Jih, parný a svobodný, tak jako bude váš druhý úkol, Čtyřkaři. S jižním směrem se tradičně pojí kouzelnická olympiáda pořádaná jednou za čtyři roky.

Jakožto studenti prestižní školy Hogwarts jste byli vybráni organizačním výborem čarodějných Olympijských her, abyste asistovali v jejich nadcházejícím ročníku. Výbor se domnívá, že mladá krev hry oživí a napomůže jejich pokrokovosti. Utvořila z vaší čtveřice malý realizační tým, jemuž přidělila soupisku následujících organizačních úkolů.

Žádají o:

- vytvoření olympijské brožurky, jež bude obsahovat základní údaje o blížícím se ročníku, znak/symbol olympiády, místo a datum konání, představení her a stručné shrnutí jejich historie, případně další nezbytné informace
- sestrojení mapy kouzelnické olympijské vesnice. Mapa by měla všem olympionikům pomoci v dobré orientaci vesnicí.
- maximálně 8 palců dlouhý popis olympijské vesnice, v němž přiblížíte prvky z mapy a veškeré čarodějnosti, které ve vesnici můžeme nalézt
- kresbu olympijského stadionu, případně další výjevy olympijských prostor
- soupisku všech olympijských disciplín, přičemž každá disciplína bude představena na max. 1 palec

Mimo jiné vás však výbor prosí, abyste mu pomohli vyřešit jednu delikátní potíž. Olympiáda je sponzorována Skřetí radou a výměnou za tučný finanční obnos do olympijské pokladnice vás předseda Rady žádá, abyste do programu her zapojili jeho skřetího syna. Je potřeba předsedovu přání vyhovět a čestného, byť problematického hosta zaangažovat k jeho spokojenosti. Skřeti jsou ješitní a nenechají se uklidit někam do rohu.

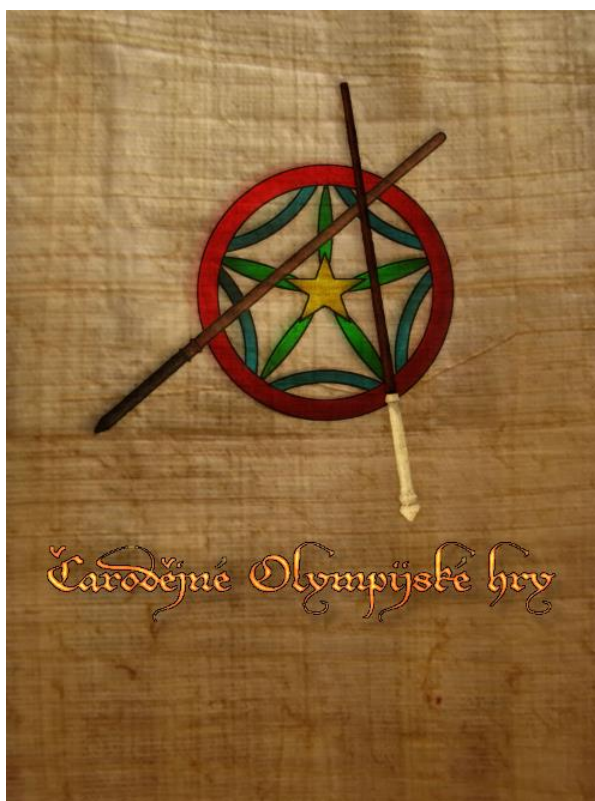
Všechny tyto kusé úlohy provažte a spojte v celistvé vypracování, které bude mít hlavu a patu. Jakákoliv práce navíc je povolena, nicméně klíčové jsou výše uvedené požadavky, jež budou stěžejní i v hodnocení poroty.

Formální náležitosti: brožurka s výše uvedenými požadavky, mapa vesnice, max. 8 palců dlouhý popis vesnice, kresba stadionu, soupiska disciplín o max. délce 1 palce na jednu disciplínu, adresování otázky skřetího syna

Vypracování úkolu



- po poklikání se otevře brožura -



O Čarodějných Olympijských hrách

Česká republika má tu čest pořádat 444. ročník Čarodějných Olympijských her.

Letošní ročník není výjimečný pouze svým pořadovým číslem, ale i modernějším přístupem k organizaci. O tom svědčí například to, že k pořádání her byly pozvány čtyři studentky kouzelnické školy Hogwarts, olympijský výbor očekává, že mladá krev přinese něco nového a svěžeho. Jako další novinka bude představena zbrusu nová disciplína s názvem Podvodní slalom. Zde se mohou diváci těšit jak na tradiční překážky, tak na nové a ojedinelé. K loňským 142 výpravám se přidá nově i Haiti, které by mohlo být překvapením v lektvarech, jež mají u nich dlouhou tradici.

Češi přišli i s originálním stejnokrojem pro pořadatele, kteří po celých devět dní budou chodit v typických kouzelnických hávech středověkých Zemí Koruny české. Z velkého množství symbolů své země nakonec vybrali lipu jako rostlinu, která bude olympiádu provázet. Magický list této rostliny dostanou i vítězové. Nechtě jsou Čarodějné Olympijské hry 2013 symbolem modernizace a nových začátků a ať vyhraje ten nejlepší!

Historie Čarodějných Olympijských her

Tradice Olympijských her sahá až do třetího století před naším letopočtem. Té doby v Řecku, poblíž hory Olymp, žily dva zámožné rody, které mezi sebou zatím neměly spory. Když se však nejmladší synové, kterým mohlo být sotva devatenáct let, mezi sebou pohádali, a rozhodli se, že spor vyřeší soubojem a i jinými disciplínami, stalo se to velice populárním a sledovaným. Rok na to se vesnice pod horou Olymp rozhodla, že uspořádá turnaj, který se bude opakovat jednou za čtyři roky. Nakonec se hry rozšířily po celém starověkém kouzelnickém Řecku a až do středověku se hry pravidelně pořádaly. Když ale začaly hony na čarodějnice, bylo mnohem těžší se setružovat, a tak byla Olympiáda do roku 1613 zrušena. Řeckého roku byla svolána konference, které se účastnili předšedové kouzelných svazů osmi států Evropy, tří států Ameriky, sedmi států Asie a dvou států Afriky. Po čtyřech dnech dlouhého zasedání byly Čarodějné Olympijské hry obnoveny, ale disciplíny se projednávaly další čtyři roky neboť při posledních ročnících před zrušením her byly zaznamenány desítky úmrtí, kterým chtěli předejít.



Druhý Čarodějných Olympijských her

První července

18:00 - Zahajovací ceremoniál
20:00 - Zveřejnění rozlosování famfrpálu a šachů a pořadí v jiných disciplínách

Druhý července

10:00 - První a druhý zápas šachů
10:00 - 19:00 První část pavouka famfrpálu

Třetí července

10:00 - Třetí a čtvrtý zápas šachů
10:00 - 19:00 - Druhá část pavouka famfrpálu
12:00 - Souboj (muži)

Čtvrtý července

10:00 - Pátý a šestý zápas šachů
10:00 - 19:00 - Třetí část pavouka famfrpálu
13:00 - Souboj (ženy)
16:00 - 22:00 - Let na testrálech

Pátý července

10:00 - Sedmý (finálový) zápas šachů
10:00 - 19:00 - Čtvrtá část pavouka famfrpálu
15:00 - Lektvary

Šestý července

10:00 - Trojboj

Sedmý července

10:00 - 19:00 - Pátá část pavouka famfrpálu
17:00 - 2:00 - Orientační přemístování

Osmý července

8:00 - Podvodní slalom
10:00 - 19:00 - Semifinále famfrpálu

Devátý července

16:00 - Finále famfrpálu
20:00 - Vyhlášení vítězů
22:00 - Závěrečný ceremoniál
00:00 - Ohňostrojí



Doprava a ceník

K dopravě lze využít:

- přemísťování (ne asistované)
 - integrovanou síť národních i mezinárodních přenášedel – pro lokalizaci a využití některého z nich kontaktujte Ministerstvo kouzel
- Po zakoupení lístku dostanete souřadnice a časový údaj pro Vaše přemísťování. V případě potřeby Vám zašleme seznam přenášedel.
Využití jiných dopravních prostředků není povoleno.

Ceník ubytování:

Zóna 1: 26 – 28 galeonů/osoba/den

Zóna 2: 14 – 19 galeonů/osoba/den

Zóna 3: 3 – 7 galeonů/osoba/den

Organizace

Za celý pořadatelský tým odpovídá zástupce České republiky v Olympijském výboru Přemysl Zvoral. Pad tento tým spadá čtyřčlenná skupina studentů školy Hogwarts, sdružení sportovních komentátorů, klumolníci ze všech zúčastněných zemí, brigádníci z oddělení kouzelských her a sportů českého ministerstva kouzel, obilaka hotelů, stánků na stadionu a další pomocné síly.



- po poklikání se otevře text ke skřetovi -

SKŘET

Ambiciózní skřet by měl být zaměstnán po celou dobu konání her, aby si nepřipadal odbytý. Nejprve, ještě před začátkem her, bude požádán o vylosování pavouka famfrpálu, čímž se zaslouží o průběh nejsledovanější disciplíny olympiády. Během her bude otevírat některé disciplíny například bude figurovat při prvním zápase výše zmíněného famfrpálu, kdy bude předčítat jména nominovaných olympioniků. Při prvním a posledním famfrpálovém zápase vypustí camrál, což je velká čest i pro obyčejného kouzelníka. Na konci bude společně s pověřenými zástupci zemí a oborů předávat ocenění, přičemž samozřejmě medaile vždy předává někdo významný a důležitý jak pro určitý sport, tak pro danou zemi. Může tedy ze svého postavení například předávat symbol pořádající země, v tomto případě magický lipový list.

- po poklikání se otevře popis Olympijské vesnice -

Olympijská vesnice se nachází ve skalách mimo dosah mudlů. I přesto je ohraničena kouzly pro jejich odpuzování, proto Vás prosíme, nepřekračujte hraniční čáru, nejste-li patřičně oblečení.

Olympijskou vesnici lze rozdělit do šesti celků: Olympijský stadion, plocha pro přemístování, plocha pro přilet přenášedel, zóna administrativní, léčebná a rekreační, zóna pro olympioniky a 3 obytné zóny pro návštěvníky.

Na Olympijském stadionu se odehrávají všechny disciplíny. Vstup do hlediště je umožněn ze Zóny administrativní, léčebné a rekreační a dále z Obytné zóny 1. Vstupy na stadion pro olympioniky jsou ze zóny Olympioniků.

Plocha pro přemístování se nachází v severní části vesnice. Mimo ni není přemístování až na výjimky umožněno. Kouzelníci dopravivši se touto cestou jsou povinni se zaregistrovat na Úřadě.

Plocha pro přilet přenášedel je přesně vymezená. Každé přenášedlo přiletá k jednomu z kamenů. Přiletěvsí návštěvníci se následně zaregistrují u stánku „registrace přenášedel“, kde obdrží nejen přesnou lokaci svého ubytování, nýbrž i bražurku „Detailní informace“ a čídko rychlé informační služby. Přiletěvsí olympionici se zaregistrují u vstupu do zóny olympioniků.

V zóně administrativní, léčebné a rekreační se nacházejí následující zařízení:

>> Úřad, který je každý přemístivší se kouzelník povinen navštívit za účelem registrace prezence. Úřad je také místem podávání stížností.

>> Léčitelé poskytují pomoc v domech nedaleko zázemí olympioniků. Osoby neschopné se dopravit do léčitelského domu přivolají pomoc díky rychlé informační službě (viz leták Detailní informace).

>> Hostinec U Ohnutého koštěte nabízí všem olympionikům i hostům chutné občerstvení po náročném dni.

Zóna pro olympioniky poskytuje olympionikům zázemí v podobě luxusních pokojů, rekreačních místností a tělocvičen. Do této zóny je návštěvníkům vstup zakázán.

Obytné zóny pro návštěvníky jsou rozděleny dle lukrativnosti bydlení. První zóna se nalézá nejbližší Olympijskému stadionu. Kouzelníci jsou zde ubytováni v jednopatrových domech, které svou velikostí a uspořádáním poskytují komfort i náročným. Každý dům je pronajímán pouze jedné skupině návštěvníků. Druhá zóna je již dále od Olympijského stadionu. Kouzelníci jsou zde ubytováni v dvoupatrových domech pro šest rodin. Ubytovací jednotky sestávají z obývacího pokoje, tří ložnic, koupelny a kuchyňského koutu. Domy jsou vybaveny dvěma společenskými místnostmi sdílenými třemi rodinami. Třetí zóna je vybavena pouze cestičkami a pumpami s pitnou vodou. Kouzelníci se zde ubytovávají ve vlastních stanech. (Stan je možno si za poplatek zapůjčit, viz leták Detailní informace.)

- po poklikání se otevře mapka Olympijské vesnice -



Radnice



Areál pro přemístování



Dům 1. cenové kategorie



Dům 2. cenové kategorie



Pumpa v areálu 3. cenové kategorie



Olympijský stadion



- po poklíkání se otevře plánek Olympijského stadionu -



Disciplíny

1) FAMFRPÁL

Čarodějné Olympijské hry otvírá klasická kouzelnická hra na košťatech - famfrpál - a provází je po dobu trvání. Losuje se obyčejný pavouk metodou 'sáhni do klobouku, vytáhni z klobouku'. V roce konání Olympijských her se nekoná Mistrovství světa, a tak na hry automaticky postupují týmy, které se v posledním světovém turnaji umístily do šestnáctého místa včetně, o další místa se koná nemedializovaná kvalifikace. Každý den her se hraje určitý počet zápasů, záleží na počtu zúčastněných států, a v poslední den před závěrečným ceremoniálem a slavnostním zakončením se hraje finále.



2) LET NA TESTRÁLECH

Pořadatelská země je povinna zajistit stádo ochočených testrálů, neboť důležitou částí soutěže je výběr a sžití se se zvířetem. Závodníci jsou hromadně vpuštěni do testrálí rezervace a do jedné hodiny si testrála vyberou. Soutěžící, kteří tato plachá zvířata vidí, mají na ochočení dvacet minut (pravdomlupnost zajištěna kouzlem). Konkrétní závod probíhá následovně: Je připravena dráha o určitých překážkách, jejichž vymyšlení a zrealizování opět zajišťuje pořadatelská země. Ty pak musí překonat v určitém pořadí a vyhrává samozřejmě dotyčný s nejlepším časem.



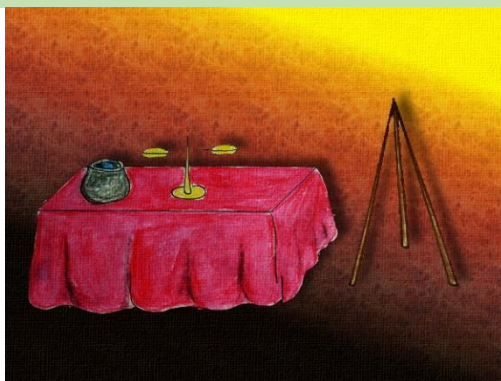
3) SOUBOJ

Kouzelnický souboj s hůlkami, jehož cílem již dávno není protivníka zabít, je velmi oblíbeným sportem, na nějž se těší každá věková kategorie. Seznam povolených kouzel se projednává každé čtyři roky, a jeho konečnou podobu se zápasníci dozvídají čtrnáct dní před zahájením Olympijských her. Hodnotí se nejen konečný výsledek, ale i celý průběh souboje - od držení hůlky, přes postoj, až po eleganci a grácii provedení kouzel.



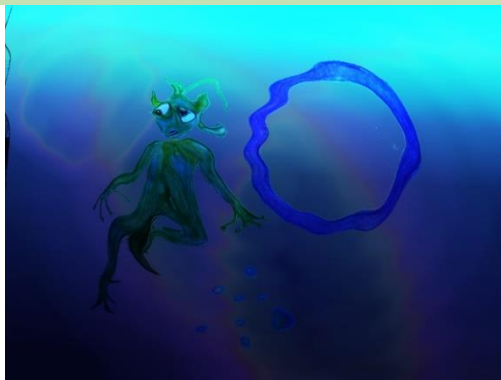
4) LEKTVARY

Není opomenut ani tento základní um čarodějů. Účastníci dostanou pokyny a přísady na tři složité dryáky, které se hodnotí zvlášť a na konci se body za tuto disciplínu sečtou. Nejde o čas, neboť každý lektvar má svou vlastní dobu přípravy, tudíž se samozřejmě hodnotí kvalita.



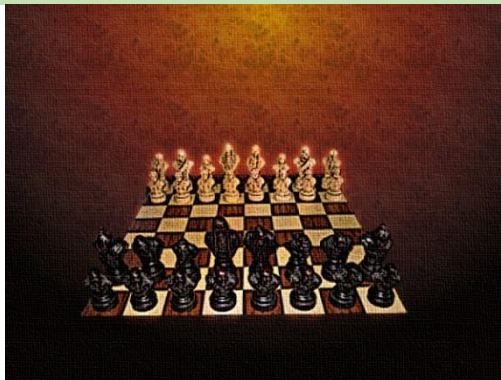
5) PODVODNÍ SLALOM

Jediné, co spojuje mudlovský a kouzelnický slalom je voda a slovo slalom. Kouzelníci se potápějí do potoka v aréně a nevyhýbají se nástrahám jako v mudlovském slalomu, ale snaží se je podplavat anebo přeplavat. Samotné překážky jsou úchvatnou zajímavostí. Jedná se o všemožné vodní tvory, ale i nastražená kouzla. Čím častěji se dotknou, či opomenou nějakou překážku, tím více trestných vteřin dostávají a vzhledem k tomu, že vyhrává ten nejrychlejší, jde o náročnou disciplínu.



6) ŠACHY

Stejně jako famfrpál, ani tuto hru není nutné nějak dlouze představovat. Rozlosování je založeno na úrovni úspěšnosti a umu šachistů, tzv. ELO. Na začátku tedy spolu hráči hrají na základě ELA, poté dle bodů a ELA, aby se správně určilo, jací soutěžící se stejným počtem bodů spolu mají hrát. Tudíž všichni hráči hrají celý turnaj a snaží se uhrát co nejvíce bodů, i když jednou či vícekrát prohrají.



7) TROJBOJ - prolétání hořících obručí, koberec, hipogryf

Jedná se o období štafety, kdy tříčlenné družstvo soutěží ve třech disciplínách v létání. Každý hráč musí zdolat cestu na létajícím koberci, let na hipogryfovi a závěrečné prolétání hořících obručí na koštěti. V jednu chvíli může být na dráze pouze jeden člen týmu, další tedy nastupuje, až když hráč, jenž startuje před ním, dokončí. Žádná z částí není snadná a nejedná se o jednoduchý průlet - styl řízení koberce, posazení a další drobnosti mohou přivodit vteřiny navíc. Stejně tak čistý let na hipogryfovi, na kterém týmy trénují. Nejedná se tedy o cizí zvíře, ale se soutěžícími sžitého hipogryfa. Při letu na koštěti je důležité dávat si pozor, aby koště, nebo jiná část hráče a jeho výbavy, nevzplálo.



8) ORIENTAČNÍ PŘEMISŤOVÁNÍ

Olympionici dostanou k dispozici popis místa, ke kterému se musí dostat co nejrychleji a samozřejmě co nejpřesněji a, pokud možno, bez odštěpu. Může se jednat o jediné pevné místo v bažině, či přesně určený kámen v nedalekých horách. Přesnost, rychlost a hladkost provedení jsou stěžejní.



Hodnocení

Formální náležitosti: 16 kostek

Janel Weil

Obsah:	4	Kvalita:	4	Úprava:	4	Celkem:	12
--------	---	----------	---	---------	---	---------	----

Nápad týmu shrnout všechny prvky vypracování na jednu nástěnku považuji za přednost, všechny informace tak byly pohromadě a vznikl jakýsi dojem ucelenosti a kompaktnosti. Za zbytečnou považuji vstupní stranu, která nám vlastně nic moc neřekla a celkově spíš dojem z vypracování trochu kazila.

Týmu se podařilo obstojně zapojit syna skřetího rady, je nejspíše rozumné svěřit mu důležité funkce, které jsou spíše obřadního než praktického charakteru, což zaručí, že nebude nic pokaženo, na druhou stranu bude mít pocit vlastní výjimečnosti.

Oceňuji techniku, kterou byla vytvořena mapa areálu. I když působí dost schematicky, jedná se o originální vizuál, na kterém tým jistě zapracoval. Kvituji možnost zobrazit si jednotlivé části podrobněji, i když si myslím, že potenciál této možnosti nebyl plně využit a tým si s mnoho vrstevnatostí mohl více pohrát. Mojí nejoblíbenější částí je úsek testrálů, kteří se skutečně povedli. Některé ilustrace, například obydlí olympioniků, by si na druhou stranu zasloužily více pozornosti i času.

Legenda k mapě je dostatečná, ale zbytečně jednoduchá a „suchá“ – mohla obsahovat více zajímavostí, postřehů, neobvyklých míst, stejně tak mapa. Zdá se mi, že před sebou mám spíše hrubý nástin toho, jak by vesnice mohla vypadat, bez drobnějších vychytávek a institucí, které by měly být samozřejmostí a doplňkovou zábavou pro všechny zúčastněné.

Zaujal mě symbol her, který je hezky barevný a připomíná mandalu, navíc obsahuje symbol hůlky, což je podle mě do určité míry nezbytnost odkazující na kouzelníky jako takové.

Velkým pozitivem pro mě bylo začlenění Her do českého prostředí. Ať u se jedná o organizátory v dobových kostýmech nebo symbol lípy, toto považuji za skutečně originální myšlenku, která by si zasloužila snad i větší rozvinutí – české prostředí se mohlo více promítnout do disciplín, olympijské vesnice a vůbec veškerých organizačních složek.

U historie mi poněkud vadilo, že tým absolutně nezahrnul myšlenku přátelství; naopak říká, že Hry byly vystaveny na konfliktu mezi rody, což nepovažuji za dobrý základ takové tradice. Jinak je text stručný a všeříkající, bere ohled na naši kouzelnickou minulost.

Program byl sestavený přehledně, ovšem jsem zklamána vybranými disciplínami. Jedná se jen a jen o klasiku, žádné novoty a originální výmysly. Navíc nejsou disciplíny nikde detailněji popsány a propracovány, pouze zmíněny v programu, očekávala bych, že se na ně bude tým soustředit mnohem více a že kromě klasik typu famfrpál a šachy přijde i s něčím vlastním.

Poslední stránka brožury byla pěknou tečkou, ceník a doprava jsou organizačními body, na které není možno zapomínat, i když zde opět byly vyřešeny velmi klasickou cestou.

Celkový dojem z vypracování je takový, že se jedná o jakýsi standard, základ. Ano, takto by mohly hry vypadat, ale půjde spíše o jejich základní koncepci, která by měla být každý rok vylepšována a obohacována. Nemělo to pro mě žádného ducha, vypracování postrádalo atmosféru a invenci. Mrzí mě, že i když se vyskytly některé dobré nápady, upadly v zapomnění a nebyly dotaženy do konce. Pro příště doporučuji týmu vložit do vypracování více energie a osobitosti; není třeba se nápadů bát, naopak, čím zajímavější a originálnější, tím lepší.

Niane z Libelusie

Obsah:	4	Kvalita:	8	Úprava:	4	Celkem:	16
--------	---	----------	---	---------	---	---------	----

Milý týme!

Děkuji Vám za hezké vypracování úkolu. Je v něm pro mě znát obrovský pokrok oproti minulému kolu. Musím především vyzdvihnout přehlednost a ucelenost, kterou jsem minule opravdu postrádala, v tom jste se hrozně moc zlepšili.

Začnu tím, co mě potěšilo a příjemně překvapilo. Jako první poznámku s plusem jsem si napsala "obrázky". Velice se mi líbily ony detailní "koncové" obrázky, konkrétně třeba "Plocha pro přilet přenáše del" nebo jednotlivé obytné části, ty jsem si prohlížela velmi zálibně.

Moc zajímavé mi přišlo i to, že jste se rozhodli hry uspořádat v Česku, takže měly hodně národních nádech (viz lípa například). Toto Vás rozhodně od jiných odlišilo. Bylo to originální.

Pochvala z mé strany Vám patří i za text, který nám byl předložen. To, co bylo napsáno, je rozhodně napsáno dobře. Bez chyb, kvalitně, a toho si vždycky moc cením. Jako tým vidím Vaši zbraň právě v textu!

Smutné pro mě však je, že některé části jsem vůbec nenašla nebo našla minimální - třeba popis jednotlivých disciplín úplně absentuje. Stejně tak mám pocit, že jste jako tým jen "splnili úkol", ale tím to všechno skončilo. Když jsem klikla na poslední pergamen, řikala jsem si "A kam mám kliknout teď?!", jenomže ono už tam nic nebylo. Jsem si jistá, že kdyby dílko bylo kompletní a sepsané s trochou více nadšení, nemělo by chybu. Jste tým složený z dobrých "pisatelů" a na tom se dá hodně stavět!

Oceňuji, že co Vás tým předložil, bylo dobré, ale bylo toho bohužel málo, porovnáme-li výsledek s jinými týmy. Přesto však vidím velké zlepšení a těší mě, že mám co chválit.

Niane z Libelusie

Selena Enail Smithová

Obsah:	4	Kvalita:	4	Úprava:	8	Celkem:	16
---------------	----------	-----------------	----------	----------------	----------	----------------	-----------

Nástěnka s veškerými informacemi a mapou byla podle mého názoru dobrým nápadem a graficky se mi zpracování líbí, jelikož to není přeplácené.

Je zde vidět snaha o vytvoření olympijské brožury, která ale není podle mého názoru patřičně dokončena a graficky by si také zasloužila mírné vylepšení. Ale zase na druhou stranu tomu po vizuální stránce, takto zvolený pergamen dodává jakýsi nádech. V rámci informací, v ní zmíněných, mě zaujal fakt, že jste pořádání olympijských her zasadili přímo do České republiky, která se tak stala pořadatelskou zemí. Informace o dopravě a ceníky jsou zajímavým postřehem.

Skřetovi jste věnovali vskutku velkou péči, kterou si určitě zaslouží a jeho otec by byl dozajista potěšen, jaké cti by se jeho synovi dostalo.

Mapa se mi líbí, hlavně jednotlivé náhledy na různé hrací plochy, ale postrádám nějaké bližší informace o jednotlivých disciplínách, pokud to tedy není nějak dobře skryto a mě se nepodařilo to odhalit.

Na práci by se dalo jistě ještě dost věcí doladit a základní pilíře práce jsou dost silné na to, aby se na nich dalo ještě něco postavit.

Amálka Zlatá

Obsah:	4	Kvalita:	4	Úprava:	4	Celkem:	12
---------------	----------	-----------------	----------	----------------	----------	----------------	-----------

Nevím, zda měli ostatní porotci stejný problém u tohoto vypracování, ale každopádně opravdu nechci být zlá, ukrutná apod. Je mi to velmi líto, ale kombinace pergamentu a černých okrajů byla hrozná. Text byl příliš malý, prokreslený černými okraji a opravdu se to špatně četlo. Budu upřímná: Víím, že Vám to dalo opravdu hodně práce, ale já jsem neměla chuť si to ani přečíst. Zadání jste splnili, to je v pořádku, ale šance někde uletěla. Pro příště se více snažte. Nechtějte po mé osobě nějaký specializovaný komentář a psychologický rozbor, či podobné žvásty, tohle opravdu neumím.

3. úkol

Zadání úkolu

Při odpočinkovém sedánku kolejniho týmu Čtyřky vás vyhledala vzácná hradní bytost – duch východní hradní věže. Zjevuje se velice zřídka a jen vyvoleným, a tak je z jeho návštěvy potřeba vytěžit maximum. Jakožto prastará kreatura znala i těch nejtajnějších hogwatských zákoutí dovede být východní duch obohacujícím společníkem.

Vydali jste se tedy za ním na mimořádnou prohlídku po skrytých hradních komnatách. Náš hrad je plný utajených, magických prostor, o jejichž existenci nemá takřka nikdo pojetí. Vy jste s duchem navštívili šest takovýchto zastávek a pronikli jste hlouběji do tajů hradu Hogwarts.

Třetím úkolem bude sepsat příběh vaší cesty po těchto šesti skrytých místech. Nezapomínejte však, že každá z místností bude velice dobře chráněna svým jedinečným šifrovaným kouzlem, aby byla opravdu nedobytná. V popisu cesty tedy uvedete u každého místa vždy šifru, jíž je chráněna, jaký byl její princip a jaké její řešení a nezapomenete náležitě popsat, co daná místnost skrývala, k čemu byla určena. Jakékoliv další příběhové odbočky jsou povoleny, avšak pro porotu bude stěžejní zde předepsaná kostra prohlídky a práce navíc může, ale nemusí být brána v potaz.

Formální náležitosti: příběhová forma popisu cesty hradem; popis obsahu a účelu přesně šesti (ne více, ne méně) tajných prostor zahrnutý v příběhu; 6 různých vymyšlených znění, principů a řešení šifer ochraňujících jejich vstup; mapa hradu s povinným znázorněním těchto šesti zastávek

Vypracování úkolu



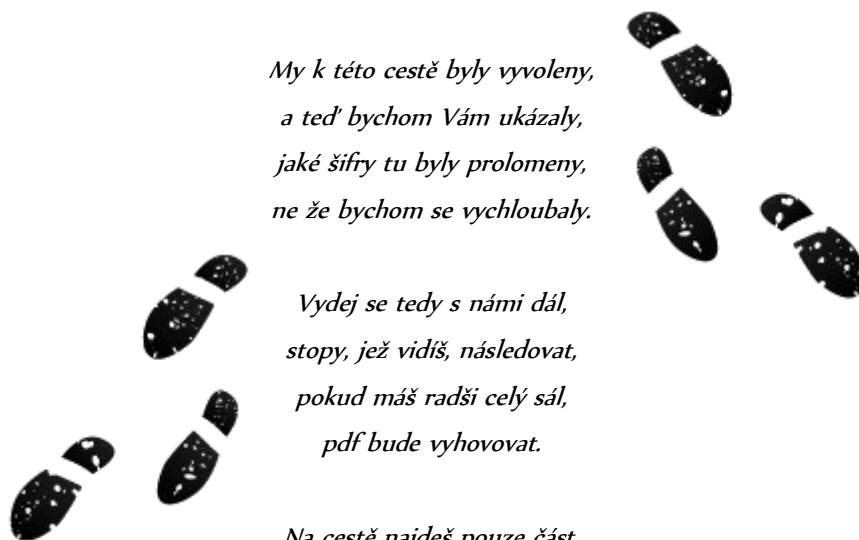
*Pohlédni vzhůru na velkolepý náš hrad,
kde mnoho skrytých komnat vězí,
na cestu záhad s Duchem východu se dát,
zajdeš do podzemí i věží.*

*My k této cestě byly vyvoleny,
a teď bychom Vám ukázaly,
jaké šifry tu byly prolomeny,
ne že bychom se vychlouvaly.*

*Vydej se tedy s námi dál,
stopy, jež vidíš, následovat,
pokud máš radši celý sál,
pdf bude vyhovovat.*

*Na cestě najdeš pouze část,
která nezbytná se jeví být,
pokud máš ale chvíli čas,
pdf dojde navštívit.*

*A teď už ale neváhej,
na jednu z cest se ihned dej!*



~ ÚVOD ~

Blížil se nám konec vánočních prázdnin. Kolejní místnost byla v té době buď poloprázdná anebo úplně vymetená, a zrovna v ten den jsme v ní zůstaly čtyři – Eineann, Elanis, Elena a Jean. Každá jsme si dělala něco svého a zbytku osazenstva si nevěšimaly, když se ale nad krbem začalo mihotat cosi – *nehmotné, nebarevné cosi* – zvedly jsme hlavy jako jeden muž a po chvilkovém zírání s otevřenými ústy jsme se zahleděly na sebe navzájem, zjišťující, která z nás trénuje na Kouzelné formule.

Někdy během našeho šoku a osočování jedné druhou, druhé třetí, třetí čtvrtou a čtvrté tak zkamenělé, že se do první ani nepustila, nabyla hmota tvaru a před námi se zjevil duch postaršího pána s delšími vousy a pořádným pivním pupkem, a i když jeho oči byly dávno mrtvé, svítily hvězdou uličnického záškodnictví.

„Ticho tam!“ jeho hlas se odrážel od kamenných stěn, které vytvářely ozvěnu, a jeho už tak dost silnému a autoritativnímu hlasu to dodávalo na vážnosti. Přejel nás přísným pohledem, ale při zpětném vzpomínání bychom klidně daly všechny končetiny do ohně za to, že mu v očích problesklo zadostiučinění a pobavení z toho, že z něj konečně má někdo respekt. Za jeho života určitě musel být středem posměchu kvůli svému zevnějšku, ale i směšnému ráčkování, jak jsme později zjistily. Jeho jméno rozhodně také nebylo výhrou.

„Mé ctěné jméno je Maria Alfons Himlhay von Arschenschachach a jsem duch východní hradní věže. Narodil jsem se dne 19. prosince roku 955 a měl jsem tu neuvěřitelnou čest a štěstí, že se mi kouzelného vědění dostalo od legendárních zakladatelů školy kouzelné, v jejichž zdech se právě nacházíme. Ačkoliv jsem ze školy ve svých letech sedmnáctých odešel a stal se veleváženým politikem ve věcech mudlovských, ale mě stejně nikdo nikdy neposlouchal...“

Maria si odkašlal, bylo zjevné, že tato poznámka plná výčitek tehdejší době nebyla v jeho proslovu plánovaná. My jsme zadržovaly smích. Nebyl tak přísný, jak se na první pohled tvářil, a jistojistě ani tak velevážený, jak se sám vychvaloval. Snad si po smrti léčil nějaké komplexy... „Vrátil jsem se do školy dvacátého dne měsíce října čtyřicet let poté, tedy v den, kdy jsem se uráčil zemřít.“ Duch se hrdě vyprsil. Smrt u nich prostě znamenala něco jiného.

„Vyhledal jsem Vás, milé dámy, z jednoduchého důvodu. Každý duch školy kouzelné má svou funkci, každý se sem vrací za jistým úkolem, jinak by klidně mohl jít dál. Já se zjevuji po každých pěti letech mnou vybraným studentům, bych je do tajů hradu ponořil ještě více, než jsou.“ Možná jsme znervózněly, možná se v nás probudila zvědavost. Avšak myšlenku jsme měly v tu chvíli totožnou – jak se dá věřit něčemu, co je v podivném světě ještě podivnější, než je obvyklé? Nakonec ale zvítězila touha po jedinečnosti, a tak jsme se vydaly za duchem východní věže plně odhodlání a s bloky v ruce.

~ MÍSTNOST ČASU ~

„Kam to u Merlina jdeme?! A proč nemůže chodit dveřmi? Kdo ho má stíhat...“ Ducha jsme spleťmi chodbami hradu následovaly až na školní pozemky, kam je to ze sklepení přeci jen pěkná štreka. Poté jsme přeběhly most a zapadly do staré a osamocené věže kuželovitého tvaru. Nebyly jsme zde poprvé, občas nás sem zatáhla profesorka bylinkářství či lektvarů, abychom si samy vybraly nějaké suroviny či poznaly rostliny, které se zde pěstovaly a nemohly být vystaveny přímému slunci. Duch ale letěl stále výš a výš, a tak jsme po schodech běžely za ním. Vyběhly jsme do třetího patra – věžička asi musela být očarována vnitřním zvětšovacím kouzlem – a zůstaly stát, protože jinak bychom do Marie vrazily. Tedy nevrazily, ale proletění by i tak bylo netaktní.

Rozpřáhl ruce, jako by se otevřela opona Světového kouzelnického divadla.

„Za těmito dveřmi,“ po druhé za večer jsme se na sebe zmateně podívaly. Za duchem žádné dveře nebyly, „se nachází místnost stará jako škola sama. Nápad na její vybudování měla úchvatná Rowena z Havraspáru a nápad na její pozdější zapečetění neméně báječná Helga z Mrzimoru! Proč, to si povíme, až vyluštíte šifru slavné zakladatelky školy kouzelné.“





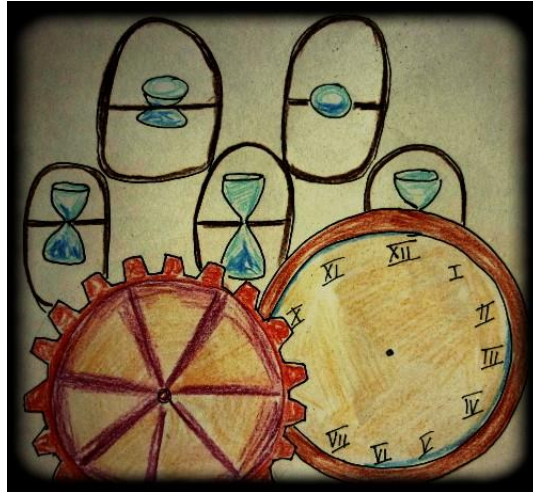
„Snad jen krátkou nápovědu pouhou vám daruji!
JEDINÝM ŘEŠENÍM JE ČAS“

Přistoupily jsme ke stěně blíže a ta, jako by nás vycítila, na některých místech zrudla a vypálilo se do ní několik symbolů, na které jsme všechny zíraly jako na zjevení. Ani jedna z nás nemohla přijít na to, o co se jedná. *Jediným řešením je čas.*

„Holky jedny zabeďněný!“ vybuchl Maria, když jsme po půl hodině nevydaly ani hlásku. „Copak žádná nechodíte na historii čar a kouzel?!“ odmlčel se. Kdyby byl na živu, jistě by si otřel pot s čela. Pokračoval, až když se uklidnil. „Jedná se o sérii symbolů pohanských. Dovnitř se dostanete, jestliže stlačíte ty symboly, které znázorňují čas. A to je tenhle, tenhle taky, tenhle, tenhle a ten.“



„Právě jste vstoupily do Místnosti Času.“ Mariův hlas byl zastřený, mluvil jako by sám byl fascinovaný. Ale na to jsme měly právo jen my. „Hodiny a přístroje na měření času vidíte všude. Po velkých hodinách chodíte, hory jich jsou v zásuvkách po levé straně, támhle je jedno obrovské kyvadlo... Tato místnost sloužila každému. Chcete zpomalit čas? Stačí na to pomyslet. Potřebujete jej zrychlit? Problém žádný!“



„Tak to by se mi šiklo, víš, kolik mám omluv?“ šťouchla Eineann do Elanis a zašklebila se.

„Nepřerušujte mě!“ vypískl duch. „Přesně z tohoto důvodu byla místnost uzavřena! Měla sloužit v nutných případech a ne každému, kdy se mu zamane jenom proto, že je lajdák! A proto Helga navrhla místnost uzavřít a zabezpečit.“ Maria se uklidnila a dál mluvit tím zasněným hlasem. „Rowena nemohla nesouhlasit, místnost pozbyla významu, vše bylo jinak a studenti na ni stáli fronty. Od roku 984 tedy není přístup povolen a komnata se objevuje, jen když jí povím nebo když vycítí nutnost opravdovou. A to se nestalo již šest set padesát osm let.“ Duch východní věže pozvedl hlavu tak, že brada dosahovala obvyčejné výšky jeho nosu a s tímto povýšeným a naoko uraženým výrazem vyplul z místnosti.

~ SÍŇ DOMÁCÍCH SKŘÍTKŮ ~

Když jsme si pořádně prohlédly Místnost Času a vyzkoušely i její kouzlo, duch nás přes pozemky zavedl k další prázdné zdi. Kolem soch, které tam stály, jsme procházely každý den do Velké síně, a tak jsme v tomto místě mohly být trochu jistější. Setmělo se a hrad již byl naprosto liduprázdný.

„I tato místnost je zabezpečena. Nalezňte v otvorech soch klíč k vyluštění hádanky

CSX NYWKMSRM CUMSDUE!“ zašvitořil Maria, který doufal, že alespoň na něco takového po předchozím neúspěchu přijdeme. „Však si ale dejte pozor! Ony vás tam nepustí, pokud nejprve neuhodnete, která jej má v držení. Jedna socha lže, druhá je pravdomluvná a vy máte pouze jednu otázku.“



Usmály jsme se. Tentokrát jsme věděly, že nezklameme – ne ducha, ale samy sebe. Přistoupily jsme k pravé hlavě a zeptaly jsme se:

„Co by řekl ten vlevo, kdybychom se ho zeptaly, kdo z vás dvou ukrývá klíč?“ Odpověděla nám: „Jeho odpověď by mě označila jako tu, která ochraňuje klíč.“ Přistoupily jsme k druhé soše a oznámily jí, že to ona nám má vydat klíč. Sáhly jsme dovnitř a vytáhly malý útržek pergamentu, na němž stálo A = Q.

Jak jsme na to přišly? Socha, která mluví pravdu, by řekla, že Lež by lhala a označila tedy sebe. Lživá socha by řekla, že Pravda by prozradila, že by ta, co lže, lhala a ukázala na sebe. Tedy ať bychom se zeptaly jakékoliv sochy, vždy by to byla ta druhá, než kterou by označila.

„Mohl byste, prosím, zopakovat tu hádanku?“ obrátily jsme se na usmívajícího se ducha Mariu.

„Ale jistěže - CSX NYWKMSRM CUMSDUE.“

S	I	N		D	O	M	A	C	I	C	H	S	K	R	I	T	K	U
---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Napsaly jsme si znaky do bloků, které jsme si vzaly sebou. Vedle zašifrovaného hesla jsme si napsaly abecedu a podle klíče A = Q, znaky posunuly.

„Za těmito dveřmi se nachází Síň domácích skřítků!“ vyjekly jsme nadšením.



„Správně. Toto je místnost domácích skřítků. Nedívejte se tak udiveně! Přeci jste si nemyslely, že spí v kuchyni!“ Zrudly jsme. „A také tu žádný z nich není, protože věděli, že přijdeme. Jsou to tak bystří tvorové, ti skřítkci...“ Opět se zasníl. Ani po tisíci letech ho škola nepřestávala udivovat. „Komnatu pro ně zbudoval nejstatečnější ze statečných Godrik Nebelvír a byla zašifrována již od počátku. Snad Vám je důvod jasný!“ opět nás obdaroval svým přísným pohledem. „A nežijí si špatně, že? Mají zde krb, a své ložnici nanejvýše po deseti, která se nachází za množstvím dveří. Podlahou se snadno dostanou do kuchyně a jiných místností hradu školy kouzelné, nevidění, neslyšení. Pojdte, nebudeme rušit...“

~ MÍSTNOST NEVÍDANÝCH SIL ~

Vyběhly jsme několik podlaží a prosvištěly další chodby, v nichž jsme nikdy nebyly. Duch nás vedl do věže, kde by se měly nacházet ložnice a kabinety některých profesorů. Zadržané a podstatně unavenější než na začátku jsme vystoupaly poslední schodiště a, stejně jako u dvou předchozích místností, jsme stály tváří v tvář zdánlivě prázdné zdi.

„Vybudování Místnosti nevidaných sil nezažil jsem ni já. Byla totiž jednou z první, a taktéž od začátku uzavřená, dnes již zcela nevyužívaná. Nikdo nemusel dát podmínky k vystavení, pro zakladatele to bylo automatické. A já vám na očích vidím, drahé slečny, že chcete vědět proč. Přestože jste mnohem méně talentované než čtveřice studentů před pěti sty lety,“ duch se zasmál. „Ono je těžké uhodit ducha, není-liž pravda, Jean?“ Kde sebral tu uštěpačnou náladu? „Věřím, že si s luštěním poradíte.“



„Aha. To má být jako obrázek?“ otočily jsme s jedním kusem, avšak otočil se s ním i jiný. Zkusily jsme další, ale byl propojený také s nějakým dalším, a tak nám to nemohlo nikdy vyjít.

„Zas náповědu potřebujete? Nuže, dobrá. Číslo čtyři má v moci i číslo tři. Číslo tři ovládá číslo jedna. Jednička je slabá a nehýbe s ničím. Druhý kruh dokáže manipulovat s třetím a prvním. A ten poslední jen stojí a pozoruje ostatní. Je to teď o něco jasnější?“

„Ne.“

„Zatáhni za tu páku, vrátí se to do původní pozice. Tak tedy, ve směru času otočte po šestkrát kruhem čtvrtým, který otáčí i kruhem třetím. Následně tím třetím kruhem točit musíte na druhou stranu po čtyřikrát, s ním se vám i ten první otočí. Vy si to nepíšete?!“ zahřměl. „Nejsilnějším kruhem – druhým – točte třikrát po směru chodu hodinových ručiček. Dalším krokem je sedmkrát otočit třetím po směru času. A nakonec samotnou jedničkou otočíte šestkrát doleva. Do toho.“



„Tak tohle, to je místnost, kde i ti nejsilnější, nejmocnější a nejúžasnější kouzelníci čerpali svou sílu. Myslíte si, vy jedny puberťačky, že jen vy propadáte depresím? Každý jednou potřebuje být sám. Na místě, které mu dodá vnitřního klidu. V dobách pohanských bohů válčících s křesťany měli zakladatelé svou vlastní místnost, která měla čtyři podoby, tak různorodé, jako byli její návštěvníci, protože každý měl rád něco jiného a z toho jiného i sílu čerpal. Všichni však měli jedno společné – runy zůstávaly jako silné symboly. Vždy však zářily jinou barvou.“

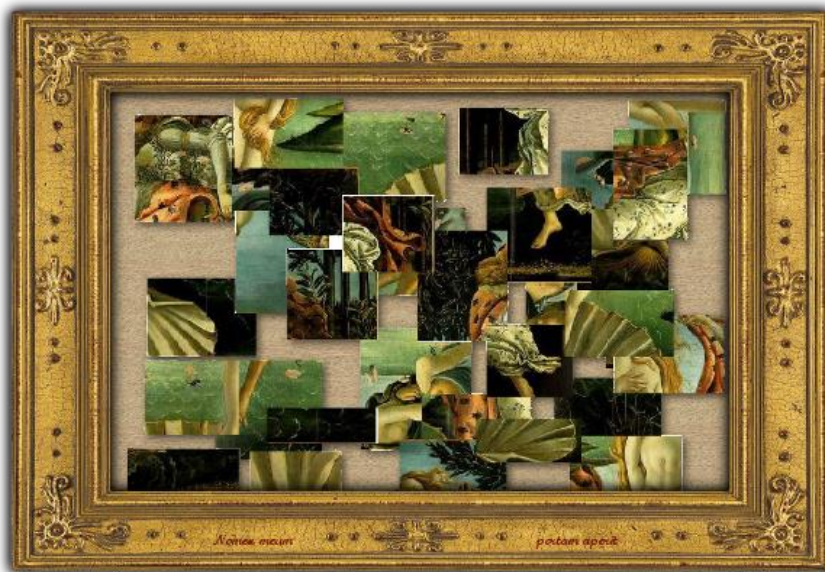


Do bloků jsme si zapisovaly jako smyslů zbavené, neviděl to rád, ale my nepřestávaly. Kdo si vlastně někdy zkusil představit Rowenu, Helgu, Godrika a Salazara jako opravdovou čtveřici přátel, která má i jiné starosti než skládání školy dohromady? Jako obyčejné lidi, jako jsme my? Inu, tato místnost plná přátelské atmosféry, jež nevyprchala ani po tom dlouhém času, toho byla živým důkazem.

„Tak si to zde prohlédněte, na nic však nesahejte! Toto místo má v sobě velké množství magie, kterou po tisíc let nemělo kde uplatnit!“

~ MÍSTNOST VĚCÍ MINULÝCH ~

Další místnost se nacházela v nedaleké věži, avšak dostat se k ní tak jednoduché nebylo. Opět jsme musely seběhnout několik poschodí a opět je vystoupat, a to jsme sotva pletly nohama. Duch prolétával zdi a byl podstatně rychlejší než my, proto jsme celou cestu musely utíkat jak zběsilé.



„Vidíte ten obraz?“ křičel na nás Maria, i když jsme byly teprve v půlce schodů. Ukazoval před sebe na dílo, které někdo rozstříhal, neposkládal dohromady a jen vložil do rámu.

„Úchvatné dílo...“ pochválila Elena ironicky. Maria přimhouřil oči a sjel ji vyčítavým pohledem.

„To je také šifra!“ informoval nás.

„No, bezva, ale proč nás to nepouští dál?“

„Protože si detailů nevšímáte,“ usklíbl se na nás. Měl ale pravdu, až po chvíli jsme si všimly drobného nápisu na rámu. NOMEN MEUM PORTAM APERIT.

„Ale my nechodíme na italštinu! Nevíme, co to znamená!“ Maria protočil oči, evidentně si již na námi umyl ruce.

„To ale není italština. Je to latinsky! Takže to hezky přeložte a nechte vaši paměť zapátrat v přednáškách studia mudlů, jistě seznáte, že odpověď znáte.“



Asi po hodině přemítání a přemýšlení jediná studentka, jež chodila na hodiny latiny, větu přeložila. **MÉ JMÉNO DVEŘE OTEVÍRÁ.** Dílo jsme naštěstí znaly, a tak pro nás další část úkolu nebyla tak složitá. Jednalo se o slavného malíře Sandra Botticelliho a jeho *Zrození Venuše*.

„Je možné, že toto není naposledy, kdy procházíte Místností Věcí minulých. Občas slouží jako drobné muzeum, do kterého můžete jen s profesorem, ale zatím, co jsem zaslechl, se jedná jen o opravdové privilegium. A jak vás tak pozoruji, tak tu možná naposledy spíše jste, než nejste... Ehm, tedy, ještě za mých dob zakladatelé slavní sem vkládali předměty, jejichž pomoc již nepotřebovali. Nebo i také předměty, které se rozbily nebo již nepoužitelné byly či snad zbytečné. Pravdou ale zůstává, že některé exempláře nikde jinde v žádném zákoutí světa není možné nalézt.



Místnost byla zapečetěna z důvodu hluku. I já jej nemůžu skoro přehlušit svým silným hlasem. Ale to nebyl jediný důvod. Rozmohly se nám krádeže! Sice se na zpronevěrce ihned přišlo, ale i tak. Ach ano, kruté patnácté století... Inu ano, vlastně jste moje druhá výprava, ale první, kterou sem vedu, poněvadž ta první muzeum, tehdy kumbál, navštěvovala pravidelně. Vidíte? To je stará mapa světa z roku 1296. Je mudlovská. Vidíte? Žádná Amerika. A támhle, to je jakýsi předchůdce glóbu. Placatý... To byly časy.

Šifru jsem vymyslel já a jsem na to právem hrdý. Sandro byl totiž mé krve, ale narodil se motákem. Víte má krásná žena Maria...“ Nezadržely jsme smích, tentokrát už jsme se rozesmály na celou síň a ohromný hluk všech udělatek klidně zastínily. Maria se urazil a vylétl ven.

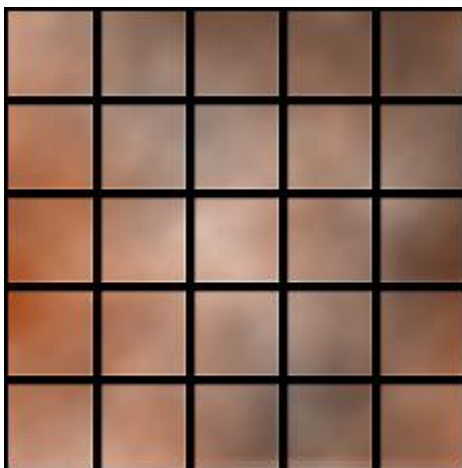
~ MÍSTNOST PODZEMNÍ PÉČE ~

Chtěly jsme požádat o chvilku oddechu, ale protože jsme ducha dokonale urazily, nebyla šance. Seběhly jsme tedy schody a dole na nás čekal Maria. Přestože jsme nechápaly, proč se s námi dále otravuje, vedl nás opět na pozemky. Tentokrát nás zavedl do skleníku, kde jsme čas obvykle trávil hodiny bylinkářství.

Maria se zastavil přesně uprostřed a řekl: „Helga z Mrzimoru, úchvatná Helga z Mrzimoru milovala květiny. Kromě tohoto skleníku, do kterého srdce své vložila, vystavěla ještě skrytý skleník, ve kterém pěstovala rostliny nebezpečné, ale i vzácné a potřebné. Nikdy nikoho nenechala vstoupit, neb zacházet s těmito druhy květin se mohlo stát nebezpečnou disciplínou.“

„A kudy se tam jako máme dostat? Je to tu celé ze skla, přece nechcete říct, že jsou tu ukryté nějaké skle-“

„Nepřerušuj! Klekněte si a sledujte, další šifra není žádný med!“ Udělaly jsme, jak nám řekl. Jakmile tedy poklekly na zem, kolena se nám zabořila do trávy. Skleník neměl podlahu, aby se rostlinám, jež nemohly být v květináčích, dařilo. Pár okamžiků na to začaly ze zeleného porostu vystupovat hnědé, kamenné dlaždičky. Žádné dveře, kterými by se dalo projít, ale nepropustné kamenné dlaždice. Duch nám pokynul k nejbližší rostlině, která měla listy velké jako melouny. Když jsme si ji ale pořádně prohlédly, zjistily jsme, že na jednom jejím listu je zlatý nápis. Pokud ho tam vypálila samotná Helga, musela být tato rostlina neuvěřitelně stará.

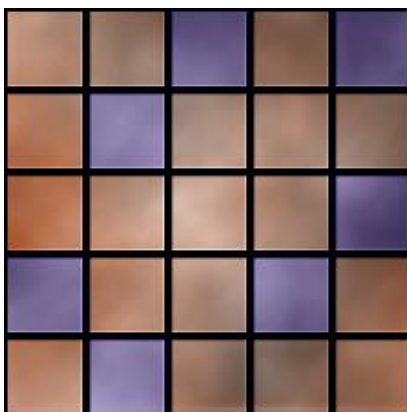


„Nápovědu uschovanou mám, je-li libo.

TAM, KDE STŘED BY MĚL BÝT, MOŽNÁ SE KONEC SKŘÍVÁ.“

**AYTOEŘLDEEUÍEÁOEPDŽTĚHOEMLŽIPVÍÁETEÍPTDADCDUÝÁEDUÁLŽIEŘTŘDKÁÁLŽIETRÝÁEPVÍČVT
DADCPTRDKRHDADCEIŽLAUDEÁÝÁEIZLARTANRKDRTVČCADTPEÁIETCDADHKDŘHRREIŽLÁÁATŘK
DŘ
NRCDADDSTCTEROŇVRZTSMŘVIEVTEB**

Ještě štěstí, že Elanis chodila do *Kouzelnického sdružení mladých kouzelníků bez hůlek*, tedy vlastně do magické odrůdy skauta, ale proč to nazvat jednoduše, když to jde složitě? Každopádně naše štěstí spočívalo v tom, že je učili takové a jiné šifry. Když nám Maria dal nápovědu, okamžitě věděla. Nejprve jsme musely přečíst písmeno první, pak poslední, pak druhé, pak druhé od konce. Dávalo to smysl... Konec byl ve středu.



„Pořádně se rozhlédněte a nadechněte! Kéž bych tolik cizokrajných vůní mohl cítit s vámi... Ale vy jste jen malé nevděčnice a ničeho si nevážíte! Měl jsem si vybrat někoho jiného!“ vylil si Maria konečně svůj vztek. A jako posledně začal znovu mluvit, až když se uklidnil. „Opovažte se na něco sáhnout, či snad dokonce třhat. Tyto rostliny jsou příliš citlivé na... úplně všechno. Nesnesou ani denní světlo. Dnes se o ně nikdo nestará, já mám za

to, že se tu Helga pořád někde skrývá, sám si to vysvětlit nedokáží... Naleznete zde i druhy, o nichž si všichni myslí, že dávno vymřely. Kdyby však některá *rostlina* životně důležitá byla, lék na zhoubnou rakovinu by se jistě hodil, rád přiletím jako průhledný hrdina a nechám mnou vyvolenou osobu vstoupit," usmíval se Maria s noseem nahoru. „Pojďte. Jsme skoro na konci vaší cesty za poznáním.“

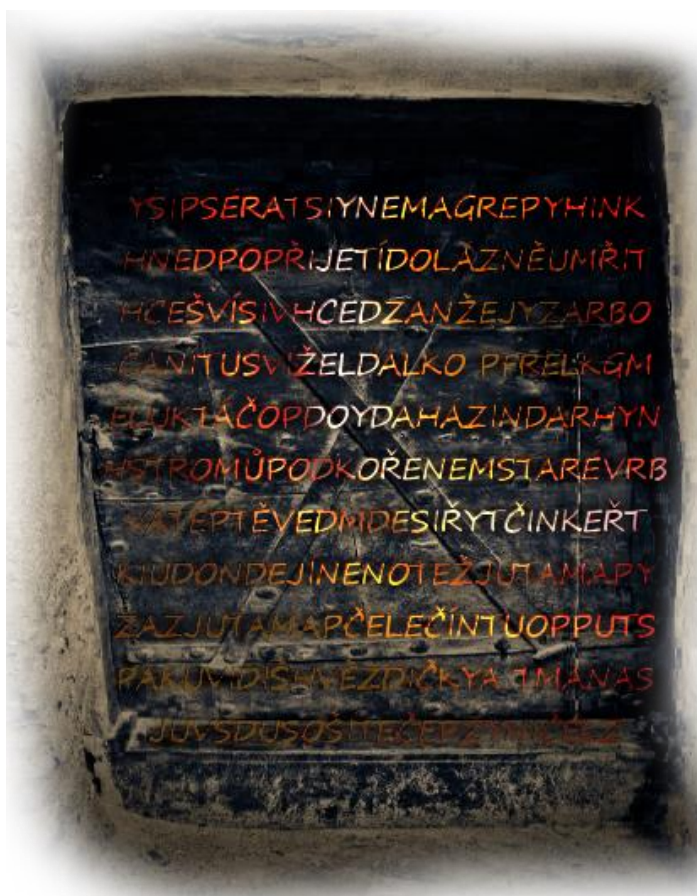


~ MÍSTNOST DŮLEŽITÝCH ZÁZNAMŮ ~

Vylezly jsme ven z podzemního skleníku, jak tomu říkal Maria, a vydaly se kolem hradu do poslední místnosti, jež nám chtěl ukázat. Byla zima, tři hodiny ráno a za duchem ještě vanul ledový vítr. Pořádně jsme prochladly, a i přesto, že jsme právě prožívaly něco, za co si jiní dali nohy useknout, chtěly jsme ze všeho nejvíc do vyhřátých postelí.

Další „prázdná zed“ se nacházela v přístavbě, kam si famfrpálová družstva schovávala svá košťata, chrániče, helmy a vlastně veškeré vybavení.

„Až vyluštíte šifru... Chci říct, pokud vyluštíte šifru, tentokrát vám žádnou nápovědu totiž nedám, nebavíte mě, tak hlavně nekýchejte, nemusely byste totiž přestat. Prachu se tam nachází přímo hory. Samozřejmě, že by se dal odčarovat, Eineann! Ale místnost by pozbyla na atmosféře.“ Mávl rukou a před námi se objevily dveře. Byly poseté písmeny, ale nedávaly smysl. Vypadalo to na další skautskou šifru, tudíž jsme čekaly na nápovědu, aby to Elanis vyřešila. Ale marně, protože nám přeci slíbil, že už nám žádnou nedá.



„Mysli, Elanis!“ nabádala sama sebe...

Trvalo to dost dlouho, venku se již začalo rozednívat, ale nakonec jsme heslo měly. Musely jsme řádky číst totiž od konce a některé vůbec nedávaly smysl, měly nás zmást.

„Knihy, pergameny i staré spisy.

Obrazy jež na zdech visí.

Všechny hradní záhady od počátku let

Řekni čtyři sedm devět pět

A vstup poutníče leč pamatuj,

za zlé činy zpečetíš osud svůj.“



Se silným zaskřípěním se otevřely dveře a my mohly vstoupit dovnitř. Nejprve jsme si připadaly jako v obrovské knihovně a nechápaly jsme tedy, proč zdejší knihy nejsou v normální knihovně na hradě – třeba v oddělení s omezeným přístupem. Pod tou vrstvou prachu se ale neskrývaly knihy, jednalo se o desky plné vložených papírů. Na každé desce bylo žlutě, zeleně, modře, červeně či fialově napsáno jméno. Podle pěti regálů jsme si odvodily, jak je kartotéka, archiv, nebo jak to nazýval Maria – Místnost důležitých záznamů – uspořádána. Jeden regál vždy patřil koleji, ten pátý zaměstnancům. Dozvěděly jsme se, že jsou zde složky každého studenta, který na škole studoval, a každého zaměstnance školy, který kdy na škole působil. Prohřešky, významování, datum narození, bydliště, počet dní strávených na ošetřovně... Jedním slovem všechno. Přístup sem měl samozřejmě pouze ředitel školy a madam zástupkyně, ale složky se uměly evidovat samy. Nejzajímavější částí místnosti však byl maličký regálek uprostřed.

„Tam jsou složky budoucích studentů školy,“ řekl nám Maria. „Kdykoliv se narodí dítě s kouzelnickými schopnostmi, objeví se další složka. Díky tomu vedení školy ví, komu psát dopisy,“ usmíval se na nás. Už měl opět dobrou náladu.

„Nyní se rozejdeme. Bylo mi ctí s vámi procházet taje hradu a doufám, že to přeci jen nebyla taková otrava,“ usmál se. „Já vím, že nebyla. A vy to budete vědět také... Dotazy?“

~ ZÁVĚR ~

Sedíme ve své kolejní místnosti, všechny čtyři pěkně semknuty u psacího stolku a snažíme se co nejdetailněji popsat naše dobrodružství.

S Mariou jsme se rozloučily před vstupem do sklepení, rozplynul se tak, jak přišel. Možná se teď píše rok 2513 a vy jste čtveřice, kterou si vybral tentokrát. Možná, že jste se právě vrátili z podobně šílené cesty, jakou jsme absolvovaly my. Maria se zaručil, že knihu uschová v Místnosti Důležitých záznamů a předá dalším šťastlivcům. A my, čtyřka z roku 2013, vás prosíme, abyste doplnili informace, o nichž jsme my nemohly mít ani ponětí. Otevřel vám Maria nějakou další místnost? Pozdravujte ho od nás a vyřídte mu, že nám chybí jeho velevážené R a občasné špatný slovosled!

Ale hlavně si važte toho, čeho jste byli svědky. My jsme si to vše dokázaly uvědomit až zpětně a nedokázaly Marie správně poděkovat. Pokusily jsme se najít každou z místností, ale neobjevily se před námi. Ani jedna. Bylo potřeba Mariovy přítomnosti, ten nás ale už nikdy nekontaktoval.

Zdravíme rok 2513!



Hodnocení

Formální náležitosti: 16 kostek

Janel Weil

Obsah:	4	Kvalita:	4	Úprava:	12	Celkem:	20
--------	---	----------	---	---------	----	---------	----

Hned na počátku musím tým pochválit za použití básničky k oživení prozaického textu úkolu, uvedení pomocí poezie působilo velmi poeticky.

I silueta hradu, na které byly zvýrazněny body, kde se která ze skrytých místností prohlídky nachází, byla velmi dobrým nápadem, člověk se mohl mnohem lépe zorientovat. Nejprve jsem nevěděla, kde začít, ale přiložený kompletní soubor mi poradil, kudy kam, takže po této stránce vše shledávám v pořádku. Obecně se mi velmi líbilo zpracování, kdy interaktivní části byly jaksi mimo ty běžné, takže mohly mít mnohem lépe zpracovány, protože zde „nepřekážel“ text.

Hned v úvodu se mi zalíbil styl, kterým je příběh psán. Jedná se o moc pěkné vyprávění, týmu se podařilo vykreslit osobnost ducha, na kterého soustředili velkou pozornost, učinili z něj živoucí bytost i tím, že mu dali nějakou charakteristiku – ráčkování, které je vtipně řešeno i v textu pomocí kurzívy.

Výtku bych pak měla hned u první šifry – proč tam byla, když ji vlastně za skupinku vyřešil sám duch? Jinak se mi ale moc líbí, výběr časových symbolů je dobrým nápadem. Nápad s časem je výborný, jen mě trochu mrzí zpracování, kdy je obrázek dosti jednoduchý a nepropracovaný, nákres místnosti by mohl být detailnější, protože těch hodin tam dle popisu muselo být opravdu mnoho.

Do druhé šifry jsem se komplet zamotal a doteď nevím, jestli to s pravdou a lží skutečně funguje, ale budu tedy předpokládat, že ano :D Každopádně, síň skřítků je skvělý nápad, jen mě mrzí, že nebyla více rozpracovaná, že jsem si mohla prohlédnout jen jeden gaučích a schodiště pryč, ale ne skutečně místnost jak vypadá. To je opravdu škoda.

U další místnosti jsem naprosto nepochopila, podle čeho je určený počet otočení každého kruhu. Rozumím, co čím hýbe, ale proč zrovna v daném počtu... mi nějak nevyplývalo. Obecně byly šifry dost nejasné, vzhledem k tomu, že byly součástí formálních náležitostí, je to škoda, bylo třeba je přehledněji vysvětlit, dát tam nějaká logická východiska a podobně, aby to zkrátka bylo jasnější. Opět mě mrzí nedostatek bližšího prozkoumání místnosti, runy jsou sice věc hezká, ale chtěla bych je vidět blíže, i další věci, které se v komnatě nacházely.

Místnost věcí minulých měla logickou šifru, spíše hravého druhu, takže tam nebyl žádný problém. Ovšem obsah mě trochu zklamal, čekala jsem spíše něco spojeného s naší hogwartskou minulostí než glóbusy a mapy od mudlů... Dalo se z toho vytěžit více.

U páté místnosti mi chybělo řešení šifry – sice nebylo obtížné si text přečíst, ale ocenila bych, kdyby tým sám uvedl, co se vlastně ze šifry vyluštilo. Nákres skleníku však chválím, ten je dle mého nejpovedenějším obrázkem vůbec.

Ovšem za nejlepší nápad považuji poslední místnost! Tam se skutečně projevila fantazie soutěžících a nápad s kartotékou, kde je zkrátka všechno, včetně toho víceméně budoucího, je velmi povedený. I šifra sem se zadařila, jen ta písmena na okrajích se četla špatně, ale to už je detailní chyba. Za tuto místnost musím družinu pochválit.

Celkové shrnutí jako pozdrav, zápis do budoucnosti pro další, kteří půjdou v jejich stopách někdy po letech, je dobrým nápadem. Jak celkově úkol shrnout? Líbí se mi vizuální forma a úprava, která je tady přehledná a jednoduchá, Vyprávění samo o sobě se taktéž povedlo, ale vadilo mi, že místnosti vůbec nebyly rozpracovány a že některé byly tak nějak mimo kontext, daly se nahradit čímkoli jiným. Obecně se ale nejedná o špatnou práci, je vidět, že se tým snažil a dal úkolu ucelenou, sjednocenou formu.

Niane z Libelusie

Obsah:	4	Kvalita:	8	Úprava:	4	Celkem:	16
--------	---	----------	---	---------	---	---------	----

Milý týme,

velké překvapení pro mne! Za celou soutěž jsem zažila pouze jedenkrát takové zlepšení. Opravdu tleskám, protože u Vás vidím velký pokrok! A to se mi líbí!

Nejvíce bych chtěla vyzdvihnout to, jak úžasné jste své dobrodružství napsaly! Nepřeplácené, bez zbytečných překombinovaností, jednoduché a čtivé. Forma se Vám rovněž povedla a já si připadala jako součást velkého dobrodružství. Tedy pardon! Dobrodružství! (A propos - gratuluji, že jste získaly ducha s tak originálně fantastickým jménem - je to doslova v potterovském duchu, a to se mi moc líbí!!! Zbožňuji tyhle potrhlosti!)

Co se týká výběru jednotlivých místností - líbí se mi, že jste volily "důležité věci" (například čas), že měl Váš výběr hlubší smysl. Já osobně bych se nejraději na hodně dlouho zavřela do místnosti důležitých záznamů, to by bylo něco pro mne! +mrkne+

Celkově se mi Vaše práce hezky četla. Když do příště přidáte ještě "chloupeček", bude i hodnocení vyšší! Máte výborně nakročeno!

Niane z Libelusie

Selena Enail Smithová

Obsah:	12	Kvalita:	4	Úprava:	4	Celkem:	20
---------------	-----------	-----------------	----------	----------------	----------	----------------	-----------

Zaujal mne samotný vstup, kdy byl vizuálně představen i duch. Po vizuální stránce se mi také líbily jednotlivé kapitoly průchodu hradem. Možná by však pro nerušenou cestu a pochopení (v rámci webové prohlídky) bylo lepší, kdyby byl zahrnut všechny text, tedy celý popis jako je v příloženém PDF souboru.

Na konci celé prohlídky bych já osobně uvítala možnost „dveří“, které by mne opět vrátily na mapu hradu a já se tak vyhnula nekonečné smyčce s úkoly. Navíc bych na obrázku hradu trošku lépe zvýraznila jednu tajnou část. Pořád jsem počítala hledala a nakonec jsem si všimla jedné malé bledě modré části, což byla ta, kterou jsem celou dobu hledala.

Text celé práce v PDF byl čtivý, i když při luštění se mi to občas zdálo trošku odbyté. Bylo by lepší se při luštění více snažit a nemlčet. Takhle musel každou chvíli zasahovat duch.

Zapojení některých kolejních zakladatelů byl podle mne dobrý tah. Podtrhne se tak fakt, že tajné místnosti jsou nedílnou součástí našeho hradu. Také mne oslovil vzkaz budoucím soutěžícím.

Práci by se dalo něco vytknout, ale zase na druhou stranu, bylo zde dost věcí, které mne pozitivně zaujaly, a které se mi líbily.

Amálka Zlatá

Obsah:	4	Kvalita:	4	Úprava:	8	Celkem:	16
---------------	----------	-----------------	----------	----------------	----------	----------------	-----------

Začátek duch a báseň – pěkné. Oproti minulým úkolům vidím velkou snahu a pěkně zpracování. Jenže mi to přišlo nějaké chaotické. Úkoly jste všechny splnili, tohle je v pořádku. Některé z nich byly hezky zpracované a hádanky zajímavé. Jenže tam chybělo trochu toho vtipu. Každopádně se zlepšujete a celkem se mi to i líbilo. Oceňuju velkou snahu a do posledního úkolu přeji HODNĚ ŠTĚSTÍ!!!

4. úkol

Zadání úkolu

Termín úkolu: 6.6. - 15.6.

„Hele, Bubo, taky si to slyšel?“ zaskřehotá nazelenalá hlava na jednom ze čtyř kůlů u Zakázaného lesa a natočí se ke kolegovi.

„Có? Že je dneska ta noc?“ chrochtne zesinalý Bubo a dloubne očima po první hlavě.

„Jaká noc, jaká noc?“ zakvílí zezadu hlava s růžovým odstínem.

„No tó, divoká noc Zakázaného lesa přece! Copak neznáš tu legendu? Všecky stromy a pahejly v tomhle lese jsou dušema dávných čarodějů. Když nákej z nich zmizne ze světa čarodějného, nevypaří se úplně a nakvartýruje se sem k nám jak kus dřeva. Sou to polena...“ zachechtá se Bubo.

„Tó uchš je nesss? Pšemyšlela jsem a mělo to být šitrra, ne?“ zaráčkuje brunátná z hlav.

„Ty si furt mimo, Fránsoáz. Je to dneska, začne to zas na palouku uprostřed lesa, jako dycky. Kolem tý mýtiny stojí šest hlavních dřev, ty obživnou a vyvolaj ostatní chamrad'. Prej se tu noc dá zjistit heslo nákyho velkýho hradního tajemství nebo co.“

„Jóó?“ vypoulí oči narůžovělá lšta. „A ják?“

„Seš náká zvědavá, k čemu ti to asi bude? Dokutálíš se tam i s kůlem a vyřešíš to, bo co? Dyt' si blbější než tady jalová!“ zamračí se skrz mastnotu vlasů zelená hlava a pohodí bulvami k Fránsoáz, která zrovna spokojeně puká rty.

„Náhodou je to zajímavý. Ze stromů se vysoukaj **podobizny** těch mrtvolek, je to sakramentská hrůza! Táhle oliheň tudle žbluňkala, že stačí uhádnout, kdo tvrdne v jakým z těch šesti velkejch stromů a jak jsou rozmístěny. Vysolí ti pak to slovo,“ rozsípá se Bubo.

„Slovo? Há?“ lšta s čvachnutím nechápavě roztáhne černá ústa, až se bradou dotkne kůlu.

Nazelenalá hlava rozčileně zavrčí. „To je to tajemství, ty kebule natvrdlá,“ ucedí skrz otvor, v němž kdysi byly zuby. „Prej jedno slovo složený z těch šesti dřev a pak už musej hledat sami, ty chytrolíni, co na to přijdou.“

„Helé? A kdy nám zas přijdou promazat krky? Ta ženská v řetězech to fláká, vůbec mi to neklouže!“ zakňourá lšta a vypukne nová hádka, jež se ztratí v nedoslechnu.

Na mýtině v nehlubší hlubině Zakázaného lesa se líně převaluje dusivá mlha. Jedinou záři vydávají slabé plameny svíc rozmístěných v kruhu a perleťová písmena, která se étericky vznášejí mezi propletení stromů.

Uprostřed mýtiny lze spatřit matnou černou desku s osamělým nápisem.

NERODICI LIANY

-

HOGWARTSKÉ ___?

Z dále se ozývá tichá píseň lesních víl.

Když nevíš kudy kam, obrať se tam, v moudrost chrám. Plešatice vede skvadru, kruhu dává začátek, zakuklenec zpoza hadrů, druhý je král šarvátek. Zlatorožka pluje s nimi, vedle ní je šedoška, nebo možná culíkatá, podobná je nebožka. Předposlední chrání zadek mocný vládce Poseidon, a poslední druhá ze dvou, rozmíst' správně každý strom.

Formální náležitosti: Pochopit a vyluštit správně zadání úkolu, jímž je jedno slovo, které bude v následném vypracování uvedeno a je hlavním tématem úlohy. Zpracování, uchopení a přístup v libovolné variaci, musí se však držet tématu a našeho světa kouzel. Mnoho štěstí.

Vypracování úkolu

Hogwartské spolky

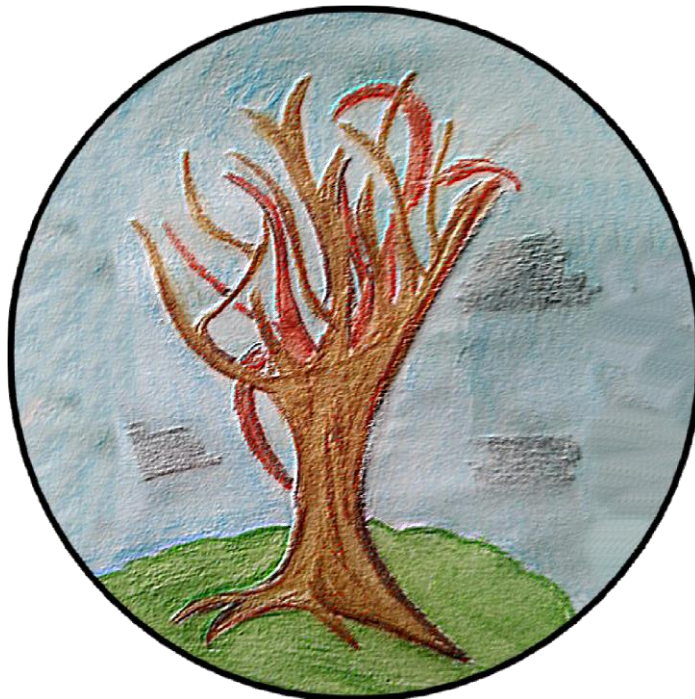
Spolek uctívání vrby mlátičky

Stručná historie spolku

Spolek uctívání vrby mlátičky vznikl v dobách jejího zasazení. Vrba mlátička u nás na škole není tou jedinou vrbou, která se na světě vyskytuje. Proto se vznik spolku připisuje mladým čarodějům z Irska, kteří spolek založili okolo roku 1957. Jednalo se o spolek, jehož členové se v rámci uctívání nechávali vrbou mlátičkou pošlehat či zmlátit. Vzdávali jí tak úctu a zavdávali jí tak příčinu k její existenci. Podle nich vrba mlátička musí někoho mlátit, aby měla vůbec smysl existovat. Tento spolek byl však ve svých dobách často stíhán a pokutován, neboť jejich rituály často poškozovaly vrbu mlátičku. Bohužel Ministerstvo kouzel nemělo jak tento spolek zavřít, zničit, či odepsat z jejich působení, neboť šlo o spolek dobrovolníků, kteří rituály uctívání podstupovali dobrovolně. Nezbyvalo jim tedy nic jiného než chránit vrby a případné uctivače odhánět.

Konec spolku přišel se smutnou událostí, kdy se v severní části Anglie jeden mladík rozhodl, že si ve své víře nechá zpřelámat vrbou mlátičkou nohy. Tento čin byl jeho kolegy obdivován a byl v něm dokonce i povzbuzován. Mladík se však přepočítal. Vrbu mlátičku nelze ovládat, nemůžete jí říci, kde udeřit a kde ne. Tak se také stalo, že mladíka zatloukla do země. Merlinužel mu již nebylo pomoci.

Po této události vymizely všechny známé i neznámé spolky uctívání a vrby mlátičky jsou pro tuto chvíli v bezpečí.



Školní spolek „Hogwartští uctívači vrby mlátičky“

Bohužel se zprávy o uctívačích vrby mlátičky donesly i k nám na školu a tak roku zima 2007 jeden velmi mladý student založil tento spolek i u nás na škole. Jelikož tato činnost byla nelegální a nebezpečná, byl spolek tajný, neboť aktérům hrozil školní trest či vyloučení.

Spolek se bohužel začal rozrůstat velmi rychle, a také jeho činnost se rozrůstala. Nejdříve to bylo jen pár pravidel (resp. první dvě pravidla), ke konci své existence již měl spolek pravidel deset.

Pravidla spolku:

- nechat se minimálně jednou týdně sešlehat vrbou mlátičkou
- každý den někoho pomluvit
- každý den napsat anonymní výhružný dopis či výhružný vzkaz v umývárně
- minimálně jednou za měsíc urazit učitele
- minimálně jednou týdně zmlátit ku slávě vrby mlátičky jednoho staršího spolužáka
- minimálně jednou týdně zmlátit ku slávě vrby mlátičky jednoho mladšího spolužáka
- schůzka u vrby mlátičky každý nov
- donutit spolužáka vypít veritaserum a položit mu spoustu nepříjemných otázek
- ukrást šaty svého spolužáka, které má právě na sobě a zmizet
- pomsta bývalým členům spolku každý týden

Spolek se však potýkal s problémy. S pravidly, která přišla, začalo členů postupně ubývat. Někteří leželi na ošetřovně, další se potýkali se školním tresty, jiní zase ze spolku odešli z osobních důvodů. Protože počet členů spolku od svého počátku značně vzrostl, jeho zakladatelé začali od svých členů požadovat stále více a více. Už nestačilo, že se nechávali vrbou zmlátit, museli si na důkaz své oddanosti i lámat ruce a nohy. Nezkoušeli to však jako jeden jistý mladý kouzelník, který u toho přišel o život, za pomoci vrby mlátičky. Zkoušeli to za pomoci kouzel, potlouků, či vlastní silou. Některým členům spolku se to přestávalo líbit a tak spolek opustili. Opuštění spolku však sebou neslo i kruté následky v podobě přepadení a hrubého násilí téměř každý týden. Není tedy divu, že se našel někdo, kdo o spolku vše v ředitelně řekl. Než, ale dotyčný přišel do ředitelny, vyhrotila se situace ve spolku natolik, že se počet členů rapidně snížil.

V důsledku úbytku členů spolku se vůdci dohodli, že začnou přijímat i nedobrovolníky a pod pohrůžkou násilí a ublížení na zdraví je donutili skládat slib. Zakládajícím členům spolku se líbila moc, kterou nad studenty měli. Bohužel s jejich novými praktikami přibýlo více zraněných a ani ti nehodlali zůstat potichu. Tak se také stalo, že jednoho večera na každoměsíční setkání členů spolku přišel pan ředitel s celým profesorským sborem. Všechny dobrovolné členy potrestal školním trestem a podmíněným vyloučením. Zakladatele spolku bez milosti vyloučil.

Tím končí existence hogwartského spolku uctívačů vrby mlátičky. Vrbu mlátičku občas někdo někdy ještě navštíví, aby se od ní nechal pár ranami zmrskat, ale nikdo už není nucen dodržovat zásady spolku a ubližovat svým spolužákům.

Spolek naštěstí neexistoval ani rok. Jeho konec se datuje na 8.6. léto 2007.

Spolkový slib

*"Já, (řekni své jméno) k tobě vrbo mlátičko přicházím!
Abych Ti sloužil, uctíval Tě a vzýval, už nikdy nebudu tak,
jak jsem býval. Útěchu nehledám, jen bolest, jen strach
působíš na mě, změníš mě v prach.
Já pak kol kolem na Tvé přání, Způsobím
zkázy Tvé rozsévání.*

Spolkový rituál

Přesně o půlnoci, za měsíčního novu, přijít k vrbě mlátičce, odříkat slib a nechat se 3x šlehnout jejím proutkem. Poté vypít zmenšovací dryák a dotknout se kmene stromu. Přijat je ten, kterému se to povede přes větší zranění.

Přínos spolku společnosti

Nemusíme snad dodávat, že přínos toho spolku pro naši školu nebyl žádný. Krom toho, že kolem nás často chodili pomlácení a zmlácení studenti, že nás tu a tam někdo přepadl a zmlátil, tak tu opravdu nebyl žádný přínos.

Znak spolku



Hodnocení

Formální náležitosti: 0 kostek

Janel Weil

Obsah:	4	Kvalita:	4	Úprava:	4	Celkem:	12
--------	---	----------	---	---------	---	---------	----

Nastala tady ta nešťastná skutečnost, že se tým nedobral ke správnému výsledku šifry. Přesto oceňuji, že se nevzdal a vložil všechny své síly do vypracování, třebaže na jiné téma. Tato nezdolnost je inspirující.

Hogwartské spolky nejsou špatným tématem, byla jsem zvědavá, co vypracování přinese. Je z něj samozřejmě znát, že na něj byl pouze zlomek času, který tým spíše věnoval bádáním nad hádankou, proto je vypracování velmi stručné. Zaměříme se ale na to, co bylo odevzdáno.

Uctívání vrby mlátičky jako motiv spolku mi přijde velmi brutální a nějak jsem se s tím ideálem nedokázala vyrovnat a neumím si doteď fungování takového spolku v rámci školy představit.

Z historie, která byla uvedena, na mě číší určitá sektářská fanatičnost, nepřírozené nadšení a poblouzněnost, klasické příznaky.

Na totéž odkazovala i pravidla hogového spolku. Nepochopila jsem, proč by do stanov mělo patřit nějaké okrádání a podobně, to přece s vrbou mlátičkou nijak nesouvisí...

Naopak mě zaujala veršovaná přísaha, která byla dobře napsána a měla jasně dané poselství.

Obecně mám k vypracování velmi rozporuplný postoj. Nechápu ideu takového spolku, nerozumím tomu, proč by vznikal a jak by vůbec mohl fungovat kdekoli, nejen na poli školy. Na druhou stranu jsou v pořádku takové věci, jako slohový styl, který se dobře čte, líbí se mi i první obrázek vrby. A v neposlední řadě týmu tleskám za to, že i v okamžiku, kdy si už nevěděl rady, se snažil něco vytvořit.

Niane z Libelusie

Obsah:	4	Kvalita:	4	Úprava:	4	Celkem:	12
--------	---	----------	---	---------	---	---------	----

Milý hadí týme!

Jsou to již tři dny, co jsem přečetla vaše vypracování, a čím více času ubíhá od toho okamžiku, tím víc je mi líto, že nemohu hodnotit více a lépe. Nejenže mě limitují pravidla soutěže, ale také paradox toho, že ač je vaše vypracování dobré a tomu, co jste odevzdaly, nemám co vytknout, je to jen zlaté zrnko vedle tří valounů zlata. A ač je ryzí a kvalitní, nemůže být „více“ než stejná ryzost a kvalita - ovšem větší hmotnosti.

Vaše práce byla na jiné téma než práce ostatních, i tak jsem ale při svém hodnocení kladla důraz na samotné zpracování. Nápad popsat historii Spolku uctíváčů vrby mlátičky se mi moc líbil, byl originální. U textu jsem se moc bavila, četl se dobře a svižně, pořád jsem čekala, co se ještě nedozvím. Ze všeho nejvíce se mi líbila historie spolku a dále sepsaná pravidla školní odnože, u těch jsem se bavila neskutečně, méně už mě nadchl závěr. Všechno vypadalo ve fázi čtení velmi slibně. O to větší bylo mé zklamání, když jsem zjistila, že znakem spolku celá práce končí... Kdyby těch spolků bylo alespoň o dva více...

Milé soutěžící, moc vám děkuji za vaši práci. A nemyslím jen tu poslední. Mrzí mě, že talent, který očividně máte, neměl více příležitosti vylézt z ulity, i tak vám chci ale říct, že o jeho existenci vím, schovat se nedá.

+usměje se+

Niane z Libelusie

Selena Enail Smithová

Obsah:	4	Kvalita:	4	Úprava:	4	Celkem:	12
--------	---	----------	---	---------	---	---------	----

Pokusím se pomínout fakt, že je práce úplně o ničem jiném a zhodnotit jí tak, jako kdyby přece jen bylo splněné zadání. Vezmu to hezky popořádku.

Soutěžící si dali s vypracováním zadání práci, ale přeci jen ... v názvu je uvedeno "Hogwartské spolky" a přitom se tým rozepsal pouze o jednom spolku. Sice to bylo opravdu rozepsáno, ale chvílemi mi to připadalo jako když se fantazie a nápady zaseknou a prsty píší dál. Potenciál by zde určitě byl, ale jak po grafické tak i obsahově by to chtělo vylepšit a "vyšvihnout" se o něco více.

Idea samotného spolku zajímavá, ale klidně mohla být méně rozepsaná, pouze s důležitými poznatky a informacemi, přičemž by v rámci práce bylo uvedeno více spolků.

Navíc mi práce přijde "useknutá" žádný úvod, žádný závěr, či stručné info týmu k práci.

Tato práce má své klady i zápory, ale nemohu říci, že by se soutěžící nesnažili.

Amálka Zlatá

Obsah:	4	Kvalita:	4	Úprava:	4	Celkem:	12
--------	---	----------	---	---------	---	---------	----

Hogwartské spolky

No....ehm, jak bych to jako řekla.

Je mi to strašně moc líto. Snaha tady je, neříkám, že ne. Jenže škoda, ono je to bohužel vedle jako jedle.

I když.... zase na druhou stranu, jsem se zase dozvěděla něco nového o spolku vrby mlátičky. Věděla jsem, že takový spolek existuje, ale nic jsem o něm nevěděla.

Pravidla spolku mi přišla morbidní, ale to k tomu spolku asi bude patřit. Jde přeci o vrbu mlátičku.

No, už jsem zase u toho svého „no“.

I když to bylo celé u té jedle, očekávala jsem aspoň nějaký „boom“, ale ten se nekonal. Jen dodám, škoda....

* * *

~ A to je konec, vážení. ~

Bradavická čtyřka sice nedopadla podle představ ani týmu, ani koleje, ale Zmijozel se i přes to umístil na krásném prvním místě.

Z toho plyne jasné ponaučení. Není třeba být nejlepší. Stačí být první!

* * *

~ FIN ~