

Závěrečný souboj v mykologické poradně

Úvod

Když celý rok připravujete šifrovačku, tj. vymýšlíte šifry, schůzujete, testujete, několikrát navštívujete vzdálenou oblast, kde chcete hru uspořádat, plánujete trasu, domlouváte a hledáte zázemí, schůzujete, testujete, upravujete šifry, kontrolujete je, předěláváte je, těsně před hrou nakupujete, vaříte guláš, pečete perníčky, tisknete šifry, lepíte obálky, chystáte schránky, upravujete a testujete systém, chystáte řešení do cíle, rozmísťujete šifry na trasu, řešíte problémy během hry, poklízíte po hře, sbíráte šifry z terénu, chystáte výsledky na web, tak to poslední co se vám jako orgovi po hře chce dělat, zvláště když nejste žádný psavec, je napsat o všem reportáž. Chcete si dát chvíli nohy nahoru a číst si zpětnou vazbu od hráčů, abyste se dozvěděli, jak si hru užili, jak postupovali ve hře, co se jim líbilo i nelíbilo.



Část surovin na 1 hovězí a 1 hlívový guláš před a po 1,5 hodině loupání a krájení (vidíte 4kg cibule, desítku stroužků česneku, 2,2 kg hlívy ústřední a 4,2 kg hovězího masa).

Vlastně jsem docela rád, že většina týmů obvykle nic nepíše. To není stížnost. Aspoň mne teď čtení nezdržuje a mohu přidat reportáž o závěrečných minutách houbového ročníku orgovskými očima. Letos byl závěr hry totiž velmi dramatický a pro mne jeden z nezapomenutelných a nejintenzívnějších zážitků, které jsem během organizace 16 ročníků na NaPALMně prožil. Aby reportáž byla zajímavá i pro týmy, které nedošly do cíle, musím nejprve shrnout, co se vlastně v cíli dělo.

Co jsme do cíle nachystali

Orgovským záměrem bylo do cíle připravit jednoduchou, luštěcí, interaktivní a zábavnou aktivitu, která bude souviset s tématem hry, tentokrát se sběrem hub. Takto to máme na NaPALMě rádi, protože kde jinde něco takového zařadit než do cíle, kam chodí týmy postupně, a interaktivita se dá snadno zařadit.



Les na galerii.

Z několika nápadů jsme nakonec vybrali variantu, kterou jsme interně nazývali "logik bez uspořádání". Úkolem bylo nasbírat v lese 5 houbiček na nádobí správných barev, včetně možného opakování. Les jsme umístili do prvního patra na galerii v Sokolovně. V předsálí, které bylo v přízemí, seděl mykolog (jeden z nás) a hodnotil přinesený sběr sdělením, kolik barev je v pěti správných (jedlých) a kolik nesprávných (jedovatých). Návštěvy u mykologa nebyly omezeny. Po přinesení nesprávné kombinace bylo třeba vrátit houby do lesa (vyjít jedno patro) a přinést novou pětičku. Jakmile tým našel správnou kombinaci houbiček na guláš, dozvěděl se závěrečné heslo, po jehož zadání do systému úspěšně ukončil hru a byl vpuštěn do hlavního sálu, kde se servíroval skutečný guláš.

Byli jsme připraveni na příchod až pěti týmů současně. Každý tým si nejprve vybral jeden z pěti různých košíků. Podle tvaru vybraného košíku se lišila barevná kombinace houbiček, kterou měl tým za úkol v košíku z lesa přinést. Vždy se jednalo o jinou kombinaci 3+1+1 tří různých barev. Barevné varianty jsme zvolili proto, aby týmy při sběru neopisovaly a nekonkurovaly si.



Vyhodnocení sběru u mykologa.

Ostré testování na týmech



První ostrý test této aktivity dělala Bazinga, když přišla v 8:28 do cíle. Zdálo se, že vše funguje skvěle. Ovšem později, po příchodu třetího týmu, ačkoliv nebyl žádný nápor a času dost, udělal náš mykolog (Petr) při jednom hodnocení chybu (neotočil houbičky tak, aby byla dobře vidět horní strana, která nesla klíčovou barevnou informaci – zespodu byly všechny houbičky stejné, zelené). Naštěstí o nic nešlo, chyba se zjistila a po korekci aha pozdravuje te ema a sara brzy správnou kombinaci objevila. Šprýmovali jsme, že “zkušeného” mykologa propustíme a nahradíme ho “zkušenějším”. Chyby mykologa mohou mít fatální následky, včetně nepříjemné smrtelné otravy, a je třeba se jich do budoucna vyvarovat.

Proto jsme se rozhodli, že mykolog vždy houbičky před hodnocením povinně otočí, aby byla horní barva dobře vidět, a druhý org, který

bude stát opodál, mykologův verdikt zvaliduje. To skutečně při hodnocení sběru následných týmů fungovalo a věříme, že další vznik chyby touto cestou byl velmi nepravděpodobný. Pro zajímavost dodám, že chybujícího mykologa jsme opravdu propustili a nahradili. Taky proto, že musel před koncem hry odjet do Prahy.

První vyhocený souboj z pohledu týmů a souboj o nic z pohledu orgů proběhl od 11:50 mezi Lentilkami a Byli jsme 4⁰. Lonští vítězové přišli s jedním dědem a uspořádání týmu bylo bez ohledu na vítěze souboje ve sběru hub dané. Týmy toto nevěděly, takže napětí a nervozita sršely. Zástupci týmů doslova běhali nahoru a dolů po schodech v naději, že si na cílové pásce polepší. Já, jako mykolog znalý počtu dědů, jsem byl úplně v klidu, nebylo třeba se bát případné chyby a ani můj střet zájmů nemohl nic ovlivnit. Byl to výborný test soutěžní atmosféry.

Zanedlouho jsme zažili nejkratší zvládnutí cílové aktivity v podání [Šestého nesmyslu](#), který správnou kombinaci určil na 3 pokusy! O jeden pokus víc potřebovali [Opravte to](#). Ukázalo se, že úlohu lze zvládnout velmi rychle a i týmy, které dojdou těsně před koncem, budou mít dobrou šanci úspěšně ukončit hru.

Předtím, než popíšu, jak jsem viděl ze židle hlavního mykologa závěrečný nezapomenutelný souboj, musím uvést ještě jeden kontext.

Souboj dvojic

Jsmo moc vděční Derovi a Martině za zahájení neoficiálního [souboje dvojic](#), který probíhá na NaPALMně již 10 let. Vnáší to do hry specifickou soutěžní atmosféru, kterou pravidelně a rádi sledujeme. Tentokrát na startu byly čtyři dvojice: Aáaa (Kája a Adam), Raz dva (Dero a Marťa), Tranquilo, tenor! (Ladislav a Pavel) a Zvířetník (Mirek a Elif).

Nejlépe letos odstartoval Tranquilo, tenor!, který na 4. stanovišti vyzvedával šifru jako druhý, chvíli po Bazinze, která letos vystřelila jako raketa. Bazinga měla tak fenomenální start, že jsem málem před nimi nestíhal klást schránky se šiframi. Tranquilo za nimi moc nezaostávali a na čele závodu dvojic se udrželi do šestého stanoviště. Tam čerpáním nápovědy ztratili a dali prostor k nástupu Aáaaček, kteří naopak od tohoto stanoviště obdivuhodně akcelerovali. Cestou na letošní zrádnou dvanáctku si vypracovali velmi solidní náskok před Raz dva (+1:38), Zvířetníkem (+2:46) i Tranquilem, tenor! (+3:16).

Pak se začaly dít věci. Zabijácká dvanáctka srovnala Aáaa a Raz dva tak, že šifry 13, 14, 15 vyzvedávaly snad jednou rukou. Hodinovou ztrátu musel dotahovat Zvířetník. Tranquilo, tenor! se vyžádáním Děda dostal mimo hru. Zdálo se, že o prvenství dvoučlenných týmů se rozhodne v závěru mezi Aáaa a Raz dva buď na poslední šifře nebo v mykologické poradně v cíli.

Závěrečný souboj

Velké finále se začalo rozjíždět chvíli před půl druhou, kdy dorazil do cíle Dalibor z Mlhy v přesvědčení, že už má v cíli zbytek týmu. Neměl a sám začít sbírat houbičky nechtěl. Vydal se proto nejprve najít a posbírat své spoluhráče. Za pár minut přichází celá Mlha, David poznává rodinný košík, volí ho a vede tým do lesa. Houbaření jim jde lépe než hledání

ztraceného týmu. Správnou kombinaci nesou právě včas, kdy poušíme do lesa jejich přímou konkurenci Opravte to. Ti, jak jsem psal výše, se z aktivitou nepárají a po čtvrté návštěvě u mykologa získávají závěrečné heslo.

Nestihl jsem si pořádně vydechnout ani zkontrolovat systém, abych věděl, co se děje na trase, a posílám do lesa Surfující Šišky. Přemýšlím, zda první dorazí Raz dva nebo Aáčka, když 15 minut před koncem rozráží dveře Mirek. Wow, tak toho jsem nečekal. Zvířetník měl neskutečný závěr a poslední přesun Mirek evidentně běžel! Okamžitě se vydává houbařit, vidí Šišky v lese a brzy přináší k posouzení plný košík houbiček. Odmítnu věnovat se tak velkému nálezu a posílám ho zpět do lesa, aby si vybral jen 5 kousků, jak požadují pravidla. Nervozita a napětí stříkaly všude kolem a ve větší míře než během poledního souboje. Vše se znásobilo, když přišli Vepři ve při a chvíli po nich Dero (kód LEMUR posílal 13:51, ale kvůli překlepu se příchod do systému nezaznamenal). Jsem rád, že v tom šrumci hru ukončily Šišky a do poradny chodily jen tři týmy. Zajímalo by mne, jak to vypadalo na temných schodech a nahoře v lese.

Hráči lítají po schodech nahoru a dolů kosmickou rychlostí a tak s Laďou prakticky bez přestání hodnotíme jeden košík za druhým. Já podle typu košíku ukážu na taháku barevnou kombinaci, otočím houbičky tak, aby byla dobře vidět jejich horní strana a společně s Laďou vyhodnotíme sběr. Vybavuji si, že jsme v napjatém finále každému týmu košík hodnotili aspoň 6x. Bylo mi líto Dera, který donesl správnou kombinaci těsně po 14:00, a musel jsem mu oznámit slovy klasika: „Teď tu byl!“. Jeho frustraci, kdy upustil košík na zem a protočil oči ke stropu, jsem naprosto rozuměl.

S časem nakonec nevyhrál žádný z trojice Zvířetník, Vepři ve při ani Raz Dva. Ačkoliv logika bylo možné vyřešit do deseti minut, nervozita, únava a stres před koncem hry sehrály svoje. Vepři po hře reklamovali jedno naše hodnocení. Pokud došlo k chybě, pravděpodobně jsem popletl košíky a ukázal na špatnou kombinaci. Bohužel čas běžel strašně rychle a nebyl čas na reklamaci a ujasnění sporu jako u aha pozdravuje te ema a sara. Mrzí mne to a omlouvám se. Snad mi to odpustíte.

Všem třem týmům jsem přál, aby souboj s časem zvládly. Dostat se takto blízko k cílové pásce a neprotrhnout ji muselo bolet. Zvláště, když přijdete bez děda a můžete přeskočit 6 týmů. Gratuluji Zvířetníku k vítězství v souboji dvojic! Nechybělo moc a mohli jsme mít letos dva dvoučlené týmy na 7. a 8. místě.

Závěr 16. ročníku byl nejnapínavější, jaký jsme dosud na NaPALMně měli! Doufám, že podobných soubojů zažijeme více. Jelikož chyby neděláme jen během hry, podařilo se nám omylem předzásobit výherním spodním prádlem minimálně na dalších 15 her. Snad nám nedojdou síly a podaří se vymyslet nějaké nové šifry :).

Sepsal Pavel