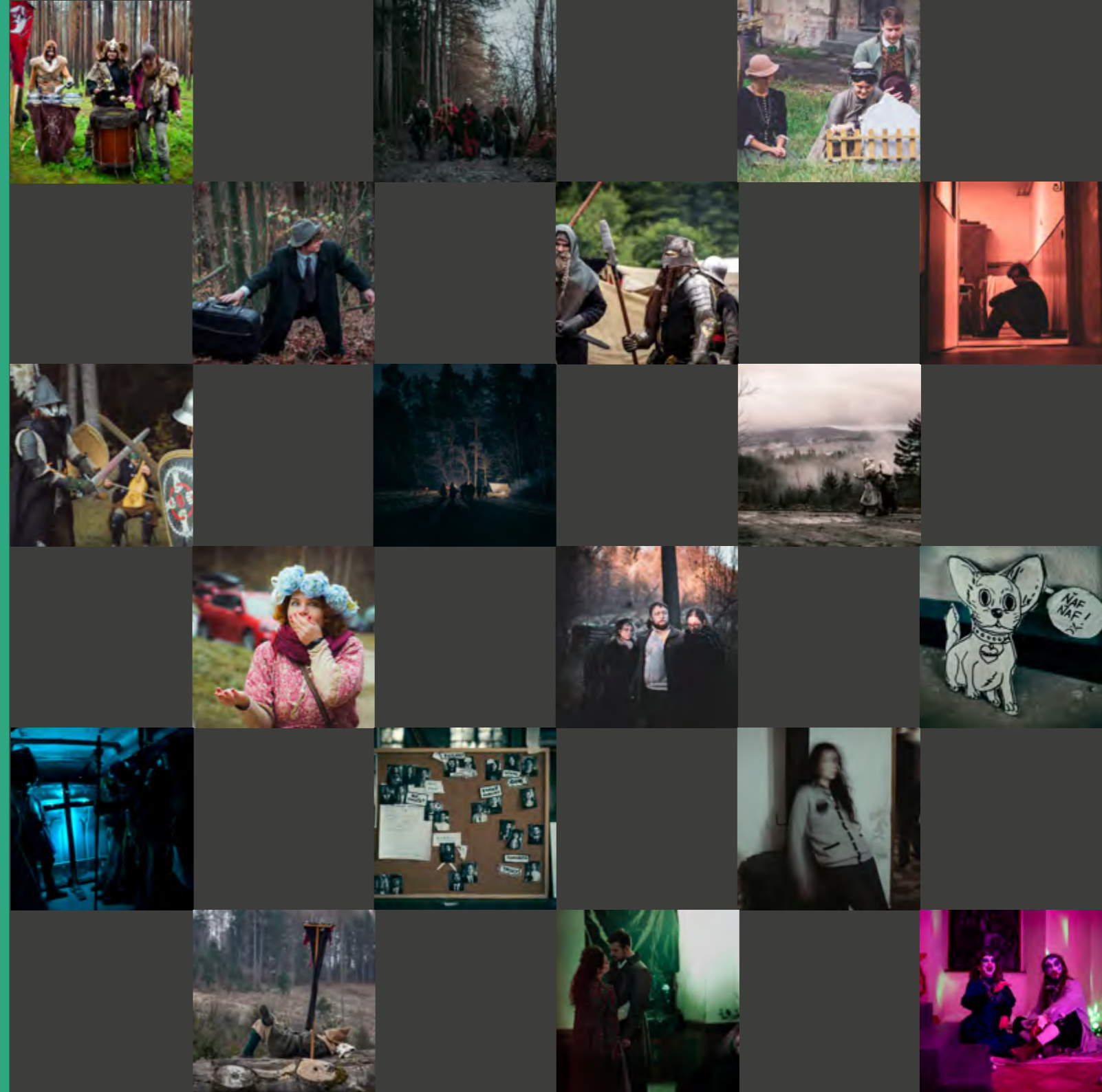


**Rolling,**  
spolek  
pro rozvoj  
zážitkových  
vzdělávacích  
her

**Výroční zpráva 2024**

# Obsah

Úvodní slovo .....	4
Co je to Rolling? .....	6
Členstvo spolku .....	7
Naše projekty .....	8
1. Legie: Sibiřský příběh .....	10
2. Cesta Stínem .....	12
3. Requiem: Reichskinder .....	14
4. Bitva pod Horou .....	16
5. Festival Vizita .....	18
6. Fallen .....	20
7. Národ sobě .....	22
8. 97 Poets of Revachol .....	24
9. Slzy Faerûnu .....	26
10. Mirrors of England .....	28
11. Zpěvy rytířské: Boj o Boletice .....	30
12. Zpěvy rytířské .....	32
13. Dům v Kruzích .....	34
14. Čára .....	36
Hospodaření v roce 2024 .....	38
Napsali o nás v roce 2024 .....	40
Závěrem .....	42
Kontakt .....	43



## Úvodní slovo

Rok 2024 byl pro náš spolek výjimečný – nejen rozsahem naší činnosti, ale také symbolicky. Uplynulo deset let od našeho založení a toto výročí jsme si připomněli jak během her, tak i kulturním festivalem Vizita a výstavou věnovanou historii spolku. Podařilo se nám uspořádat rekordních 27 akcí, včetně šesti mezinárodních běhů. Uvedli jsme nové projekty, jako je 97 Poets of Revachol, a obnovili některé starší tituly. Díky úsilí desítek organizátorů a dobrovolnictva jsme tak mohli opět nabídnout rozmanitou paletu zážitkových her.

Děkujeme všem, kteří se na této činnosti podíleli – ať už jako členstvo, dobrovolnictvo, dárci nebo partneři. Bez vás by to nešlo.

Na tomto místě bychom chtěli poděkovat všem našim dárčům\*kyním a partnerům, kteří umožnili provoz spolku a pořádání akcí v roce 2024.



ústav pro studium  
totalitních režimů



město Terezín



**Kamil Lhoták**

Tomislav Čečka  
Eva Jucci

Mikuláš Peksa  
Jana Skopalíková



## Co je to Rolling?

Rolling je nezisková organizace zaměřená na rozvoj zážitkového vzdělávání prostřednictvím rolových her (larpů). Od svého založení v roce 2013 se věnuje tvorbě a realizaci vzdělávacích programů, které využívají sílu prožitku k hlubšímu porozumění historickým, společenským či etickým tématům.

Spolek pořádá larpy a zážitkové hry pro širokou veřejnost i pro školy. Věříme, že rolové hry mohou být cenným doplňkem formálního vzdělávání a přispět k osobnostnímu rozvoji účastníků. Naše programy často kombinují různé přístupy – od odborných přednášek a diskusí s odborníky až po intenzivní prožitkové aktivity.

Činnost spolku je založena především na dobrovolnické práci. Většina členstva a spolupracovníctva se na tvorbě her a programů podílí ve svém volném čase bez nároku na odměnu.

## Členové spolku

Ke stávajícím členům a členkám přibyli v roce 2024 další 3 stálí členové a členky a 5 členů a členek spolek v roce 2024 opustilo. K 31.12.2024 měl spolek 24 členů a členek. Mimo stálého členstva má spolek desítky podporovatelů\*ek a dobrovolnictva, kteří\*ré pomáhají realizovat všechny projekty.

## Rada:

Mgr. David František Wagner, generální ředitel

Bc. Martin Bláha, ředitel

Mgr. Lucie Chlumská, ředitelka

BcA. Karolína Serbousková, ředitelka

## Kontrolní komise:

Bc. Tomáš Guth Jarkovský, komisař

Mgr. Jan Holan, komisař

Bc. Michaela Hrabáková, komisařka

## Stálí členové a členky:

Bc. Eva Jandura

Bc. Klára Wanková

BcA. Jakub Philipp

Bc. Martin Philipp

Bc. Michaela Polední

Mgr. Jan Mottl

Josefina-Luisa Jelínková

Ing. Lenka Kopečková

Ing. Milan Nerad

Mgr. Zuzana Šubrtová

Barbora Jandová

MgA. Vendula Borůvková

RNDr. Aneta Formáčková, Ph.D.

Matěj Bukovský

Antonie Hrdinová, DiS

Tereza Alešová

Bc. Tadeáš Hlavinka

## Naše projekty:

V roce 2024 zorganizoval spolek Rolling 27 různých akcí (v rámci 14 projektů). Většina her byla pro české hráčstvo, uvedli jsme ale šest akcí pro mezinárodní publikum v angličtině (Legion: Siberian story, Requiem: Reichskinder, 97 Poets of Revachol, Knights Song).

Podařilo se nám tedy vrátit plně do doby předpandemické – obnovil se zájem o mezinárodní běhy našich her i o hraní her obecně. Poprvé jsme uvedli i novou hru 97 Poets of Revachol, která od počátku vznikala jako hra uváděná v angličtině pro mezinárodní hráčstvo.

**Legie: Sibiřský příběh**

**Cesta Stínem**

**Requiem: Reichskinder**

**Bitva pod Horou**

**Festival Vizita**

**Fallen**

**Národ sobě**

**97 Poets of Revachol**

**Slzy Faerûnu**

**Mirrors of England**

**Zpěvy rytířské: Boj o Boletice**

**Zpěvy rytířské**

**Dům v Kruzích**

**Čára**



# 1. Legie: Sibiřský příběh



foto Hanny Karea

Legie: Sibiřský příběh je výpravná hra, jejíž první běhy proběhly na konci roku 2014. V roce 2024 jsme zorganizovali čtyři běhy této hry, z toho dva mezinárodní v angličtině. Od roku 2014 jsme tedy celkem zorganizovali 34 běhů hry, z toho třináct mezinárodních běhů.

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

Hra je vhodná pro hráčstvo všech věkových kategorií (akce je přístupná od 18 let). Kostýmy, akustické zbraně, jídlo a ubytování je poskytováno organizačním týmem. Součástí hry je pochod napříč krajinou; v takzvaných „mrazivých“ variantách hry jsou vyšší nároky na autentičnost vybavení a hráči\*ky ho celou dobu nesou s sebou.

Sibiřský příběh považujeme i na základě zpětné vazby za silnou hru s významným přesahem. Hra má velký potenciál na další opakování, je plně funkční i pro prvohráče\*ky a její téma a podání se ukázalo být na základě dat ze zpětných vazeb účastnictva velmi funkčním.

V roce 2025 bude mít akce pauzu kvůli hledání nové lokace. Do budoucna ale plánujeme další uvedení hry, včetně běhů pro mezinárodní účastnictvo v anglickém jazyce.

foto Hanny Karea



<b>Název akce:</b>	Legie: Sibiřský příběh Legion: Siberian Story
<b>Termín:</b>	18.-21.1.2024 25.-28.11.2024 8.-11.2.2024 15.-18.2.2024
<b>Trvání akce:</b>	Čtyřikrát 4 dny
<b>Lokalita:</b>	Jirkov u Železného Brodu
<b>Počet účastníků:</b>	216
<b>Počet organizátorů:</b>	79

## 2. Cesta Stínem



foto Anoisína spoušť



<b>Název akce:</b>	Cesta Stínem
<b>Termín:</b>	7.-10.3.2024 14.-17.3.2024
<b>Trvání akce:</b>	Dvakrát 4 dny
<b>Lokalita:</b>	Jirkov u Železného Brodu
<b>Počet účastníků:</b>	116
<b>Počet organizátorů:</b>	54

Cesta Stínem je pochodový larp pro 52 hráčů a hráček. Hra je inspirovaná dílem J.R.R. Tolkiena a odkazuje se na velké příběhy ze Středozemě. První běhy hry proběhly v roce 2023. V roce 2024 jsme zorganizovali další dva běhy. Od roku 2023 proběhly celkem čtyři běhy Cesty Stínem.

Akce je určena jak znalcům Tolkienova díla, tak naprostým nováčkům ve světě larpů a fantasy tematiky. Organizační tým poskytuje kostým, herní rekvizity a samozřejmě ubytování se stravou.

V budoucnu neplánujeme další uvedení této akce.

### 3. Requiem: Reichskinder



foto Hana Minx



foto Meridian Photo

<b>Název akce:</b>	Requiem: Reichskinder
<b>Termín:</b>	11.-14.4.2024 18.-21.4.2024 25.-28.4.2024
<b>Trvání akce:</b>	Třikrát 4 dny
<b>Lokalita:</b>	Terezín
<b>Počet účastníků:</b>	93
<b>Počet organizátorů:</b>	32

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

Hra není historická – historií se pouze inspiruje.

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

V roce 2024 jsme zorganizovali tři běhy hry, z toho jeden mezinárodní běh v angličtině. Requiem: Reichskinder byl poprvé uveden v roce 2017. Celkem bylo uvedeno zatím sedmkrát běhů hry včetně čtyř mezinárodních běhů v angličtině.

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

## 4. Bitva pod Horou



foto Anoisina spoušť



foto Anoisina spoušť

<b>Název akce:</b>	Bitva pod Horou
<b>Termín:</b>	31.5.-2.6.2024
<b>Trvání akce:</b>	3 dny
<b>Lokalita:</b>	Okna (Luka)
<b>Počet účastníků:</b>	680
<b>Počet organizátorů:</b>	20

V roce 2023 jsme navázali na tradici spolkových bitev Válka o Prsten a Války s Angmarem i dříve uváděné Bitvy pod Horou organizované mimo spolek a znovu jsme se vrátili do světa inspirovaného dílem J. R.R. Tolkiena. Bitva pod Horou je velkoformátová fantasy bitva, kterých je na larpové scéně jen málo. V roce 2024 jsme uvedli druhý ročník bitvy.

Kromě klasických bitevních střetů byly připraveny i dvě samostatné programové linie zaměřené na mladší účastníky, který se osvědčil v minulém roce a o nějž je čím dál větší zájem. Nejen, že takový program umožňuje rodičům se plnohodnotně účastnit bitvy, ale doufáme, že tímto způsobem se nám i daří dávat nějaké ty unikátní zážitky a zábavu dětem.

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

## 5. Festival Vizita



foto fotoGen Darien



foto fotoGen Darien

**Název akce:** Vizita  
**Termín:** 15.6.2024  
**Trvání akce:** 10 hodin  
**Lokalita:** Terezín  
**Počet účastníků:** 160  
**Počet organizátorů:** 6

V roce 2024 jsme navázali na tradici z let 2018 a 2019 a uspořádali jsme v Terezíně jednodenní kulturní festival Vizita. Festival vznikl v roce 2018 s cílem přinést do města Terezín další možnosti kulturního vyžití a zároveň jsme chtěli nějakým způsobem více otevřít objekt staré vojenské nemocnice veřejnosti.

Účastníkům jsme se snažili nabídnout bohatý a různorodý program. Několik divadelních představení odehrála uvnitř budovy i na venkovním pódiu skupina OLDstars, inscenaci pro děti pak divadelní spolek Damúza. Součástí programu byly koncerty kapel Dreams of Rust a Smörbröd.

Návštěvnictvo festivalu mohlo navštívit i komentovanou výstavu připravenou k 10 letům spolku Rolling. Přímo v budově nemocnice jsme vystavěli pokoje věnované jednotlivým hrám, které doprovázely informační plakáty a fotografie. Hráči tak mohli zavzpomínat, ostatní návštěvníci se zase seznámit s rozsahem naší činnosti – a podle reakcí byly komentované prohlídky výstavy přijaty velice kladně oběma skupinami.

Vizita 2024 proběhla za podpory města Terezín. Příští rok máme v plánu festival opakovat.

## 6. Fallen



foto Anoisina spoušť



foto Anoisina spoušť

<b>Název akce:</b>	Fallen
<b>Termín:</b>	18.-21.7.2024
<b>Trvání akce:</b>	4 dny
<b>Lokalita:</b>	Lomnice nad Popelkou
<b>Počet účastníků:</b>	36
<b>Počet organizátorů:</b>	14

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

Hra je koncipovaná jako fateplay a je zcela transparentní. Dějové oblouky postav jsou předem známé již v době přihlašování a jsou dostupné pro všechny. Stejně tak je předem jasně dáno, které postavy jsou koncipované jako dvojrole. Hráčstvo je podporováno v tom, aby svůj příběh dále rozvíjelo a doplňovalo si obsah ve spolupráci s ostatními.

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

V roce 2024 jsme uvedli jeden běh této hry. Fallen jsme poprvé uvedli jako betatest v září 2022, dosud proběhly tři běhy hry (včetně betatestu). Hru plánujeme opakovat i v příštím roce.

## 7. Národ sobě



foto fotoGen Darien



foto Veronika Kuhnelová

**Název akce:** Národ sobě  
**Termín:** 29.8.-1.9.2024  
5.-8.9.2024  
**Trvání akce:** Dvakrát 4 dny  
**Lokalita:** Terezín  
**Počet účastníků:** 54  
**Počet organizátorů:** 39

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

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

V roce 2024 jsme uvedli dva běhy Národu sobě. Hra vznikla v roce 2019. Doposud byly uvedeno celkem osm běhů hry. V příštím roce plánujeme hru uvést znovu.

## 8. 97 Poets of Revachol



foto Zuzana Šubrtová



<b>Název akce:</b>	97 Poets of Revachol
<b>Termín:</b>	19.-22.9.2024 26.-29.9.2024
<b>Trvání akce:</b>	Dvakrát 4 dny
<b>Lokalita:</b>	Terezín
<b>Počet účastníků:</b>	244
<b>Počet organizátorů:</b>	25

97 Poets of Revachol je hra inspirovaná světem videohry Disco Elysium. Hra vznikala po dobu dvou let pod záštitou spolku ve spojení s pestrým mezinárodním týmem. Projekt byl od začátku koncipován jako mezinárodní a psaný přímo pro budovu bývalé nemocnice v Terezíně

Hra v průběhu 48 herních hodin nabízí v alternativním světě pohled do civilního života jednoho obytného bloku, jehož obyvatelé se na pozadí dějinných událostí blíží k nevyhnutelné radikalizaci a závěrečnému konfliktu. Vzhledem k rozsahu projektu pracuje její design s nespočtem témat, jmenovitě se náplň hry dotýká každodennosti, chudoby, umění, politiky, komunity, rasismu, extremismu, migrace, naděje, závislosti, nostalgie, poetiky, surrealismu a nespočtu dalších (primárně sociálních) motivů.

V roce 2024 jsme uvedli první dva běhy 97 Poets of Revachol. Uvedení v roce 2024 komplikovaly zářijové povodně, které ale nakonec konání samotné hry vážně neohrozily a oba běhy mohly proběhnout. Národu sobě. Hru plánujeme opakovat i v příštím roce.

## 9. Slzy Faerûnu



foto Lukáš Bloška

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

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

V roce 2024 proběhly dva běhy, poprvé byly Slzy Faerûnu uvedeny v roce 2023. Dosud proběhly čtyři běhy této hry. Uvedení v roce 2024 komplikovala nepřízeň počasí v podobě vydatných dešťů.

Hru v příštím roce neplánujeme znovu uvádět.



foto Žip's pixels - Petr Hájek

**Název akce:** Slzy Faerûnu  
**Termín:** 26.-29.9.2024  
4.-6.10.2024  
**Trvání akce:** Dvakrát 2 dny  
**Lokalita:** Nasavrky  
**Počet účastníků:** 48  
**Počet organizátorů:** 36

## 10. Mirrors of England



foto Meridian Photo

<b>Název akce:</b>	Mirrors of England
<b>Termín:</b>	11.-13.10.2024 18.-20.10.2024
<b>Trvání akce:</b>	Dvakrát 3 dny
<b>Lokalita:</b>	Zámek Valeč
<b>Počet účastníků:</b>	52
<b>Počet organizátorů:</b>	32

Mirrors of England je inspirováno knihou Suzanny Clarkové Jonathan Strange a pan Norrell. Nechtěli jsme však dělat klasickou adaptaci, neboť kniha i seriál jsou soustředěny zejména na dvě titulní postavy a ostatní přichází spíše zkrátka. Nakonec jsme se rozhodli dění hry posunout na březen 1820 (tedy tři roky po závěru knihy) a vystavět vlastní příběh, který bude postaven na archetypech a tématech předlohy, ale s vlastními postavami i vlastním příběhem. Do hry jsme se pokusili zapracovat to, co nás na předloze nejvíce bavilo – reálné historické události i postavy, které se míchají s příběhem anglické magie, názorové spory tehdejší doby a postavy, které jejich slabiny dostávají do nesnází.

V roce 2024 proběhly dva běhy hry Mirrors of England. Hra se opět konala na zámku Valeč se osvědčeným týmem, který uvádí hru od roku 2019. Hra Mirrors of England vznikla v roce 2016, kdy proběhly první dva běhy této hry. Doposud proběhlo deset běhů, z toho dva mezinárodní v angličtině.

## 11. Zpěvy rytířské: Boj o Boletice



foto Barbora Opálková



<b>Název akce:</b>	Zpěvy rytířské: Boj o Boletice
<b>Termín:</b>	25.-28.10.2024
<b>Trvání akce:</b>	Tři dny
<b>Lokalita:</b>	Rančířov u Jihlavy
<b>Počet účastníků:</b>	120
<b>Počet organizátorů:</b>	10

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

Oproti prvnímu ročníku došlo na rozsekání hry na tři intenzivnější části proložené nebojovými pauzami. K tomu jsme zavedli jasnější střídání scénářů strategických po celém prostoru, intenzivnějších bitek, vymezených míst s prostorem si více hrát a hlavně: spousty, spousty boje, vozidel, granátů a min.

Boj o Boletice proběhnul v roce 2024 potřetí a zatím naposled.

## 12. Zpěvy rytířské



foto MD Photography

<b>Název akce:</b>	Zpěvy rytířské Knights Song
<b>Termín:</b>	31.10.-3.11.2024 7.-10.11.2024
<b>Trvání akce:</b>	Dvakrát 4 dny
<b>Lokalita:</b>	Rančářov u Jihlavy
<b>Počet účastníků:</b>	70
<b>Počet organizátorů:</b>	20

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

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

V roce 2024 jsme uvedli dva běhy hry Zpěvy rytířské v areálu tankodromu v Rančářově u Jihlavy. Jedno z uvedení bylo určeno pro mezinárodní hráčstvo v angličtině. Poprvé byla hra uvedena na podzim roku 2018, do současnosti proběhlo dvanáct běhů a jeden betatest hry (z toho dva mezinárodní běhy). V dalším roce Zpěvy rytířské uvádět neplánujeme.

## 13. Dům v Kruzích



foto Very Guth Pictures



<b>Název akce:</b>	Dům v Kruzích
<b>Termín:</b>	8.-10.11.2024 15.-17.11.2024
<b>Trvání akce:</b>	Dvakrát 3 dny
<b>Lokalita:</b>	Kaliště u Humpolce
<b>Počet účastníků:</b>	32
<b>Počet organizátorů:</b>	18

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

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

V roce 2024 jsme uvedly dva běhy Domu v Kruzích. Poprvé jsme hru uvedly jako betatest na podzim 2022, celkem dosud proběhlo 5 běhů včetně betatestu. Akce se konala v Chalupě na Bělci v Kalištích u Humpolce. V příštím roce plánujeme uvést hru znovu.

## 14. Čára



foto Marley Boba



foto Marley Boba

**Název akce:** Čára  
**Termín:** 15.-17.11.2024  
22.-24.11.2024  
**Trvání akce:** Dvakrát 3 dny  
**Lokalita:** Litoměřice  
**Počet účastníků:** 60  
**Počet organizátorů:** 9

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

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

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

V roce 2024 jsme uvedli dva běhy hry Čára. V každém termínu proběhla hra pro celkem 3 skupiny najednou. Čára vznikla v roce 2018 a od té doby jsme uvedli 12 běhů hry a betatest (celkem pro více než 360 hráčů a hráček).

V roce 2024 také proběhl třetí běh určený speciálně pro mladé hráče (věk 16-25 let) s posílenou vzdělávací částí workshopů a obsahem adekvátně upraveným nižšímu věku. Běh byl finančně podpořen internetovým obchodem Alza.cz příspěvkem na pokrytí poloviny účastnického poplatku pro hráče.

## Hospodaření v roce 2024

Podrobné hospodářské výsledky jsou shrnuty v Příloze 1.

### Rozvaha (v celých tisících Kč)

	Stav k prvnímu dni účetního období	Stav k po- slednímu dni účetního období
<b>AKTIVA</b>	2 908	1 733
<b>Dlouhodobý majetek celkem</b>	1 390	1 225
Dlouhodobý hmotný majetek	1 939	1 939
Oprávkový majetek	-549	-714
<b>Krátkodobý majetek celkem</b>	1 518	508
Odběratelé	37	0
Poskytnuté provozní zálohy	0	8
Ostatní pohledávky	1	0
Peněžní prostředky v pokladně	4	4
Peněžní prostředky na účtech	1 375	484
Peníze na cestě	0	0
Náklady příštích období	101	12
<b>PASIVA</b>	2 908	1 733
<b>Vlastní zdroje celkem</b>	1 100	1 304
Účet výsledku hospodaření	x	251
<b>Výsledek hospodaření ve schvalovacím řízení</b>	-168	x
Nerozdělený zisk/ztráta z min. let	1 268	1 053
<b>Cizí zdroje celkem</b>	1 808	429
Dlouhodobé úvěry	0	0
Dodavatelé	12	53
Zaměstnanci	0	0
Ostatní přímé daně	0	0
<b>Výnosy příštích období</b>	1 796	376

### Výkaz zisku a ztrát (v celých tisících Kč)

<b>Hlavní činnost</b>			
<b>Hospodářská činnost</b>			
<b>Celkem</b>			
<b>NÁKLADY</b>	5 531	126	5 657
Spotřebované nákupy a služby	5 117	126	5 243
Spotřeba materiálu, energie	2 622	126	2 748
Opravy a udržování	0	0	0
Cestovné	0	0	0
Ostatní služby	2 495	0	2 495
Osobní náklady	246	0	246
Daně a poplatky	2	0	2
Ostatní náklady	1	0	1
Odpisy majetku	165	0	165
Daň z příjmu	0	0	0
<b>VÝNOSY</b>	5 795	113	5 908
Provozní dotace	0	0	0
Přijaté příspěvky	0	0	0
Tržby z činnosti	5 726	113	5 839
Ostatní výnosy	4	0	4
Tržby z prodeje majetku	65	0	65
<b>VÝSLEDEK ČINNOSTI</b>			
<b>PŘED ZDANĚNÍM</b>	264	-13	251
<b>VÝSLEDEK ČINNOSTI PO ZDANĚNÍ</b>	264	-13	251

## Napsali o nás v roce 2024

### Národ sobě

**Regiony ČT24: LARP.** Česká televize, 7.9.2024. Dostupné na [https://www.ceskatelevize.cz/porady/12094108610-regiony-ct24/324281381960907/cast/1065623/?fbclid=IwY2xjawL-gqLJleHRuA2FlbQlxMABicmlkET-BHWG9MeWJoYmYxTWFoUUZ1A-R6b6iBu\\_vKPGpPHZDbC6zl7ND5RwP-11cv14-b-A-sSVjlrqvwvy-imddRzQ62w\\_aem\\_IeNHS0E8RnQRk\\_FPUfyhg](https://www.ceskatelevize.cz/porady/12094108610-regiony-ct24/324281381960907/cast/1065623/?fbclid=IwY2xjawL-gqLJleHRuA2FlbQlxMABicmlkET-BHWG9MeWJoYmYxTWFoUUZ1A-R6b6iBu_vKPGpPHZDbC6zl7ND5RwP-11cv14-b-A-sSVjlrqvwvy-imddRzQ62w_aem_IeNHS0E8RnQRk_FPUfyhg)



foto Veronika Kuhnellová



foto fotoGenDarien

### Vizita

**Hlavinka, Tadeáš: Terezínskou nemocnici oživí divadla i punk-rock.** Spolek Rolling slaví deset let. Litoměřický deník

u. Games.tiscali.cz, Čtenář reportér, 12.6.2024. Dostupné na <https://litomericky.denik.cz/ctenar-reporter/rolling-festival-vizita-nemocnice-terezin-20240612.html>

## Závěrem

V roce 2024 jsme se vrátili naplno – v počtu akcí, v mezinárodní účasti i v rozsahu naší produkce. Uvedli jsme novou hru (mezinárodní 97 Poets of Revachol), pokračovali jsme v rozvíjení dlouhodobých projektů (mimo jiné Legie, Requiem, Zpěvy rytířské) a poprvé jsme uspořádali tematickou výstavu reflektující naši desetiletou historii.

Za tím vším stojí stovky hodin dobrovolnické práce, mnoho nadšení a nasazení lidí, kteří nám věnovali svůj čas, schopnosti a energii – a často za to neviděli nic víc než dobrý pocit z odvedené práce. Děkujeme vám.

Těšíme se na další rok plný silných příběhů, dobré spolupráce a zážitků, které mají smysl.

## Kontakt

Rolling, spolek pro rozvoj zážitkových vzdělávacích her

Fučíkova 283

411 55 Terezín

[www.rolling.cz](http://www.rolling.cz)

[rolling@rolling.cz](mailto:rolling@rolling.cz)

ACHTUNG:  
TIEFES WASSER

open



rolling

## VÝKAZ ZISKU A ZTRÁTY v plném rozsahu

ke dni **31.12.2024**  
(v celých tisících Kč)

Název a sídlo účetní jednotky

Rolling, spolek pro rozvoj zážitk  
Fučíkova 283  
Terezín  
411 55

Účetní jednotka doručí:  
1 x příslušnému finančnímu  
orgánu

IČO
02296802

Označení	TEXT	Číslo řádku	Činnosti		
			Hlavní	Hospodářská	Celkem
			5	6	7
<b>A. I.</b>	<b>Spotřebované nákupy a nakupované služby</b> Součet A.I.1. až A.I.6.	2	5 117	126	5 243
A. I. 1.	Spotřeba materiálu, energie a ostatních neskladovaných dodávek	3	2 622	126	2 748
A. I. 6.	Ostatní služby	8	2 495		2 495
<b>A. II.</b>	<b>Změny stavu zásob vlastní činnosti a aktivace</b> Součet A.II.7. až A.II.9.	9	165		165
A. II. 7.	Změna stavu zásob vlastní činnosti	10	165		165
<b>A. III.</b>	<b>Osobní náklady</b> Součet A.III.10. až A.III.14.	13	246		246
A. III. 10.	Mzdové náklady	14	246		246
<b>A. IV.</b>	<b>Daně a poplatky</b> Hodnota A.IV.15.	19	2		2
A. IV. 15.	Daně a poplatky	20	2		2
<b>A. V.</b>	<b>Ostatní náklady</b> Součet A.V.16. až A.V.22.	21	1		1
A. V. 18.	Nákladové úroky	24	1		1
	<b>Náklady celkem</b> Součet A.I. až A.VIII.	39	5 531	126	5 657
<b>B. III.</b>	<b>Tržby za vlastní výkony a za zboží</b>	47	5 726	113	5 839
<b>B. IV.</b>	<b>Ostatní výnosy</b> Součet B.IV.5. až B.IV.10.	48	4		4
B. IV. 10.	Jiné ostatní výnosy	54	4		4
<b>B. V.</b>	<b>Tržby z prodeje majetku</b> Součet B.V.11. až B.V.15.	55	65		65
B. V. 14.	Výnosy z krátkodobého finančního majetku	59	65		65
	<b>Výnosy celkem</b> Součet B.I. až B.V.	61	5 795	113	5 908
<b>C.</b>	<b>Výsledek hospodaření před zdaněním</b> ř. 61 - (ř. 39 - ř. 37)	62	264	-13	251
<b>D.</b>	<b>Výsledek hospodaření po zdanění</b> ř. 62 - ř. 37	63	264	-13	251

Sestaveno dne: 15.04.2025	Podpisový záznam statutárního orgánu účetní jednotky nebo podpisový vzor fyzické osoby, která je účetní jednotkou:	
Právní forma účetní jednotky: ----	Předmět podnikání: sportovní a rekreační vzdělávání	Pozn.:

## ROZVAHA v plném rozsahu

ke dni **31.12.2024**  
(v celých tisících Kč)

Název, sídlo a právní forma  
účetní jednotky

Rolling, spolek pro rozvoj zážitk  
Fučíkova 283  
Terezín  
411 55

Účetní jednotka doručí:  
1 x příslušnému fin. orgánu

IČO
02296802

Označení	AKTIVA		číslo řádku	Stav k prvnímu dni účetního období	Stav k posled. dni účetního období
a	b		c	1	2
<b>A.</b>	<b>Dlouhodobý majetek celkem</b>	<b>Součet A.I. až A.IV.</b>	1	1 390	1 225
A. II.	Dlouhodobý hmotný majetek celkem	Součet A.II.1. až A.II.10.	20	1 390	1 225
A. II. 4.	Hmotné movité věci a jejich soubory	(022)	13	1 390	1 225
<b>B.</b>	<b>Krátkodobý majetek celkem</b>	<b>Součet B.I. až B.IV.</b>	41	1 518	508
B. II.	Pohledávky celkem	Součet B.II.1. až B.II.19.	71	38	8
B. II. 1.	Odběratelé	(311)	52	37	
B. II. 4.	Poskytnuté provozní zálohy	(314)	55		8
B. II. 5.	Ostatní pohledávky	(315)	56	1	
B. III.	Krátkodobý finanční majetek celkem	Součet B.III.1. až B.III.7.	80	1 379	488
B. III. 1.	Peněžní prostředky v pokladně	(211)	72	4	4
B. III. 3.	Peněžní prostředky na účtech	(221)	74	1 375	484
B. IV.	Jiná aktiva celkem	Součet B.IV.1. až B.IV.2.	84	101	12
B. IV. 1.	Náklady příštích období	(381)	81	101	12
	<b>Aktiva celkem</b>	<b>Součet A. až B.</b>	85	2 908	1 733

Označení	PASIVA		číslo řádku	Stav k prvnímu dni účetního období	Stav k posled. dni účetního období
a	b		c	3	4
<b>A.</b>	<b>Vlastní zdroje celkem</b>	<b>Součet A.I. až A.II.</b>	86	1 100	1 304
A. II.	Výsledek hospodaření celkem	Součet A.II.1. až A.II.3.	94	1 100	1 304
A. II. 1.	Účet výsledku hospodaření	(963)	91	x	251
A. II. 2.	Výsledek hospodaření ve schvalovacím řízení	(931)	92	-168	x
A. II. 3.	Nerozdělený zisk, neuhrazená ztráta minulých let	(932)	93	1 268	1 053
<b>B.</b>	<b>Cizí zdroje celkem</b>	<b>Součet B.I. až B.IV.</b>	95	1 808	429
B. III.	Krátkodobé závazky celkem	Součet B.III.1. až B.III.23.	129	12	53
B. III. 1.	Dodavatelé	(321)	106	12	53
B. IV.	Jiná pasiva celkem	Součet B.IV.1. až B.IV.2.	133	1 796	376
B. IV. 2.	Výnosy příštích období	(384)	131	1 796	376
	<b>Pasiva celkem</b>	<b>Součet A. až B.</b>	134	2 908	1 733

Sestaveno dne: 15.04.2025		Podpisový záznam statutárního orgánu účetní jednotky nebo podpisový vzor fyzické osoby, která je účetní jednotkou:
Právní forma účetní jednotky: -----	Předmět podnikání: sportovní a rekreační vzdělávání	Pozn.: