

## Sedmibojařská vypracování ~ Zpytlehněv Zd'áblíkov

Sedmiboj 2018 začal oficiálně 8. března, kdy na zahajovací slavnosti pohár vybral z pěti nominovaných studentů Astoriu von Pens, Narcisse Cinereu a Zpytlehněva Zd'áblíkova. Nedostalo se na Besu Bláznivou Rokfortskou a Veronicu Narcissu Williamsovou.

Tři vybraní sedmibojaři se po slibu osobní cti pustili do celoročního zápolení s tématem „Historie hradu“, s rozličnými náročnými úkoly i časoprostorovými anomáliemi. Všichni došli zdárně do konce a získali tak obdiv diváků i věčnou slávu. Níže si můžete pročíst veškeré práce odevzdané jedním z nich.



### Sedmibojař Zpytlehněv Zd'áblíkov s číslem 12:

- umístil se na celkovém 9. místě
- získal celkem 224 hvězdiček
- celkem 1× se objevil mezi třemi nejlepšími kreativními vypracováními

## Praktické úkoly

1. úkol	12. místo	8 hvězd
2. úkol	8. místo	12 hvězd
3. úkol	8. místo	12 hvězd
4. úkol	6. místo	14 hvězd
5. úkol	8. místo	12 hvězd
6. úkol	9. místo	11 hvězd
7. úkol	9. místo	11 hvězd

## Kreativní úkoly

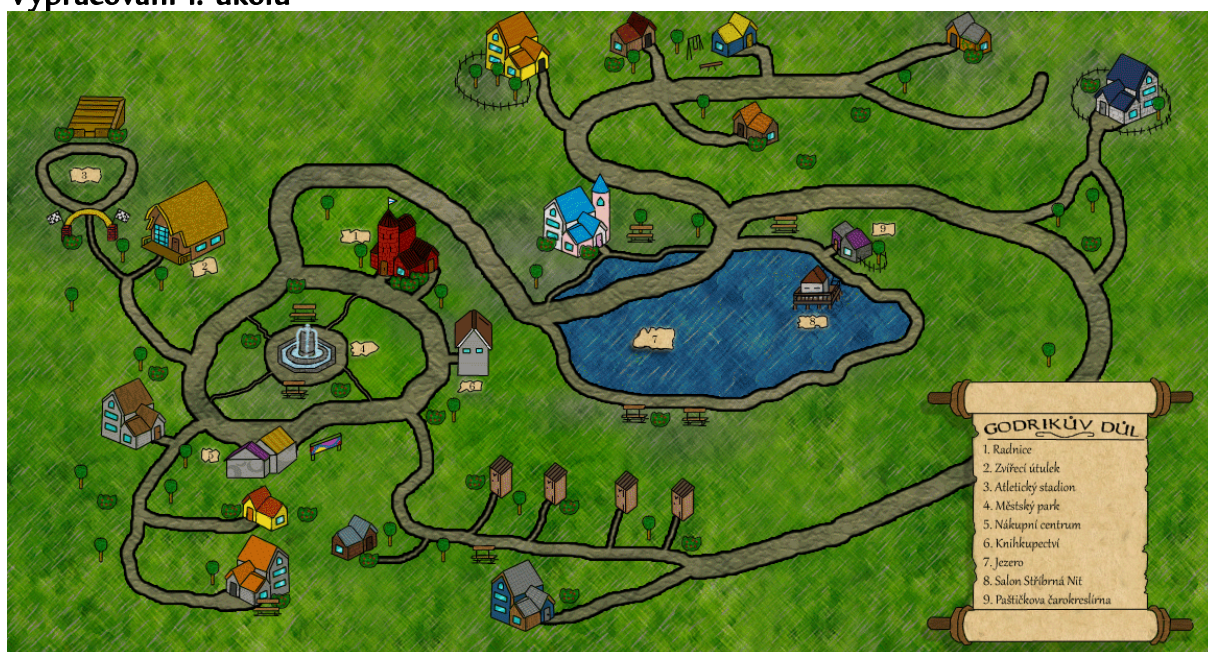
### Zadání 1. úkolu

Mlha kolem tebe se rozplyne, odněkud se ozve jemně podrážděný hlas.

„No, to je dost, že jdeš! Podívej se. Tady měly být plány na stavbu Godrikova Dolu a jsou nenávratně pryč. To bude důvod, proč se u vás na hradě dějí ty podivné věci. Je potřeba, aby někdo plány našel a vrátil je sem dřív, než se časová trhlinka zacelí! Nesmíš zapomenout, že v plánech musí být radnice, obchody a domky, které si budou moci obyvatelé koupit. A co teprve jezero a útulek! Taková tragédie! Bez plánů bude Godrikův Důl navždy ztracen.“

Hlas se s povzdechem vytratí do ztracena. Tvým prvním úkolem bude vytvořit nové plány na výstavbu Godrikova Dolu. Úkol bude obsahovat plán a jeho popis, který nepřesáhne 7 palců textu. Nezapomeň, že některé stavby jsou pro Godrikův Důl klíčové, plán je musí obsahovat všechny. Nikde se nepodepisuj a veškeré obrázky vlož přes galerii u úkolu, stejně tak i texty. Pracuj však rychle, času není nazbyt!

### Vypracování 1. úkolu



### KADIBUDKA

- dům ke koupi

Návrh základní a nejlevnější nemovitosti možné v budoucnu v GD zakoupit. Tento jednoduchý model obydlí byl převzat z mudlovského světa, kde je tento druh domu velmi běžný. Kadibudka je velmi malé a vkusné stavení. Její vnitřní rozměry jsou vysoce modifikovatelné a každý jen trochu schopný kouzelník jistě dokáže kadibudku zevnitř zvětšit na požadovanou velikost. Pokud kouzelník není dostatečně znalý prostorových kouzel a i přesto se rozhodne kadibudku zakoupit... možná bude lepší nepátrat po tom, proč ji potřebuje.

### JEZERO

V lokalitě se nachází i rozlehlé Ničí jezero, bohužel je však obydleno velmi agresivním druhem jezerních lidí, kteří s výstavbou okolo svého jezera v nejmenším nesouhlasí a dokonce vyhrožují, že stáhnou pod hladinu a sežerou každého, kdo se k břehům jezera přiblíží. Po několikaměsíčním vyjednávání jsou ovšem ochotni přistoupit na dohodu o sežrání pouze určitého počtu lidí za měsíc. Požadují ovšem lidi mladé a bez zdravotních komplikací. Jelikož populaci GD budou tvořit kouzelníci spíše starší, kteří už měli dostatek času na hromadění majetku a budou si tedy moci dovolit pořídit zde nemovitost, nepřichází obyvatelstvo GD v úvahu.

Navrhujeme tedy v budoucnosti využít nejbližší možnou vznikající školu. Školy jsou obvykle plné mladých chudých studentů, kteří budou vhodní pro tyto účely. Tu a tam se nechá v jezeře něco plavat, a my si jsme jisti, že chudí studenti se budou moci přetřhnout, aby to vytáhli. V zimě a v chladném

počasí budou nejspíše stačit naplaveniny dřeva na zátop, v letních dnech, či pokud ostražitost studentstva po několika utonutích vzroste, je možné nechat v jezeře plavat i něco cennějšího. Například kus oblečení nebo hůlku. Navrhujeme dále přejmenovat Ničí jezero po prvním utonulém studentovi. Čistě jako projev dobré vůle a velkodušnosti.

Kvůli věrohodnosti bude nejlepší vybrat takovou kouzelnickou školu, kde se nevyučuje plavání.

Dále navrhujeme pro tyto účely zbudovat mezi GD a vybranou školou magický tunel pro lepší přepravu.

#### TUNEL

Tunel by měl být zbudován na přepravu mezi vybranou kouzelnickou školou a Godrikovým Dolem. Za nejbezpečnější způsob dopravy považujeme jednomístný dřevěný vozík, kde se člověk bude držet předního okraje a který se bude závratnou rychlostí řídit po kolejích.

I přestože bude zbudován tunel magický a podzemní, měl by být co nejvíce klikatý a obsahovat velké množství prudkých a nečekaných zatáček. Brzdná dráha takto těžkého a takto rozjetého vozíku je odhadována zhruba na tři kilometry, ale to ať už si vyřeší studenti, kteří ve vozíku pojedou.

#### ATLETICKÝ STADION

Vkusné venkovní řešení Atletického stadionu má řadu výhod jako např. čerstvý vzduch nebo přijatelné náklady na výstavbu. Stadion by měl být zbudován v blízkosti Zvířecího útulku, aby to majitelé neúspěšných mazlíčků neměli příliš daleko.

*Rozsah vypracování: 6.7 palce, 2 834 znaků*

### **Hodnocení 1. úkolu**

#### ***Aki san Marino***

Milý sedmibojaři,

„z mála linií hodně muziky“. Zde potěší textura podkladu a osobitost a propracovanost jednotlivých domků. Pomohla legenda uvedená přímo na mapě. Ačkoliv nejsem zastáncem grafického zpracování takovou formou, využila bych možností a doplnila o les a další krajinotvorné prvky.

#### ***Cerridwen Lowra Antares***

Vypracování působí částečně jako plán na výstavbu, nejspíše i díky přiložené legendě, i v textu je převážně zmiňováno, že se bude vše teprve stavět a zařizovat, za což chválím.

GD by v této podobě nejspíše mohl fungovat, většina nápadů je převzata ze starého GD, částečně i rozvržení, ale všimla jsem si knihkupectví a také různých laviček, atd., které patří k občanské vybavenosti a díky nim to působí celistvěji. Plán se mi líbí, jsou na něm zajímavé detaily.

V popise je popsáno opravdu jen něco a navíc věci, které na plánek vůbec nejsou. Je pravda, že jsem se u něj i zasmála, každopádně není to nejsilnější část vypracování. Respektive je škoda, že podobně není shrnuto více komponentů z plánu, svým způsobem to působí nedodělaně.

#### ***Midar Kilahim***

Moc pěkný plánek, hodně se mi líbí označení jednotlivých budov, takže poznám kde co je. Trochu mi ale chybí členění - kopce, lesy. Ale je možné, že se vesnice bude nacházet na rovné terénu.

Co mi ale chybí je popis více budov. Popisy, co jsou uvedeny, jsou hezky podrobné, škoda, že toto není i u zbylých míst.

#### ***Silvia Honorová***

Plánek i s legendou (čísla se jménem objektu) je velmi hezký a přehledný. Popis jednotlivých objektů je výborný, snad jen škoda, že nejsou popsány všechny. Velmi pěkné vypracování

## Zadání 2. úkolu

Najednou se mlha protrhne a ty stojíš uprostřed pláně. Po stanovišti ani stopy.

„No, vida, tak tě tu přece jen máme. Sovy tě trochu poklovaly, co? Hradní obyvatelé jsou už dávno pryč, a to vše jen díky tobě,“ záhadná postava se sehne a zvedne ze země zašpiněný deník.

„Hm, to je ale nemilé. Nedopatřením se tu v čase zasekl nějaký deník. Ten bude asi chybět, nemyslíš? Vypadá to, že se poztrácelo i pár stránek. Budeš to muset napravit,“ úlisně se ušklíbne a rozplyne se. Deník s žuchnutím dopadne na udusanou hlínu.

Tvým dalším úkolem bude dát deník do pořádku, aby se na události během cesty při stěhování nezapomnělo. V deníku chybí právě čtyři stránky, které odpovídají čtyřem událostem. Vypracování bude obsahovat text, kde budou jednotlivé události popsány každá v rozmezí 3 až 6 palců, a dále přiložíš ručně vyhotovenou stránku z deníku. Pošleš tedy text s maximální délkou 24 palců a jednu fotografii. Nikde se nepodepisuj.

## Vypracování 2. úkolu

1.)

(1.4.2018)

Jako bezpečnostnímu koordinátorovi Sedmiboje připadla mi nemilá, avšak důležitá povinnost zabezpečit časoprostorovou trhlinu proti nebezpečnému a nežádoucímu zásahu studentů. Nevím, co to s těmi dětmi je, ale sotva se někde objeví nebezpečná časová trhlinka, už se najde nějaký – s prominutím – holomek, kterého nenapadne nic jiného než hodit do trhliny kámen, a pak pozorovat, co se stane. Poslední dobou mají studenti ve zvyku házet do trhliny stále více neužitečných předmětů, i když jim neustále dokola opakují, že časoprostorová trhlinka není žádný odpadkový koš!

Školních trestů jsem již rozdal nepočítaně a pomalu docházím k názoru, že snad ani nemá cenu ty děti trestat. Měli by to být především dospělí, kteří by nerozumné mládeži měli jít příkladem. Bohužel však je s profesory mnohdy velmi těžké pořízení.

Tak například před pár dny jsem načapal pana Hasangekiho, jak prohazuje trhlinou několik cizojazyčných slovníků. Když jsem se ho na to dotázal, odpověděl mi, že je zabavil studentům, kteří v nich neustále drze listovali a upozorňovali, že to a to slovo znamená něco úplně jiného, než jim tvrdil.

Problémy jednoduše všude.

A řešení této situace padá na má bedra.

Velmi dlouho jsem přemýšlel nad dostatečně důrazným krokem, který by zahnal chuť všech se k trhlině přibližovat. Rozhodl jsem se nakonec pro možnost možná příliš tvrdou, avšak dle mého názoru nutnou: umístit k časoprostorové trhlině ceduli s důrazným nápisem: „Neházejte do časoprostorové trhliny žádné věci, prosím.“

Rozhodl jsem se přizvat svou mladší kolegyni madam Antares.

S madam Cerridwen máme velice napjaté vztahy a v této práci jsem spatřoval příležitost k jejich možné nápravě. Madam je velmi milá mladá dáma, avšak od dob svého zřevnění několikrát projevila zájem o místo hlavní knihovnice, což samozřejmě nebylo možné, jelikož já tento post zaujímám již skoro deset let a všechny své povinnosti plním příkladně. To nejspíše vedlo k narušení našich vztahů. Byl jsem schopen přejít neustálé narážky na můj věk i občasně nenucené poznámky vychvalující přednosti klidného stáří a zaslouženého důchodu. Avšak když do ředitelny začaly docházet anonymní stížnosti na mou osobu, skutečně mě to rozlítilo.

Madam k mému velikému překvapení souhlasila a přislíbila mi pomoc. A tak se stalo, že jsme se druhého dne setkali a k tomu nešťastnému magickému úkazu dorazili. Pečlivě jsem vybral pro ceduli to nejlepší místo hned před trhlinou. Zarazil jsem do země kolík a zrovna se chystal připevnit i samotný nápis... když tu do mě zezadu někdo prudce strčil.

2.)

(20.11.2004)

Až do chvíle, kdy jsem došel do sborovny, mi nic nápadné nebylo. Jakmile jsem tam ovšem došel, překvapilo mě hned několik věcí. První z nich bylo bezmála dvanáct hůlek mířících na mě. Druhou věcí, která mne vyvedla z míry, bylo, že je drželi profesoři, které jsem neznal, anebo znal, ale jako mnohem starší. Mezi přítomnými jsem poznal madam Tari, o které jsem věděl, že na škole už několik let není a že kdysi vykládala Tarotové karty. Zaznamenal jsem bývalého zmijozelského ředitele Nekra, který byl ještě naživu a madam Rawenclav... která vypadala úplně stejně jako vždycky a nakonec samotnou i Sefrenii z Ylary.

Trvalo velmi dlouho, než se mi podařilo obstojně vysvětlit celou situaci a po celou tu dobu na mě nepřestávali podezřívavě mířit hůlkami, připraveni na mě použít nějaké velmi ošklivé kouzlo, nebo mi v případě slabších kouzelnických dovedností alespoň vypíchnout oko.

Pak mi někdo pod nos strčil nejnovější vydání Denního věštce i s datumem a pak zas trvalo velmi dlouho, než jsem se uklidnil já.

Nakonec z profesorů vylezlo, že s trhlinou mají potíže už dlouho. Dosud z ní prý vždy padaly jen použité sáčky od fazolek nebo špinavé lahvičky od lektvarů. Nedávno prý několik cizojazyčných slovníků, ale ještě nikdy žádný profesor.

A pak to začalo být divný. Ozvalo se zaklepání a dovnitř vstoupil ředitel Mithrandir. Místo uctivého pozdravu, který jsem čekal, se však vymrštila kolegyně Anseiola a začala pana ředitele tlouci přes hlavu tlustým svítkem a křičela na něj, aby se vrátil do své časové osy. Nebohý ředitel se dal na útěk a na chvíli byl klid.

Klid byl až do doby, než do místnosti vstoupil ředitel Erasmus. Scéna se opakovala a tentokrát jsem již nevydržel dělat, že nic nevidím, a požadoval jsem vysvětlení. Toho se mi dostalo od madam Sefrenie, byť ve velmi otrávené podobě. Z jejího vyprávění, které obsahovalo výrazy, které se sem až stydím napsat a navíc je vůbec neznám, jsem pochopil, že každý ředitel školy střeží vzácný obraceč času, který je uložen v ředitelně a má být chráněn před zneužitím. Dva páni ředitelé se jej však rozhodli využít a nyní se nedokážou vrátit do svých časových os a tak se motají někde, kde nemají vůbec co dělat a svou přítomností tak narušují samou podstatu času. Jediné štěstí je, že další ředitel, který v budoucnosti bude hlídat obraceč, má rozum a neblbne s ním. Kdyby se stalo, že by se ve sborovně ve stejný čas objevili tři ředitelé školy, koncentrace ředitelského magika by byla pro školu čar a kouzel tragická a časoprostorové kontinuum by se zborilo.

Stalo se to o hodinu později.

3.)

(???)

Nejsem si jistý, zda jsem poslední zápis učinil spíše před hodinou, nebo před deseti lety, každopádně od té doby se toho stalo strašně moc a zároveň vůbec nic.

Již podruhé jsem propadl skrze časoprostorovou trhlinu a bylo to ještě horší než prve. Měl jsem pocit, jako by mne vesmír překroutil naruby a pak vyvrhl. Všechny barvy ztratily svůj původní význam a spojily se, aby mne svým vířením a poskakováním dovedly k šílenství. Nahoře bylo dole, černé bylo bílé a ve vzduchu byla z nějakého důvodu cítit vanilka.

Když jsem se probral, byli jsme stále všichni ve sborovně. Uvědomil jsem si, že zem už je zase zemí, jelikož jsem se o ni praštil. Sefrenie strašně křičela na všechny minulé, současné i budoucí ředitele. Yori plakala a ministerský pracovník, který dorazil hned poté, co se v roce 2004 trhlina objevila, si vše pečlivě zapisoval.

Několikrát mě obvinili, že je to všechno moje vina a já se jim snažil vysvětlit, že pokud se někdo propadne o 14 let nazpátek, nebývá to záměr.

A tak sedíme ve sborovně. Nad námi září trhlina a neustálé hádky jsou přerušeny občasným obviňováním. Sedíme u stolů a díváme se jeden na druhého, na podlahu či na stěny. Nikdo z nás se však neodvažuje dívat se z oken.

Za nimi není nic.

Ministerský pracovník, který si z nějakého důvodu si zachoval chladnou hlavu, tvrdí, že se nám neuváženým používáním tří převracečů času najednou podařilo roztržít časoprostorovou podstatu na místě, kde se trhlina objevila. Sborovna – a smutně poznamenal, že to zahrnuje i všechny v ní – nyní existuje a zároveň neexistuje ve všech možných časových osách. Její existence je nejasná. Pro okolní svět to vypadá jednoduše tak, že sborovna i s jejím osazenstvem prostě zmizela – jistě k velké radosti studentů.

Těm však radost nevydrží dlouho, jelikož náhlé zmizení části hradu a jeho následné objevení možná ne v tak stejném místě a čase... bude mít za následek destabilizaci celého místa. Hrad s největší pravděpodobností spadne.

Ministerský pracovník tvrdí, že jediná naše možnost je vhodit do časové trhliny všechny tři obraceče času. Myslím si, že je to pitomost a také jsem mu to řekl. Otázal jsem se, co si jako myslí, že se potom stane.

Pokrčil rameny. Buď přestaneme existovat, nebo si čas dá říct a vrátí se tam, kde má být. V takovém případě vše přebere ministerstvo. Vymaže nám paměť a pokusí se vše dát do pořádku a celou věc utajit před kouzelnickou veřejností.

Nikdo s tím samozřejmě nesouhlasil. Jenomže on se jen usmál a řekl nám, že na místě vytrženém z času máme celou věčnost, abychom změnili názor.

#### 4.)

(21.11.2004)

Toto je pravděpodobně můj úplně poslední zápis, jelikož si už za pár hodin nejspíše vůbec nebudu pamatovat, že jsem si nějaký deník kdy psal. Pracovníci ministerstva postupně odvedli mé kolegy do toho, co zbylo z jejich kabinetů, aby jim mohli upravit paměť a vymazat z jejich vzpomínek poslední dny.

Ostatní se snaží organizovat poděšené studenty, kteří se z ničehož nic ocitli mezi hromadou trosk. Jsem si jistý, že o celé této situaci budou v budoucnu mluvit jen jako o stěhování a nikdo už se nikdy nedozví, co se tu vlastně doopravdy stalo.

Jsem si jistý, že ministerstvo již nyní vymýšlí přijatelný příběh, který by mohl být podán kouzelnické veřejnosti, aby se celá záležitost ututlala. Paní Sefrénie předtím, než jí pracovníci vymazali paměť, prý údajně souhlasila s tím, že může být pád hradu spojen s jejím odchodem, pokud se tak zabrání šíření paniky.

Jsem z toho všeho unavený a mám obavy.

Ministerští pracovníci znejistili, když jsem jim vypověděl svůj příběh a jsem si jistý, že skutečně přemýšleli o tom, jak by mě mohli dostat domů. Časoprostorová trhlina však nenávratně zmizela a jak to tak vypadá, budu si muset počkat čtrnáct let na to, abych se domů dostal.

Ani jsem se příliš nebránil, kdy mne ministerstvo požádalo, abych dobrovolně podstoupil úpravu paměti. Co jsem také mohl dělat?

Vznesl jsem samozřejmě námitky, že mým přátelům a známým v mé době bude divné, že jsem zničehož nic jenom tak zmizel. Ministerstvo mě však ujistilo, že celý případ založí do archivu a za čtrnáct let se někdo vydá do budoucích Bradavic a všem lidem, kteří mě znali, vymaže jakékoliv vzpomínky na mou osobu. Vše bude uvedeno do stavu, jako bych na škole nikdy neučil. Mé vyučovací hodiny přebere někdo jiný, funkce bezpečnostního koordinátora Sedmiboje bude zrušena a mé místo v knihovně nahradí s největší pravděpodobností madam Antaresová. Ta však místo vrchní knihovnice bude zastávat jen dočasně, jelikož nejpozději do konce roku 2018 bude na příkaz ministerstva zatčena a převezena do Azkabanu. Můj kabinet pak bude následně přenechán někomu jinému a má žena dostane z ministerstva přiděleného jiného manžela, který mne zastoupí.

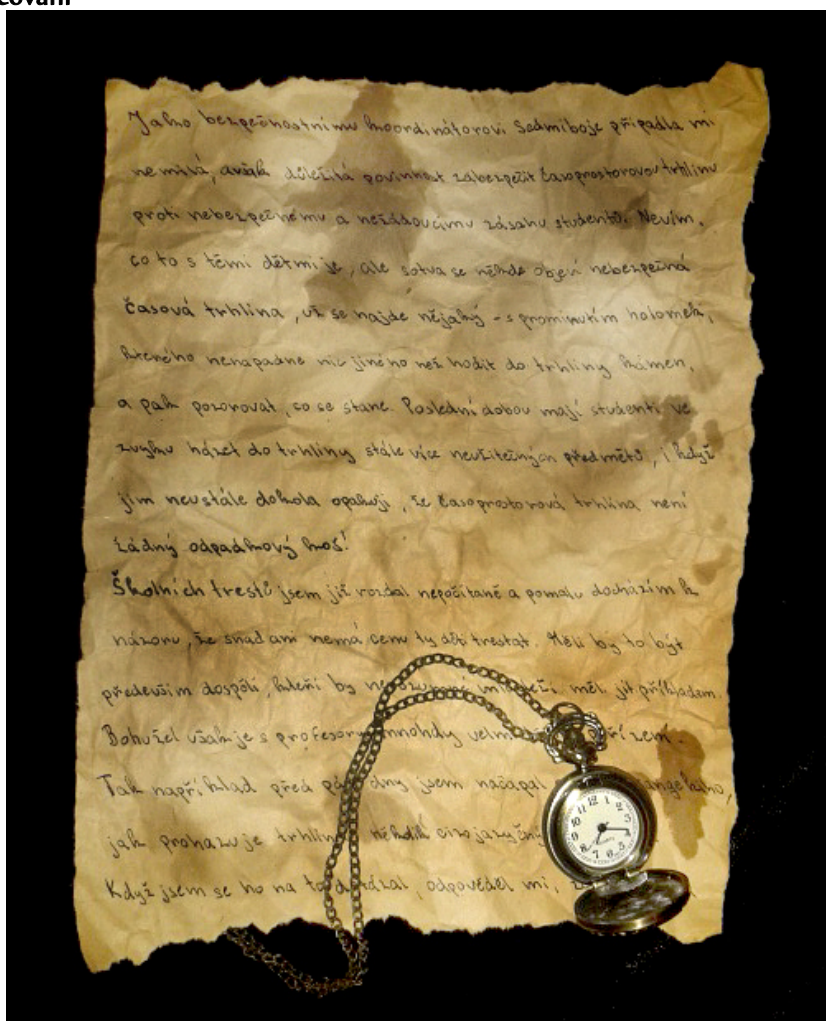
Nemohu se přinutit, abych tento deník zničil. Možná jsem neměl život tak zajímavý, jak bych si přál, ale nesnesu vědomí, že by po něm nemělo zůstat vůbec nic. Rozhodl jsem se, že deník při odchodu ze zříceného hradu nechám ležet někde mezi sutinami.

Starý hrad a můj starý život.

Nestěhuji se jen do nového domova. Stěhuji se do nového života.

Snad bude lepší než ten minulý.

### Galerie k vypracování



*Rozsah vypracování: 24,2 palce, 10 240 znaků*

**Poznámka:** Organizátoři vyjádřili pochybnosti o tom, zda bylo splněno zadání úkolu v tomto vypracování.

Porotci se jednohlasně shodli na nesplnění zadání tohoto úkolu. Zápis v deníku se měl týkat skutečné historické události stěhování našeho hradu. Přestože jsme ponechali značný prostor pro vlastní fantazii každého ze soutěžících, v tomto případě bohužel přesáhla rámec zadání, které se tím pádem naprosto minulo účinkem.

## **Hodnocení 2. úkolu**

### ***Aki san Marino***

Milý sedmibojaři,

ve Vaší práci je jasným plusem schopnost vypravovat, udržet myšlenky, rozvíjet potenciál děje, a nesmírně poutavě předestření myšlenek i činů. Přestože je vypracování takovou okličkou mimo zadání, kdy se vlastně příliš nedotýká samotného doplnění historie o přímé vzpomínky ke stěhování, jak probíhalo kdysi, je zajímavou časovou odbočkou, která upoutá, kromě jiného i tím, že autor vypracování zná tehdejší historické osoby, tj. má povědomí o tom, jaký hrad tehdy byl. Jen si ho zpracoval po svém. Přestože se tak práce zadání vzdálila asi až za rámec toho, kde by deníkové zápisy měly být, práce je svědomitě pojatá a čtivá, plná osobitosti a kreativních postřehů.

### ***Cerridwen Lowra Antares***

Ve vypracování se můžeme dočíst, že listopadové události nebyly ničím jiným než zakamuflovaným průšvihem zamaskovaným jako jakés takés stěhování.

První záznam velice balancuje na hraně zadání, spíše ji překračuje, co zápis, to měla být událost ze samotného stěhování, zbylé tři se tak určitě brát dají, v jistém úhlu pohledu.

Samotné události jsou pak zaštitené faktickými jmény, na druhou stranu jde spíše o popis toho, co si autor vymyslel. Občas je to vtipné, občas méně, občas je část povedená, občas to hapruje. Jako celek mě to víceméně bavilo.

Co se týká stránky, tak tam je vše ok, nemám k tomu dalších poznámek.

Jen drobnost pro soutěžícího, do Azkabanu se nechystám a k trhlině jsem se ani nepřiblížila! :D (Ale to na mé hodnocení nemělo vliv, nebojte.)

### ***Midar Kilahim***

Vypracování je zajímavé, jen mi tam trochu chybí události spojené se stěhováním hradu. Navíc si nejsem jist, zda text vypadá jako součást deníku, ale to už je věcí autora původního, zda si takto deník psal.

### ***Sílvia Honorová***

Vypracování je velmi nápadité, literárně zdařilé a čtivé. Líbí se mi prolínání časových os i nápad s obracečem. Fotografie stránky je také velmi zdařilá. Problém je, že o stěhování se v něm nedovíme prakticky nic. Navíc časově dost pokulhává. Například stěhování se událo v únoru, ne listopadu. Madam Tarí nebyla na škole v roce 2014. A tak by se dalo pokračovat.

### Zadání 3. úkolu

Se složením posledního výtisku se archiv pročistí. Vše je úhledně uloženo do řady dlouhých polic. Do uší se ti vplíží zkřehlý hlas. „Výborně. Zdá se, že jsou archivní výtisky zachráněny. Ano, zdá se, to je to správné slovo,“ jízlivý smích se odrazí od přeplněných polic. Z jedné police ti k nohám dopadne svitek. Rozevřeš jej. Jde o staré číslo Denního věštce, na titulní straně se pouze černým písmem vyjímá titul: Z.L.O. otřáslo hradem! Tvým dalším úkolem bude prázdné vydání novin doplnit. Formou investigativní reportáže zpracuj důležitou událost hradních dějin – Z.L.O. Pátrej však důkladně, aby nedošlo k pokřivení skutečností a na záhadu se nezapomnělo. Výstupem tvé práce bude text o maximálním rozsahu 18 palců. V reportáži se musí vyskytnout veškeré důležité informace – o co se jednalo, kdy k incidentu došlo, jak se problém řešil. Ujmi se řemesla reportérského a vtiskni vybledlým dějinám novou barvu!

### Vypracování 3. úkolu

Akce známá jako **Z.L.O** neboli Zábavné Literární Osvěžení proběhla v roce 2009 a byla odstartována výhrůžným dopisem, který se 22.10.2009 objevil přišpendlený na hradní bráně. Podařilo se nám vypátrat přesné znění dopisu, který pravil:

*„Všechna světla pohasla,  
blíží se k vám doba zla.  
Až temnota k vám doletí,  
vy podlehnete prokletí“*

Dopis způsobil na hradě značný rozruch a to zejména proto, že se ho profesorům nepodařilo nikterak odstranit.

Z.L.O v plné síle udeřilo 23.10.2009 a zaklelo profesory do brakové mudlovske literatury s cílem zasáhnout hradní studentstvo a odtrhnout je od kvalifikované pomoci profesorského sboru.

Knihy byly pro kouzelnickou veřejnost zcela neznámé a nesly tituly jako například „Strašidlo cantervillské“ do kterého byla zakleta mdm. Angela Grey-Slytherin; „Tři čuníci“, kterými se stal Amon Revan Travn nebo „Maková panenka“, ve kterou se přeměnil Thor Henrik Nilsen.

Knihy byly navíc velmi nedůstojně zahozeny do bláta, kromě pana ředitele, který byl zaklet do knihy „Poník na výletě“. Nimrandir Elénere byl i v zakleté podobě natolik mocným kouzelníkem, že dokázal nad bahnem důstojně levitovat.

Každému ze zakletých profesorů byla položena zákeřná hádanka. Tato hádanka byla zrýmovaná a měla čtyři řádky. Byla zároveň také velmi těžká a z toho důvodu mohl bezradný profesor požádat o nápovědu. Někteří profesori jako například mdm. Rawenclav, Malrinová, Nekromacer či sourozenci Orionisová a Orionis neměli s hádankou vůbec žádný problém a uhádli ji mezi prvními.

Jiní profesori, mezi které patřil pan Vrizas, mdm. Cuthbert či mdm. Čihůlková, po několika neúspěšných pokusech museli požádat o nápovědu. Na hradě však byli i profesori, kteří, když hádanky viděli, raději si okamžitě vzali dlouhou dovolenou nebo se nechali rovnou zmrazit. Tito profesori pak museli být zastoupení někým jiným.

Místo uprchlého Abbadona Samaela Gorda například hádanku hádal sám nejvyšší – pan ředitel Elénere. Místo zmražené Amálky Zlaté hádala dušice Arya de Hall a místo Consuely Zirkon se hádanky ujal pan Veldrin.

Po té co se profesor ať už s obtížemi nebo bez nich dobral správného rozluštění hádanky, obdržel dva výtisky zakleté knihy a právě v tuto chvíli přišlo na řadu hradní studentstvo a nebohému zakletému profesorovi nestačilo než čekat, zda ho někdo zachrání.

Jakmile se po hradě rozkřiklo, že daný profesor obdržel výtisky knih, měli studenti možnost jako kolej profesorovi poslat sovu a požádat ho, zda by jim jeden výtisk nedal. Na to profesor odpověděl, že to by teda nedal a že pokud ho chtějí, musejí si také zahádat a položil jim tu stejnou hádanku, jakou byl nucen hádat on. Jelikož však profesor měl výtisky pouze dva, každá kolej se musela snažit, aby hádanku uhodla dříve, než koleje zbývající a jeden z výtisků získala.

Aby se předešlo přeplnění sovince profesorů, mohla se kolej pokusit správnou odpověď uhádnout pouze jednou denně. Pokud se jí to povedlo, dostala od daného profesora výtisk jeho zakleté knihy... ve které ke své jistě obrovské radosti našla další hádanku.

Druhá hádanka – ta z knížky - byla mnohem jednodušší, ale nebyla k ní žádná možnost nápovědy. Zároveň s knihou byl kolegím poskytnut odkaz na stránky, které je měly navést na další cestu k odčarování profesorů. Na této stránce se nacházel dlouhý seznam všech zakletých, a aby kolej získala další indicii, musela pronést u jednotlivých profesorů heslo, kterým byla správná odpověď na zadanou hádanku.

Po zadání správného hesla se u daného profesora objevilo jméno zvířete. Úkolem kolegí bylo přijít na to, proč daného profesora hlídá zrovna toto zvíře a jaký je v tom smysl. K rozluštění této hádanky bylo za potřebí zachránit co nejvíce profesorů, jelikož zvířata hlídající profesory v seznamu se odvíjela od počátečních písmen jména profesora abecedně nad ním.

Například pan Nekro The Gravedigger byl hlídáný Kiwi, a nad ním byl napsán pan Kilahim. Jakmile kolegím došel tento logický vzor, byli odkázáni na stránku s lektvary, kde pro daného profesora mohli získat lektvar a zachránit ho.

*(Stala se však i tragédie, kdy mdm. Angela Grey-Slytherin vypila špatný lektvar a zřítla se do Jámy Lvové. Nakonec byla sice zachráněna studenty, ale její zdravotní stav vůbec nebyl dobrý. Několik následujících týdnů byla celá zelená a byla vidět na hradě v obvazech či dokonce na vozičku.*

*Po zřícení do Jámy ne všichni obyvatelé hradu byli nakloněni madam vytáhnout, nebo se pokusit jí hodit žebřík. Pan Vrizas se ve Velké Síni vyjádřil: „Tak ji tam necháme“ a pan Werewolf dokonce podal návrh na zaspání jámy. Jáma pak byla oplocena, aby do ní nemohl spadnout nikdo jiný a mdm. Grey-Slytherin si v ní pobyla až do 16.11.2009 kdy konečně někoho napadlo, že by jí mohl vytáhnout.)*

V zachraňování profesorů si nejlépe vedl Nebelvír, který zachránil 14 profesorů. Na druhém místě se umístil Havraspár s 10 zachráněnými profesory. Na třetím místě pak Zmijozel se 7 zachráněnými a jako poslední Mrzimor, který také zachránil 7 profesorů, ale trvalo mu to mnohem déle.

Vítězná kolej si pak mohla zcela zdarma navrhnout a objednat kolejní předmět, a tak Nebelvír získal plášť. O stejnou odměnu si za zorganizování Z.L.A. řekla mdm. Grey-Slytherin, což pro zmijozelskou profesorku byla kuriózní odměna.

Zlo tak bylo oficiálně přemoženo 20.11.2009.

Zcela jinak probíhalo pak zachraňování kolejních ředitelů, kteří nemuseli hádat hádanku, ale dostali 4 výtisky knih zdarma.

Za oficiální pachatele zla jsou považováni Angela Grey Slytherin jako jeho strůjce. Nekro The Gravedigger jako zlotřilý programátor, Lenúlie Čihůlková a Jeanne Véronique Joyeuse. Pan ředitel Élénere byl do týmu zařazen z důvodu, že mohl Z.L.U zabránit, ale neučinil tak.

Během příprav Z.L.A prošly samotné hádanky zajímavým vývojem. Hlavní pachatelka Angela Grey-Slytherin měla původně v plánu vypůjčit si hádanky od papa Fourase z francouzské soutěže Pevnost Boyard a přeložit je z francouzského originálu. Proto byla do týmu organizátorů pozvána Jeanne Véronique Joyeuse co by profesor znalý francouzského jazyka. Obě profesorky však záhy zjistily, že pokud přeloží hádanky z francouzského originálu ztratí se všechny dvojsmysly a přeložené hádanky se

absolutně nerýmují a nejsou pro plány Z.L.A. použitelné. Proto musely být nakonec všechny hádanky vymyšleny.

#### **Několik zajímavostí nakonec**

\* Po akci Z.L.O. zůstal na škole jako památka zákeřný skřítek Z.L.O.řád, který měl navždy kolovat mezi hradním obyvatelstvem jako neblahá upomínka na celou akci. Aby se u nikoho dlouho neohřál a lidé si ho skutečně předávali mezi sebou, živí se skřítek fazolkami a má ve zvyku po několika dnech začít trhat oblečení.

Dnes se skřítek z nějakého důvodu nachází v kumbálu Nebelvíru.

\* Madam Angela Grey-Slytherin využila svůj pád do Jámy lvové a dočasné následky v podobě nezdravě nazelenalé kůže k tomu, aby přemluvila pana ředitele, ke změně barvy očí z hnědé na zelené, po kterých už dlouho toužila, jako po připomínce své staré koleje.

Panu řediteli však připadalo nezdravé cákat si do očí zelenou barvu, a tak a s ohledem na profesorčino zdraví to zakázal.

\* Celé Z.L.O. vlastně vzniklo jen proto, že md. Grey-Slytherin měla hromadu obrázků velmi pěkných knížek, které chtěla nějak využít a ne Příčnou ulici se to nehodilo. Z.L.O. byla největší, nikoli však jediná akce, která vznikla jenom proto, že mdm. Grey-Slytherin a prof. Werewolf se neměli rádi.

**pro Denní věstec**  
Zvídavý novinář

*Rozsah vypracování: 17.4 palce, 7 363 znaků*

### **Hodnocení 3. úkolu**

#### ***Aki san Marino***

Reportáž je dobře sepsaná, je v ní mnoho detailů a osobitost jí vdechly postřehy v závěru. Jedinou slabinou je tak snad pouze to, že působí jako reportáž klasická, historické ohlédnutí, ne reportáž investigativní, kde by se reportér sám stal rádoby pamětníkem přímo v akci. Trochu mě překvapil letopočet 23.10.1009, to byly Bradavice ještě snad jen pouhým nápadem čtyř dávných zakladatelů.

#### ***Cerridwen Lowra Antares***

Fakta jsou ve vypracování zmíněna v hojném počtu a až do zajímavých detailů. Reportáži se to blíží, ač to nesplňuje zcela, každopádně je to spíše z dnešního pohledu než "tehdejší článek". Jinak soutěžící postihl vše důležité a bavilo mě to číst.

#### ***Midar Kilahim***

Text reportáže je velice hezky zpracovaný, obsahuje důležitá fakta, každý si tedy dokáže představit co se přesně na Hradě děje. Velice oceňuji i zajímavosti na konci. S čím si ale nejsem jist je datování - text na mě působí jako psaný s historickým odstupem, než o aktuálním dění.

#### ***Silvia Honorová***

Velmi přesný a podrobný popis událostí, kvalitně vystavěné věty. Charakter je na hraně reportáže, chybí v ní ovšem investigativnost. Někdy text působí trochu nudně.

Navíc nejde o popis aktuálních informací, ale shrnutí dávno uběhlé události, což je velká škoda.

Nápaditě působí popis toho, kdo byli "pachatelé zla".

## Zadání 4. úkolu

Dneska ti to trvalo nějak déle než obvykle! Naštěstí už jsi za polovinou, tak nepolevuj a pojd' se na něco podívat! Přes noc se ze skladů Příčné ulice ztratilo oblečení a s ním i chystaná kolekce šatů „Edice Hogwarts“. Na dámskou verzi naštěstí máme schované střihy, ale pánská je nenávratně pryč!

Tvým úkolem bude zapojit návrhářského ducha a vyhotovit zcela novou pánskou verzi šatů Edice Hogwarts. Měj na paměti, že tyto šaty mají vystihovat danou kolej a důstojně ji reprezentovat.

Vypracování bude obsahovat 4 pánské modely (1 havraspárský, 1 zmijozelský, 1 nebelvírský a 1 mrzimorský). Každý model bude mít název a popis takový, jaký bývá u oblečení z pultů Příčné ulice. Oblečení musí být nově navrženo. Způsob zpracování návrhu je libovolný (ruční kreslení, v programu na PC i ruční výroba – je to na vás!).

Další text není povolen.

Pro názornou ukázkou přikládáme dámskou verzi „Edice Hogwarts“, která se nám zachovala:

Název: Edice Hogwarts – Křídla nebes

Popisek: Šaty pro dívky z Havraspáru jsou plné zejména šarmu, ale také elegance. Nevelká zdobnost zobrazuje havraspárskou schopnost vyjádřit složité věci jednoduše a přesto neskromně. Rukávy skvěle imitují havranní křídla a barva je jako tmavé, hebké nebe.

Název: Edice Hogwarts – Lví hrdost

Popisek: Tyto dámské šaty dokazují, že Nebelvír je kolej plná hrdosti a odvahy... Majestát dodává kožešina, která má připomínat kožešinu lva, který se pyšní ve znaku této koleje.

Název: Edice Hogwarts – Odlesk smaragdu

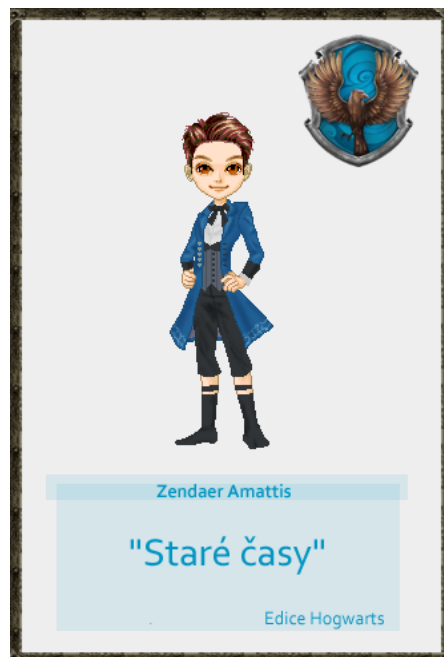
Popisek: Elegance, prudkost, vychytralost... To vše je skryto v šatech pro dívky ze Zmijozelu. Jsou úzké a lehké, materiálem je hadí kůže. Jejich majitelka je krásná a nebezpečná stejně jako had samotný...

Název: Edice Hogwarts – Přirozená síla

Popisek: Mrzimorské šaty dokonale vystihují mrzimorskou hrdost a zároveň prostotu a skromnost, která tuto kolej charakterizuje. Nezdobnost zároveň dokáže vyzdvihnout přirozenou krásu. Aura, kterou šaty disponují uchvátí jak profesory, tak dokonce i zmijozelské studenty.



## Vypracování 4. úkolu



### Edice Hogwarts - Staré časy

"Proč nosit něco nového a nevyzkoušeného, když si můžete obléci to, co nosil už váš pradědeček a před ním i jeho pradědeček? Všechny dobré věci byly už dávno vymyšlené a u oblečení, to platí dvojnásob. Nemá smysl utrácet za nejnovější modely, jelikož móda jde kupředu mílovými kroky a co koupíte dnes, bude již zítra zastaralé. Buďte tedy chytří. Buďte zastaralí rovnou!"



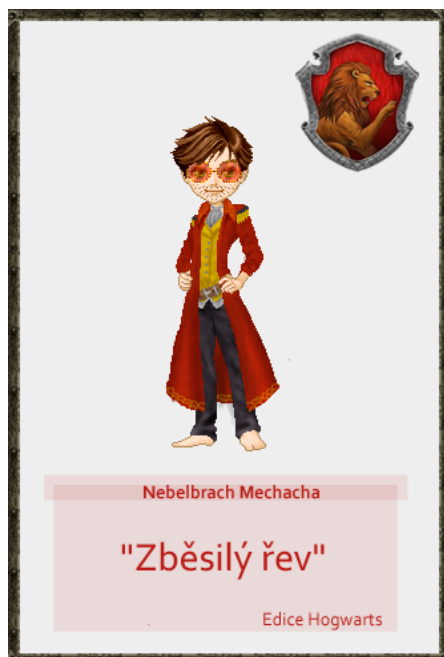
### Edice Hogwarts - Dokonalý gentleman

- "to sice nejste, ale v tomto slušivém obleku se za něj můžete alespoň vydávat. Jste-li křupan, buran nebo dokonce ukázkový vidlák, tento oblek je pro vás ten pravý. Dokonale zakryje vaše pravé já a vy se budete moci alespoň na chvíli stát slušným mladým mužem. Máte-li na sobě oblek dokonalého gentlemana, riziko odhalení je minimální. Garantujeme vám, že nikdo nic nepozná...alespoň tedy dokud nepromluvíte."



### Edice Hogwarts - Solidní základ

"Koho by zajímaly nejnovější módní styly a trendy, když může mít dlouhý plášť až úplně na zem? Zakryje křivé nohy, chlupatá lýtka i odřená kolena! A pokud máte díru na kalhotách, nebo kalhoty nemáte vůbec, nikdo se vám nebude smát. Stačí zapnout na knoflíčky a můžete být i po zbytek večera nadále frajer!"



### Edice Hogwarts - Zběsilý řev

"Budete si připadat jako lev! Červený plášť je vyroben z materiálu tak nepříjemného, že zaručeně budete zběsile řvát po celou dobu, co ho budete mít na sobě. Společenská konverzace na slavnostních akcích by tak mohla být lehce problematická, ale na famfrpálovém stadionu budete zaručeně nejhlasitější fanoušek ze všech!"

*Rozsah vypracování: 3.7 palce, 1 602 znaků*

### Hodnocení 4. úkolu

#### *Aki san Marino*

Nádherné návrhy, vtipné popisky, které jsou k věci a přitom nenudí. Kvituji zejména práci na detailech jako jsou nebelvírské brýle, zmijozelská vesta či havraspárská vázanka. Absence mrzimorských kalhot je potom s ohledem na popisek vtipnou pointou celého modelu. Také oceňuji, že jsou všechny modely opravdu elegantní, postavené o dost výš než klasické společenské hábity či kolejni oblečení. Navíc se mi líbí jejich různorodost, typová odlišnost, která je všude dobře zvládnutá. Sedmibojař si s úkolem poradil se ctí.

#### *Cerridwen Lowra Antares*

Navrhovat na postavičky není nejlehčí, v tomto případě bych řekla, že to vypadá poměrně dobře! Líbí se mi zde kromě provedení i nápady, na druhou stranu zamrzí, že dva modely mají vlastně stejné kalhoty. U mrzimorského pak nějaký ten "spodek", aby se to dalo nosit samo o sobě chybí, pokud lze mít knoflíky zapnuté, tak bych se přiklonila k tomu, aby taková varianta byla rovnou nakreslená. Názvy a popisky jsou pak trochu mimo. Sice jsem se u nich pobavila, což jsem byla pro změnu svým způsobem ráda, ale na PU si zejména ty popisky opravdu představit neumím, což je škoda.

#### *Midar Kilahim*

Velice se mi líbí modely jako takové, vskutku originální. Popisky jsou zajímavé, vtipné, leč mi v nich chybí trochu zanesení charakteristiky koleje jako takové, případně jejich nositelů.

#### *Silvia Honorová*

Modely v naprosto dokonale sladěném kolejním stylu. Oblečení na postavičkách je tak kvalitní, že být muž, okamžitě naklušu na Příčnu a budu se těchto modelů dožadovat. Popis dodává dílu na vtipnosti a podtrhuje určení. Za mě naprosto skvělé zhostění se úkolu.

### **Zadání 5. úkolu**

Jemné prachové pírkó líně dopadne na holou podlahu. Koukáš do prázdného sovince. Kam se všechny sovy poděly? Na otázky však není čas, slimáčí chřipka se šíří rychle. Popadneš lahvičku s lektvarem a prohlížíš si ji. Přece to již nějak vyřešili, byl to snad Nekro, kdo sovy zase vzkřísil! Kéž by bylo možné dopátrat se rituálu a sovy zachránit. Tvým dalším úkolem bude formou vyprávění onen Někřův rituál léčby slimáčí chřipky popsat. Součástí rituálu je důležité zaklínadlo, které bylo veršované a dosahovalo délky nejméně 24 veršů. Veškeré detaily a okolnosti rituálu si můžete vymyslet, držte se jen základních reálií (kdo je to Nekro a co je to slimáčí chřipka). Text s maximální délkou 20 palců (včetně zaklínadla) nesmí být doplněn o žádný další materiál a povolen není volný verš.

### **Vypracování 5. úkolu**

nevím

*Rozsah vypracování: 0 palce, 5 znaků*

### **Hodnocení 5. úkolu**

*Aki san Marino*

(žádné)

*Cerridwen Lowra Antares*

Snad se příští zadání trefí více do noty a času, budu se těšit! :)

*Midar Kilahim*

(žádné)

*Silvia Honorová*

(žádné)

## Zadání 6. úkolu

„Podívej se na to. Není to zvláštní? Místo, kde stávalo famfrpálové hřiště, jen zarůstá plevelem. Jako kdyby ten sport nikdy neexistoval,“ ušklíbne se.

Jestli chceš famfrpál zachránit, musíš ručně vytvořit deskovou hru na motivy známé sportovní hry famfrpál. Ve svém snažení máš volnou ruku, ale je několik podmínek, které musíš splnit:

Každá hra má svůj název i svá pravidla. Pravidla hry sepiš do vypracování, nepřesáhnou však 8 palců.

Herní deska (plán) musí být ručně vyrobena speciálně pro tuto hru. Vypracování bude obsahovat alespoň jednu (může i více) fotografií herního plánu a případných dalších součástí hry.

Veškeré herní prvky (figurky, karty, ...) musíš sám vytvořit. Není tedy možné použít žádné figurky ani jiné hrací prvky z mudlovských her. Výjimku tvoří pouze hrací kostky, které si můžete zapůjčit odjinud (jejich použití však není nutné. Hra může fungovat i na jiném herním principu).

Čím více ze hry bude dýchat atmosféra tolik typická pro tento oblíbený kouzelnický sport, tím lépe! Navíc by hra měla být hratelná i pro motáky."

## Vypracování 6. úkolu

### ŠKOLNÍ MISTROVSTVÍ

**Školní mistrovství** je famfrpálová hra určená pro dva hráče. Je určena zejména pro studenty školy čar a kouzel v Bradavicích, kteří si na ní mohou demonstrovat taktiku svého týmu ještě před zápasem. V tuto chvíli nejsou na trhu dostupná žádná rozšíření pro jiné kouzelnické školy a instituty, avšak díky neuvěřitelnému úspěchu, které Školní mistrovství mělo mezi studenty Bradavické školy, můžeme očekávat v nejbližších měsících vydání nového rozšíření s týmy Kruvaskými a Krásnohůlskými. Připravuje se též zcela nové vydání hry pod názvem „Velké mistrovství“ s profesionálními týmy.

K dispozici jsou čtyři famfrpálové týmy, jeden za každou Bradavickou kolej. Tým čítá obvykle dvanáct hráčských kartiček se současnými famfrpálovými hráči.

Kouzelnické kartičky se samozřejmě samy mění dle toho, jací lidé ve školních týmech momentálně hrají, je tedy možné, že za pár let, budou lidé na hráčských kartách zcela jiní, než dnes.







Každý tým má nadále nějakou počáteční výhodu a nevýhodu.

Nebelvír – Jako nejméně početný tým na škole má k dispozici pouze 10, namísto 12 hráčů. Kvůli tomuto oslabení se Nebelvířští snaží za každou cenu nespadnout a drží se na koštěti zuby nehty. Pokud má být Nebelvířský hráč shozen, může si vzít kartu z líbacího balíčku a je-li nepřirazená k žádnému postu, zůstává na koštěti.

Havraspár - jako nejchudší kolež si nemohl dovolit nakoupit žádné lektvary na zápas a účinky lektvarů z karet se na ně tudíž nevztahují.

Jelikož však hráči nespolehnají na lektvary, mají promyšlenou strategii střídání. Pokud je hráč shozen, může na jeho místo ihned nastoupit hráč jiný a může pokračovat v jeho tazích (aniž by musel čekat na další kolo). Tahy tohoto hráče se hodnotí jako poslední.

Mrzimor - Je vyrovnanou kolejí s dobrým zázemím a z toho důvodu u nich nejsou pozorovny žádné negativní ani pozitivní účinky.

Zmijozel – díky podvyživenosti jsou hráči lehčí a tudíž i rychlejší (jejich tahy se tak vyhodnocují první, nejsou –li přebyty rychlostním efektem). Zároveň však mají nižší výdrž a regenerace shozených hráčů trvá o jedno kolo déle.

## HRÁČSKÉ KARTY

Životy – Oranžové tečky v pravém horním rohu hráčské karty označují odolnost hráče a počet životů, který je nutný mu sebrat proto, aby byl shozen z koštěte. (Ve hře jsou k dispozici oranžové korálky. Ty postavte pod kartu hráče v počtu odpovídajícímu počtu jeho životů).

Životy se v průběhu kola neregenerují a mohou být obnoveny pouze hrací kartou s lektvarem, nebo kartou náhody. Přejde-li hráč o poslední život, padá dolů z koštěte a musí na ošetřovnu, kde se bude zotavovat 3 kola, než bude moci být znovu nasazen do hry.

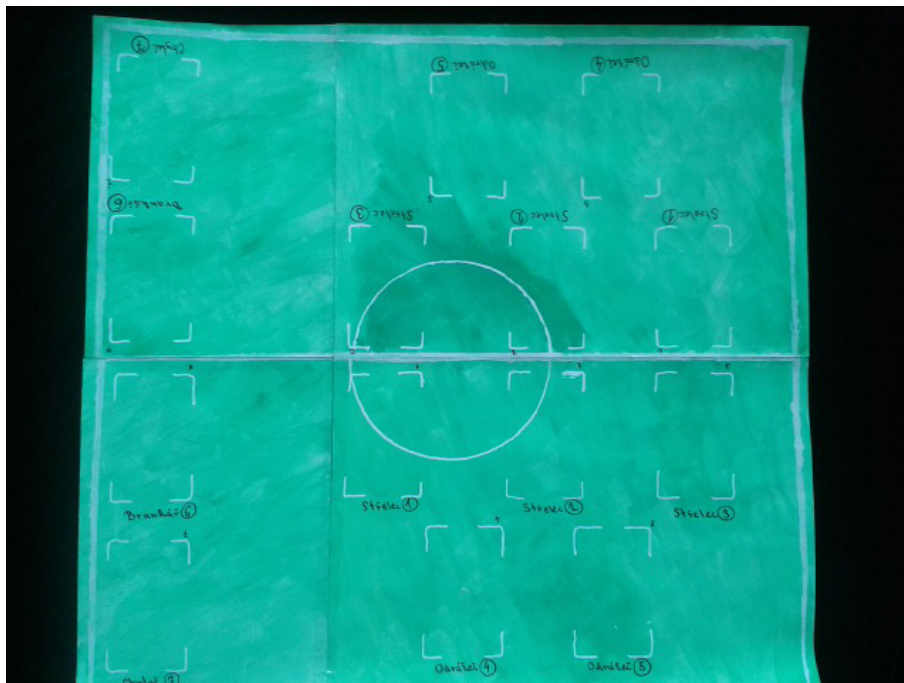
Životy se také odvíjejí od nejvyšší dovednosti. Hráči s vysokou dovedností odrážeče mají nejvyšší počet životů. Chytači jsou pak nejméně odolní a mají v základu životy pouze dva. Kapitán má sám o sobě 5

životů, pokud není zároveň nejlepším chytačem týmu. Pak se tyto dva efekty vynulují a kapitán má životy pouze 3.

Statistika – Čísla ve světlých rámečcích označují, jak dobrý je daný hráč v konkrétní dovednosti .



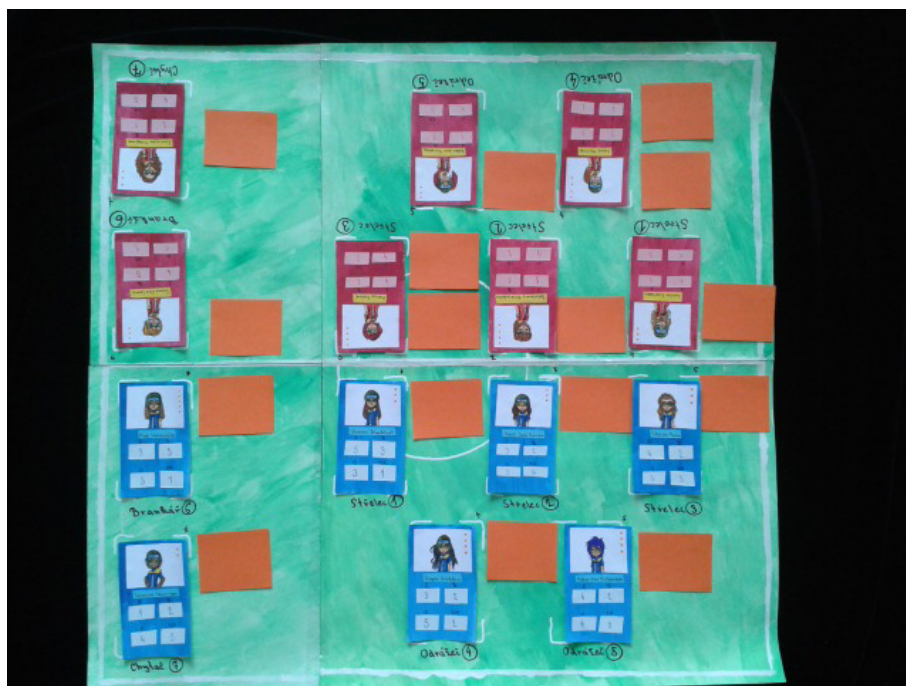
## HRÁČSKÉ POLE



Na hřišti může být v jednu chvíli nejvíce 7 hráčů. Čísla pod kartami pak označují pozici hráče. Hráčské karty jsou vždy otočeny svrchní stranou, jelikož protivník vidí, kteří hráči se připravují ke startu a nasedají na koště. Nelze je zamaskovat.

K dispozici je celkem 12 (v Nebelvírském týmu 10) hráčů. To jsou všichni hráči, kteří se na zápas dostavili a nezaspali nebo nezapomněli. Z těchto 12 (v Nebelvírském týmu z 10) hráčů nastoupí na začátku hry 7 hráčů na hřiště. Ostatní sedí na střídačce a mohou být nasazeni po té, co nějaký hráč spadne.

Pokud chce hráč vyměnit hráče v průběhu hry, nepřidává mu žádnou oranžovou akci a při vyhodnocování akcí jeho kartičku z hřiště sejme. Nový hráč pak může nastoupit do hry v dalším kole a mohou mu být přiděleny akce.



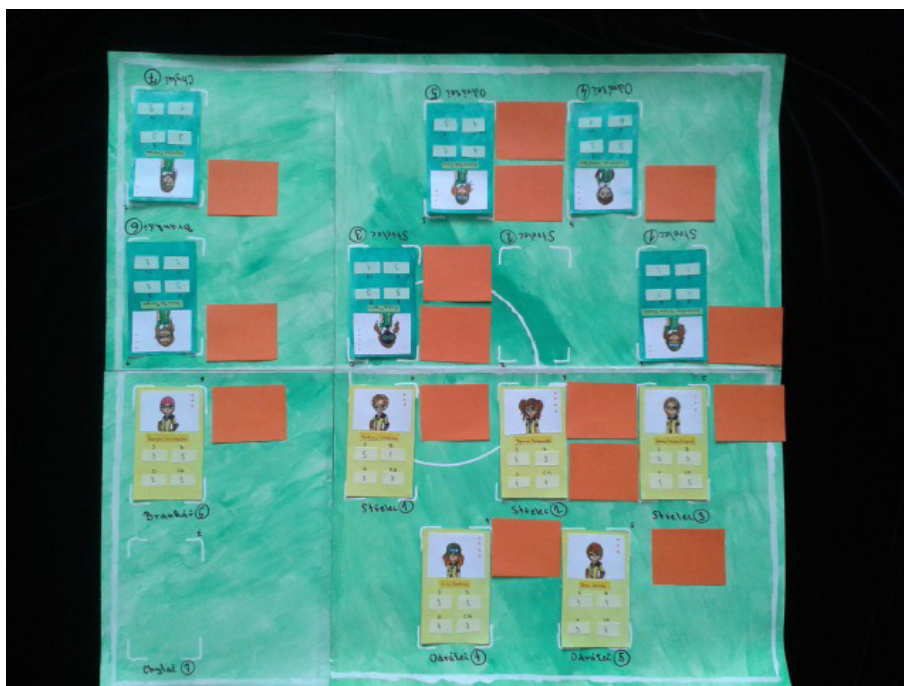
Každý post má jiný počet maximálních možných akcí v jednom kole.

Střelec a Odrážčeč mají 2 možné akce.

Brankář a chytač mají 1 možnou akci.

Kartičky s akcemi se přikládají otočené k desce stolu, a svrchní stranou se otáčí až při vyhodnocování kola. Otáčí se všechny najednou.

Nejprve se vyhodnocují akce odrážčečů, pak akce střelců, následně akce brankáře a nakonec akce chytače. Jeli- některý z hráčů sestřelen dříve, než na něj přišla řada, musí dolů z koštyče a již není schopen provádět žádné akce.



(Zde vidíme příklad neúplného družstva v důsledku sražení z koštěte. Zmijozelský tým přišel o jednoho ze střelců a tým Mrzimoru o chytáče. Oba hráči byli odebráni i s jejich plánovanými akcemi a náhrada za ně může nastoupit až v příštím kole.)

#### SRAŽENÍ Z KOŠTĚTE

Je-li hráč sražen z koštěte v důsledku karty Náhody nebo ztráty životů, musí být odveden na ošetřovnu, kde se ze svých zranění léčí po dobu tří kol. Teprve po třech kolech na ošetřovně se vrací a může být následně na začátku čtvrtého kola nasazen.

Je-li v této době zastoupen jiným hráčem, je výměna možná pouze v případě, že bude první hráč odvolán – tudíž střídáný hráč nesmí mít kolo před nástupem raněného hráče, žádnou akci.

#### KARTY AKCE

Karty akce určují, co který hráč na hřišti v danou chvíli dělá.

Maximální počet karet v ruce je 12. Po skončení tahu si každý hráč z lízacího balíčku vezme tolik karet, aby měl v ruce do nového kola tento počet.

Karta může být buď přiřazena určitému hráči nebo odhozena do odhazovacího balíčku či ponechána v ruce na další kola.

Karty akce jsou rozděleny dle postu, pro kterého hráče jsou určeny. Např. karta se symbolem odrážecí palky je určena odrážeci, může však být „falešně“ přiřazena jinému hráči pro zmatení soupeře, který bude předpokládat, že daný hráč se chystá vykonat nějakou akci.

Tato falešná karta je po otočení odebrána a nemá na hru žádný efekt.

Karty Akce určují, kde na hřišti se daný hráč zrovna nachází a v jaké pozici vůči míčům, bráně a ostatním hráčům zrovna je.

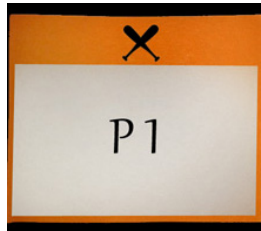
Odrážecí karty se dělí na tři typy.

Na odpal, který má za následek shodit jiného hráče z koštěte.

Na ochranu, kdy odrážec hlídá, aby potlouk neshodil jiného hráče z týmu.

A na sílu, která může zvýšit šance na shození nepřítele.

### Karta míření



Karta míření je základní akcí odrážedce.

Existuje 7 typů karet míření, kdy každá určuje jinou pozici hráče, na kterého je v tuto chvíli možné cílit. (P1, P2, P3).

P- pozice

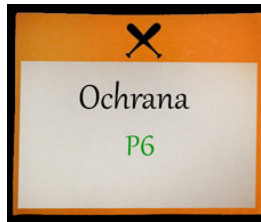
- 1- hráč s číslem jedna na hráčské desce.

### Karta odpalu



Určuje sílu, kterou odrážedce pálí na protivníka. Sčítá se se základní dovedností na odrážedčském postu.

### Karta ochrany



Pokud má odrážedce pocit, že se nepřítel v dalším kole pokusí shodit nějakého hráče, může se pokusit ho ochránit. Karta ochrany značí, že odrážedce dává pozor na potlouky v blízkosti daného hráče.

P- pozice

číslo – číslo pozice vlastního hráče.

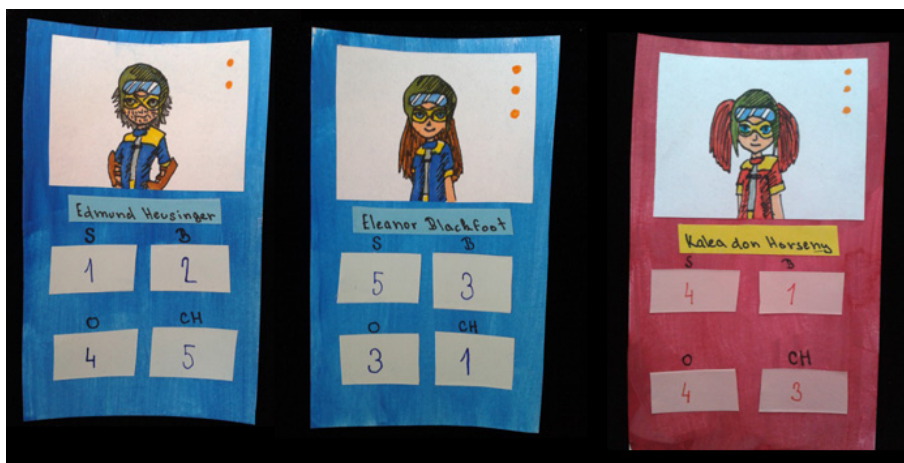
Ochrana může být různé síly dle toho, jak se zrovna odrážedce soustředí.

Karta P6 je základní ochrana se silou jedna pro hráče na pozici 6.

Karta P6 +2 by pak byla ochrana se silou dvě pro stejného hráče.

Síla ochrany se sečte s dovedností odrážedce a je-li následně vyšší, než součet dovednosti a síly odpalu nepřátelského odrážedce, pak chráněný hráč zůstává na koštěti.

Názorný příklad:



Kalea don Horseny na pozici odrážče by ráda shodila z koštěte Edmunda Heusingera, který je nejlepším Havraspárským chytačem a vyhrává zápas.

Kalea tedy zacílí na Edmunda Heusingera kartou míření P7 (chytač je vždy na pozici P7) a k tomu přidá jako bonus kartu odpalu o síle 2.

Celková síla jejího útoku je tedy 6. (4 jako základní dovednost Kaley na odrážči a 2 za sílu útoku).

Na poslední chvíli se však do cesty připlete Eleanor Blackfoot, která už Kaleu zná a dobře odhadla, že by se jim Edmunda mohla rozhodnout shodit, a tak se ho rozhodla ochránit.

Použila kartu ochrany P7 + 2. Celková síla její ochrany je tedy 5. (3 jako základní dovednost Eleanor na odrážči a 2 za sílu ochrany).

Útok Kaley je vyšší, než ochrana Eleanor a Edmund Heusinger tedy letí dolů z koštěte.

Pokud by síla útoku i síla ochrany byly stejné, pak se hodnotí ve prospěch útočníka.

Odrážč nemůže chránit nepřítele.

Odrážč může chránit sám sebe.

.....

Pokud odrážč střílí na jiného hráče, sčítá se jeho základní dovednost na odrážči s bonusovou silou odpalu.

Nepřátelský hráč, na kterého je cíleno, si musí hodit desetistěnnou kostkou a je-li hozené číslo menší než útok, kterému se vyhýbá, je mu ubrán život. Hodí-li stejné číslo, jako je síla útoku, které se vyhýbá, hodnotí se ve prospěch útočníka.

Pokud zásah potloukem ubere hráči poslední život, musí dolů z koštěte a regenerovat se na ošetřovně tři kola.

## STŘELCI

Střelci mají 3 druhy akcí.

1.) Bojovat o camrál – karta „bojovat o camrál“ má vždy připsanou i míru soustředění v rozmezí 1-5. Síla soustředění se připočítává k základní dovednosti střelce. Nejšikovnější střelec, který se zároveň nejvíc soustředí na hru a nekouká, kde co lítá, vybojuje camrál, se kterým může nakládat v dalším kole.

2.) Přihrát – umožňuje přihrát camrál jinému střelci. Střelec vždy stihne camrál přihrát, pokud tuto akci má a to i v případě, že by měl být sražen z koštěte.

3.) Střílet na bránu – zeleně je na kartě označená obruč, na kterou je v tuto chvíli možné střílet.

### BRANKÁŘ

Brankář má jen jediný typ akce a to chránit některou z obručí.

Pokud jsou přiloženy patřičné karty, může brankář chránit i dvě obruče najednou. Je-li stříleno do obruče, kterou brankář chrání, pak brankář camrál chytil.

Pokud je stříleno do brány, kde brankář není, povedlo se dát nepříteli gól a nepřátelský tým získává 10 bodů.

### CHYTAČ

Chytač má pouze jediný druh akce „pátrat po zlatonce“. Tato akce musí být chytači přiřazena, pokud má mít šanci zlatonku najít. Není-li tato akce přiřazena (jelikož jí hráč nemá) tak chytač sice pátrá, ale na úplně jiné straně hřiště. Což je sice hezké, ale k ničemu.

Jakmile je akce „pátrat po zlatonce“ přiřazena, hází si chytač na konci kola (jako úplně poslední vyhodnocovaná akce) desetistěnnou kostkou. Je-li hozené číslo stejné, nebo menší než dovednost chytače, pak chytač chytil stopu a získává „žetonek“.

Akci „pátrat po zlatonce“ hráč neodhazuje do odhazovacího balíčku, ale může si jí nechat v ruce a přiřadit ji chytačovi v dalším kole. Pokud znovu hodí číslo menší nebo stejné, jako je jeho dovednost na chytači, pak získává druhý žetonek.

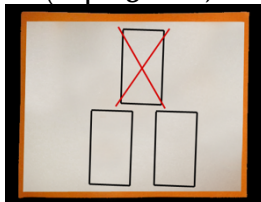
Po získání třetího žetonku, se chytačovi povedlo získat zlatonku a ukončuje tak zápas. Mimo jiné dostává 150 bodů.

Je-li chytač shozen nebo vyměněn, ztrácí všechny žetony a musí pátrat znovu.

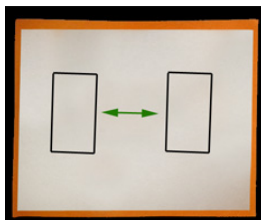
### DALŠÍ KARTY AKCE

Další karty akce se nevztahují k žádnému postu a mohou být použity libovolně. Jedná se o všechny karty s lektvary a karty ovlivňující samotného hráče, či průběh kola.

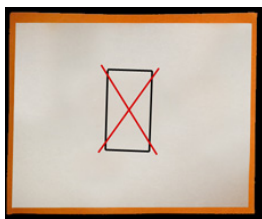
1. Vyhod' jednu kartu a vezmi si dvě nové. (Popř. 3 nové, nebo 4 nové...dle pokynů na kartičce).



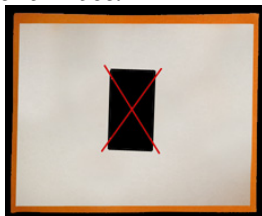
2.) Vyměň si s hráčem z ruky libovolnou kartu. (Dej mu jednu svojí, dle svého výběru a vezmi mu náhodnou jinou).



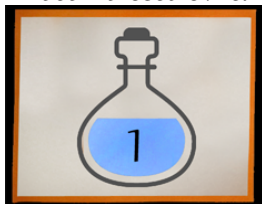
3.) Vezmi hráči z ruky jednu kartu a zahod' jí. (Nutno zahrát na začátku kola. Hráč si nedolízává a hraje toto kolo s jednou kartou méně).



4.) Znič jednu otočenou a vyloženou akci u hráče.



5.) Doplní jeden život libovolnému hráči (červený lektvar doplní život všem hráčům na hřišti). Fialový lektvar zkracuje dobu regeneraci hráčů na ošetřovně.



## KARTY NÁHODY

Karty náhody jsou efekty, které hráč nemůže nikterak ovlivnit. Otáčejí se na začátku kola (po nasazení hráčů, přiřazení akcí avšak před jejich vyhodnocením). Každý hráč si lízne jednu kartu Náhody.



(Efektů Náhody je celkem 64. Zde je pro ukázkou přiloženo několik z nich + zadní strana karet)  
Objednejte si hru ještě dnes a dostanete speciální sběratelskou kartičku!

Hra je dostupná ve všech hračkářstvích a herních obchodech...a pokud není, nejsou to dobré obchody.

*Rozsah vypracování: 27.5 palce, 11 605 znaků*

*Poznámka:* Organizátoři vyjádřili pochybnosti o tom, zda bylo splněno zadání úkolu v tomto vypracování.

Vzhledem k nespornému překročení daného maximálního rozsahu, a to o 19,5 palce, byla udělena penalizace.

## **Hodnocení 6. úkolu**

### ***Aki san Marino***

Velkým plusem této hry je, že je poměrně rozvinutá a nepostrádá určitou míru logiky, kterou známe i z reálného famfrpálu. Hráčské karty jsou graficky pěkné. Snad jen vylíčení pravidel a postupů je až příliš detailní, takže se v tom člověk při prvním čtení trochu ztratí a v záplavě informací mu unikne, co je vlastně cílem hry, kdy hra končí. Trochu mě přišlo líto, že Mrzimor nemá ani žádné plus, ani mínus. Ať jsou vyrovnání jak chtějí, drobnou výhodu by mohli mít...

### ***Cerridwen Lowra Antares***

Ač je plán v tomto případě trochu jednoduchý, vynahrazuje to propracovanost propriet, zejména se mi líbí nápad s kartičkami hráčů, ač to odhaluje zároveň problém, že by to asi nepřišlo zábavné úplně všem, už aby byly ty další verze! V pravidlech je snad vše, co je potřeba, ale občasně narazíme na nějaké zmatečnosti a nedodělky, například u odrážeckých karet nebo co se stane, když chytačovi nepadne na úspěch, ale neúspěch. Někomu by se mohla zdát hra až příliš složitá, já bych si ji ovšem ráda zahrála, minimálně proto, abych si mohla prohlédnout všechny kartičky. Z famfrpálu je přítomné vše, co je potřeba.

### ***Midar Kilahim***

Velmi povedené vypracování. Hra této verze musí být opravdovým zážitkem, je vidět, že si autor dal opravdu práci nejen s pravidly, ale také jednotlivými podrobnostmi. Líbí se mi také měnění hráčů na kartách s závislosti na aktuálním sestavení koleje. Zajímavá je také informace o rozšířeních. Škoda jen, že je hra pouze pro dva hráče.

### ***Silvia Honorová***

Velmi důkladně a důmyslně vypracovaná hra, pravidla velmi podrobná. Oceňuji krásné kartičky s reálnými hogwartskými postavami včetně jejich vlastnoručně malovaných portrétů. Hru bych si hned zakoupila zkusila zahrát.

## Zadání 7. úkolu

Milý Sedmibojaři, čeká tě tvůj poslední úkol a věř, že nebude vůbec jednoduchý. Máš za sebou dlouhou pouť a díky tvé pomoci už bylo opraveno téměř každé poškození, které se v historii hradu vlivem uvolněných časoprostorových kotev objevilo.

Teď je potřeba „svázat“ dohromady oba uvolněné konce tak, aby čas mohl opět bezchybně plynout ve svém přirozeném toku z minulosti do přítomného okamžiku, odkud bude moci v poklidu pokračovat nerušeně dál a vytvářet naši budoucnost.

Vzpomínáš si, co vedlo k zahájení letošního Sedmiboje? Ano! Objevila se trhlina a co dál? Správně! Vzpomínáš si na ten den, kdy ředitel z trhliny vytáhl pergamen se všemi instrukcemi?

Co na něm jen stálo? Byla to tehdy velká událost, takže si to určitě zvládneš dohledat.

Asi už ti pomalu dochází, jak velký úkol tě nyní čeká, protože to bylo právě dílem Sedmibojařů, že se svitek trhlinou propadl z budoucnosti, ve které se ty právě nacházíš až do minulých časů, kde ho ředitel našel.

Jak vypracování pojmeš je na tobě. Pamatuj si však, že ředitel musí skrze něj obdržet informaci o tom, co to vlastně časoprostorová trhlina je a proč k jejímu vzniku došlo.

Pergamen musí dále obsahovat plán, který poslouží k výstavbě arény Sedmiboje okolo časoprostorové trhliny, a nakonec nesmí chybět i popis a instrukce k provedení kouzla pro vytvoření časoprostorového mostu, díky kterému budou moci sedmibojaři bezpečně procházet trhlinou tam i zpět a plnit jednotlivé úkoly, díky nimž napraví poškození všech časoprostorových kotev.

Při práci měj na mysli, že její rozsah neměl překročit 20 palců a veškeré nákresy, malůvky či doprovodné snímky by neměly být ve větším počtu než 5 kusů.

Nezapomeň, na střípky, které jsi během svých cest nasbíral. Po svém návratu na ně ve Velké síni sešli kouzlo \*PHIAL REPARO\*.

A co bude s trhlinou? Rány, které způsobily její objevení jsou zahojeny a je jen otázkou času, kdy se sama od sebe začne zmenšovat a zmenšovat, až nakonec zanikne docela. Průchod skrze ni už není nijak nebezpečný a ani ona sama už nemůže nijak negativně působit na své okolí.

## Vypracování 7. úkolu

Drazí minulí sedmibojaři,

problém, před kterým jste se ocitli, je velmi pravděpodobně zcela mimo vaše chápání, jelikož problémy tempobaristiky a narušení časoprostoru jsou předměty pokročilé chronoslogiky, která se vyučuje pouze na několika z mála předních magických univerzit pro dospělé a nadané kouzelníky.

Útěchou vám může být pouze vědomí, že obory zabývající se problémy s časoprostorem patří k jedněm z nejnáročnějších a nejobsáhlejších magických studijních oborů a jako takové jsou zcela mimo chápání i všech vašich profesorů.

Minimálně nikdo, kdo se v roce 2018 zabýval sedmibojem a jeho organizováním, nemá ani nejmenší ponětí, co se vlastně děje. Jedině tak si dnes vysvětlujeme fakt, že celou tuto nebezpečnou anomálii, která sama o sobě může mít za následek roztržštění času, svěřili k řešení skupince dvanácti náhodně vybraných dětí a z jejich životu nebezpečného snažení udělali velkou atrakci v rámci tzv. Sedmiboje. Místo aby byla škola neprodleně uzavřena a na místo byli povoláni odborníci z ministerstva kouzel, sledovali vše profesori z tribuny arény spolu s dalšími mladými kouzelníky (povětšinou nezletilými) v bezprostřední blízkosti nestabilní magické anomálie. Všichni tehdejší (vaši současní) porotci sedmiboje tak nebezpečným způsobem ohrozili životy a zdraví svých svěřenců a vězte, že v následujících letech za to budou potrestáni.

Jmenovitě se jedná o **Aki san Marino**, která dostala výpověď ze svého místa profesorky Bradavického hradu. Dostala doživotní zákaz vyučování a na celé tři roky jí byla sebrána hůlka a zakázáno kouzlit.

Dále se jedná o **Silvii Honorovou**, která byla odsouzena k jednomu roku odnětí svobody v Azkabanu za maximální ohrožení kouzelnické veřejnosti a o bývalou knihovnici **Cerridwen Lowra Antares**, která

byla odsouzena k celým pěti letům odnětí svobody ve věznici v Azkabanu, jelikož se předpokládalo, že jako knihovnice je sečtělá a o nebezpečí tedy měla vědět.

Dále se jedná o jakéhosi **M. Kilahima**, který utekl po přečtení tohoto pergamenu neznámo kam. Minulý rok (tedy v roce 2035) kouzelnická policie zastavila pátrání po tomto kouzelníkovi.

Vám, zbývajícím 10 statečným sedmibojařům, se úspěšně podaří dokončit váš poslední úkol a stabilizovat magickou anomálii natolik, aby mohla být trvale odstraněna. Uplyne však dalších šest let, než bude celý incident detailně prozkoumán, přelíčen a vaše práce skutečně dostatečně oceněna. Všichni z vás už nyní mají jisté místo na jakémkoliv oddělení ministerstva kouzel, a navíc vám bude dodatečně každému vyplacena odměna v hodnotě 100 galeonů, za odvrácení katastrofy, která by mohla ohrozit celou kouzelnickou veřejnost.

...

Nyní vás však jistě zajímá, proti jakému problému přesně stojíte, jelikož vaši profesori vám nebyli kvůli svému nedostatečnému vzdělání schopni poskytnout detailnější informace než „Je to nebezpečný, nic do toho neházejte“, což jsou informace skutečně nepostačující, k odporné likvidaci trhliny.

Tzv. „časová trhlina“ je nebezpečná magická anomálie objevující se na místě, kde byl podstatnou mírou narušen časoprostor a kde je zvýšená tendence výskytu časových paradoxů. Podobné trhliny pozoruje kouzelnická odborná veřejnost několikrát do roka v různé intenzitě a jsou-li trhliny v časoprostoru ponechány samy sobě, obvykle po několika hodinách díky nestabilitě mizí. Pokud je však do časové trhliny vehnáno 12 nepoučených studentů a zároveň ti samí lidé, kteří je tam vehnali, nezodpovědně dovolí, aby do trhliny jimi jejich svěřenci házeli odpadky a zapomenuté domácí úkoly, pak začne docházet k vytváření mnoha paradoxů, kdy se v různých časových osách začnou objevovat např. výrobky, které ještě nebyly vyrobeny, nebo úkoly, které ještě nebyly zadány. Dochází k tomu, že se jedna osoba může nacházet najednou na dvou místech zároveň, což vytváří další a další paradoxy a trhlina se tak neustále zvětšuje.

Podobné nestabilní časové trhliny vznikají často samovolně v místech s vysokou koncentrací volné magické energie a škola čar a kouzel je pro výskyt takovéto anomálie vhodným místem. Vaše trhlina, které jste v roce 2018 čelili, vznikla ovšem chybou lidskou. A to chybou vašeho ředitele **Matthewa Whitecrowsa**.

U soudu později pan Whitecrow vypověděl, že krátce po oznámení o složení funkce uzmul ze školního trezoru bezpečnostní obraceč času, aby se podíval, zda se mu v budoucnosti povede lépe, než na postu ředitele školy. Když ovšem zjistil, že bude žít v chudobě, všemi zapomenut a dokonce mu uteče pes, po svém návratu do přítomnosti svým obracečem zlostně hodil o zem, čímž obraceč z paměťového skla rozbil. Jelikož však byl pan Whitecrow nezkušeným cestovatelem časem a navíc cestovatelem velmi nepoučeným, nastavil obraceč chybně a vrátil se o týden dříve, než do budoucnosti vůbec odešel. Jelikož svému týden starému já uzmul obraceč, aby tuto chybu mohl napravit a vrátit se tak do své vlastní časové linky, jeho minulé já tak nikdy nemohlo odcestovat do budoucnosti zjistit, co ho čeká a obraceč rozbít. Vznikl tak paradox a na zmíněném místě se vytvořila časová trhlina. Pan Whitecrow celou věc zamlčel a když se pak zvědaví profesori a obyvatelé hradu sešli kolem nezvyklé časové anomálie, překvapivě na trhlinu ukazoval se slovy: „Ejhle, co to tu je?“.

U soudu dále vypověděl, že doufal, že trhlina zmizí sama, anebo že se alespoň nepřijde na to, že za ní může on. Matthew Whitecrow byl za svou trestuhodnou nedbalost, hazardování s budoucností, rozbití času a ohrožení všech podřízených i svěřených osob odsouzen k doživotnímu pobytu v Azkabanu, což způsobilo další časový paradox, jelikož se tím změnila budoucnost.

Je velice pravděpodobné, že tento časový zločinec všechnu svou vinu popře a proto vás, drazí sedmibojaři zapřísahám, aby se mu pravý pergamen nikdy nedostal do rukou. Speciálně pro pana Whitecrowsa byl trhlinou prohozen i pergamen falešný, který vašeho ředitele ukonejší až do doby, než bude za šest let zatknut. Spravedlnosti to někdy sice trochu trvá, ale nakonec každého dožene.

Vás však nyní nejspíše mnohem více zajímá, jak se s časoprostorovou trhlinou vypořádat a jednou pro vždy se jí zbavit.

Z výpovědí tří zatknutých porotců Sedmiboje v roce 2018 máme výrazné pochyby o kouzelných schopnostech vašeho pana ředitele a u soudu dokonce vzniklo silné podezření, že Matthew Whitecrow zfalšoval zkoušky NKÚ a nikdy je ve skutečnosti nesložil.

Proto vřele doporučujeme pana Whitecrowa k trhlíně nepouštět. Rozhodně mu nedovolte, aby na trhlínu jakkoliv čaroval, nebo do ní dokonce něco házel. Jakákoliv kouzla totiž nejsou nutná.

Nejdůležitější ze všeho jsou skleněné střípky, které se vám podařilo během celého sedmiboje najít. Jak jistě víte, časové obraceče jsou vyrobeny z tzv. „paměťového skla“, které zaručuje, že si každý obraceč při použití bude „pamatovat“, z jakého časového bodu vyšel a kouzelníka vždy vrátí do stejné časové osy, kterou prve opustil. Ve vašem čase se nyní nachází obraceč pocházející z doby před týdnem a ten správný je rozbitý na hromadu střípků. Jediné co musíte udělat, je opravit rozbitý obraceč času poskládáním všech roztržštěných střípků a druhý obraceč prohodit trhlínou do času, do kterého patří. Na trhlínu rozhodně není nikterak nutné sesílat jakákoliv kouzla a jediné kouzlo, které budete při celé věci potřebovat, je nanejvýše kouzlo „reparo“, pokud nebudete mít dost lepidla.

Ze soudních spisů pana Whitecrowa a tří ze čtyř porotců sedmiboje však máme pocit, že vaši profesori nejsou lidé, kterým by stačilo jednoduché řešení. Pokud tedy budou chtít na slavnosti před celou školou máchat hůlkami a odříkávat sáhodlouhá zaklínadla, nechte je. Vy mezitím udělejte svou práci. Jakmile odstraníte největší paradox, kdy je časový obraceč sám ve špatném čase, pak se trhlína sama začne zmenšovat, stane se nestabilní a postupně zmizí.

Vaši profesori po vás budou nejspíše žádat i nějaké kouzlo použitelné během sedmiboje na „stabilizaci trhlíny“. Takové kouzlo je naprosto zbytečné, jelikož díky neustálým příživováním na nově vznikajících paradoxech je trhlína stabilní až příliš. Lidé z vaší doby do ní naházeli příliš odpadků a sami sedmibojaři jí prošli tolikrát, že je díky tomu jen malá pravděpodobnost náhlého zhroutení. Stabilita trhlíny je ovšem to poslední, co chcete. Trhlínu musíte naopak co nejvíce destabilizovat a oslabit. Kdyby nebylo pokusů ze stran vašich profesorů trhlínu co nejvíce stabilizovat, mohla sama zmizet už dávno.

S tímto postupem se však vaši profesori nikdy nesmíří, jelikož v této době, ve které se vy nyní nacházíte, utratil již pan ředitel hromadu peněz za přípravu Sedmiboje a porotkyně Cerridwen L. Antares si koupila nové šaty, aby na tribuně vypadala hezky.

Proto Vám posíláme uměle vytvořené stabilizační kouzlo, které vůbec nic nedělá, ale u kterého porotci budou vypadat jako zkušené kouzelníci a profesionálové.

*Čáry máry hula hula  
časoprostor už nás volá.  
Budoucnost je v budoucnosti,  
času máme dosytnosti.  
Čáry máry hola hej,  
já jsem porotce, já jsem nej.  
Na trhlínu kouzlo plivnu,  
jestli umřu, neobživnu.*

Tohle by vašim profesorům mělo stačit. Pokud by někdo z nich vyjádřil pochyby, pak poproste vašeho profesora Orionise, aby vám text přeložil do latiny, pak to bude znít mnohem lépe a nikdo nebude rozumět textu.

**Poznámka pro sedmibojaře:** *"V tuto chvíli si nikdo z vás neuvědomuje, jakou službu jste prokázali celé kouzelnické společnosti a jak závažné nebezpečí, se vám, i přes vaši nezkušenost, podařilo odvrátit. Jste neuvěřitelně stateční, že jste celý sedmiboj dokázali dokončit a všichni jsme vám zavázáni. Těším se na vás v budoucnosti a za 17 let na shledanou. Bude mi ctí, až vás budu moci osobně poznat."*

**Vampir Houhas**  
Ředitel školy  
7.5.2035

## Galerie k vypracování



Rozsah vypracování: 22.7 palce, 9 613 znaků

*Poznámka:* Organizátoři vyjádřili pochybnosti o tom, zda bylo splněno zadání úkolu v tomto vypracování.

Bylo rozhodnuto pro udělení penalizace.

### Hodnocení 7. úkolu

#### *Aki san Marino*

Velká míra výmluvnosti a zaobírání se paradoxy i osobami se Sedmibojem spojenými by možná působila vtipněji, kdyby jí nebylo až nezdravě příliš. To vše je na úkor zadáním požadovaných věcí, jako byl např. návrh výstavby Arény, pomocný popis, jak si s tím vším poradit, apod. Práce mě nebaví, sedmibojáři navrhuji urychlené navštívení Sv. Munga nebo v mudlovském světě psychoterapeuta. Pokud ani jedno není možné, ať si postěžuje svému emocionálnímu deničku. Kdyby ani to nebylo možné, ať se během prázdnin zastaví na lampárně na nádraží v Lysé nad Labem. Třeba mu cestou něco dojde... O vodě a svačině na cestu opravdu nemluví.

Pamflety, které rádoby vtipně cupují práci mnoha lidí, mě neoslovují. TOHLE je práce elity školy, sedmibojáře? Budiž nám Merlin milostiv!

Přiložený náskres arény je pak poměrně pěkný, ovšem můj názor nemění.

#### *Cerridwen Lowra Antares*

Čáry máry hula hula! :D :D

Gratuluji k dokončení Sedmiboje. Nevím, o jakých šatech to mluvíte, o těch, které mi ze své odměny koupíte? Doufám, že jo, takové pošpiňování reputace!! :D

Vypracování mě bavilo, mám pocit, že postihlo všechno, co bylo zadáno, líbí se mi to propojení s obracečem času. Možná mohlo být více obrázků arény a tak, ale přijde mi to dostačující. Text se skvěle čte, jen nechápu, proč mě pořád někdo posílá do Azkabanu! To už je podruhé!! Já jsem určitě jen obět systému. :D

### ***Midar Kilahim***

Ač vypracování obsahuje poměrně podrobné popisy o vzniku i odstranění anomálií, z celkového pohledu je text zbytečně dlouhý a jistě by jej šlo uvést i ve stručnější podobě, stejně tak byla užita až moc volná ruka. Co určitě vypracování chybí je plán výstavby Arény. Sice obsahuje nákres Arény samotné, ale to je vskutku málo.

### ***Silvia Honorová***

Velmi vtipné a hezké vypracování ... i když cože? Já v Azkabanu?

Pergamen s nákresem a částí textu je opravdu velmi kvalitní a působí věrohodně.

Zaprobematické ovšem považuji, že v zadání se mluvilo o tom, že si informace mají poslat sami sedmibojaři a zde jsou informace ze vzdálené budoucnosti.