



SPRIEVODCA EPIZÓDAMI

Hra na kalmára je zložitý seriál. Napriek tomu, že má iba deväť epizód, disponuje množstvom postáv, zložitých záhad a návratov do minulosti, teda dôležitej *retrospektívy*, pomocou ktorej pochopíte príbeh.

Práve preto na vás v knihe čaká sprievodca epizódami a obsahuje *všetko*, čo sa v seriáli udialo.

Je napísaný v bodoch, aby ste čo najjednoduchšie našli potrebné informácie, sledovali vývoj postavy alebo si mohli jednoducho ujasniť pochybnosti a rozpamätať sa na detaily, na ktoré ste už hádam aj zabudli.

EPIZÓDA 1.01 *Červená, zelená*

- Song Ki-hun, hlavná postava seriálu, spomína na to, ako sa v detstve s priateľmi hrávali hru na kalmára, a vybavuje si jej základné pravidlá.

Nezabudnite, že tak ako v mnohých detských kórejských hrách, „prehru“ v hre na kalmára nazývali „smrťou“. Kto by bol povedal, že sa neskôr zúčastní na hrách, v ktorých ak prehrá, naozaj zomrie?

- Po spomienke sa ocitneme v súčasnosti. Song Ki-hunova mama (s ktorou žije od rozvodu) mu pripomína, že jeho dcéra Ka-jong má narodeniny, a dáva mu peniaze, aby ju pozval na večeru do nejakého lacného podniku. Vidieť, že nemajú peňazí navyš. Song Ki-hun síce príležitostne pracuje, ale nestačí to.
- V matkinej neprítomnosti si Song Ki-hun berie jej debetnú kartu (a nie po prvýkrát) a spoločne s priateľom sa rozhodne vybrať z karty peniaze a stavať ich, aby vyhral väčšiu sumu na pekný darček pre Ka-jong.
- Song Ki-hun sa spoločne s priateľom vyberie na dostihy. Po dvoch prehrách sa Song Ki-hunovi zrazu zadarí a vyhráva obrovský balík peňazí.

Na pozadí medzitým v TV prebiehajú dostihy a všetci sledujú poradie očíslovaných koní, ako jeden druhého predbiehajú a ako ich stávkujúci povzbudzujú. Táto scéna je jasnou predzvestou budúcnosti. Počas hier na kalmára je to práve Song Ki-hun, ktorý má poradové číslo a súťaží s ostatnými, ktorých pozoruje vybraná elita a stávkuje na víťaza.

- Len čo si Song Ki-hun preberie výhru, ani sa nenazdá a okradne ho zamaskovaná dievčina. Nezostane mu ani

won. (Táto dievčina, ako sa neskôr ukáže, je Kchang Sä-b-jok, ktorá taktiež bude súťažiť v hre na kalmára).

- Song Ki-hun sa radoval krátko: pri odchode zo stávkovej kancelárie stretne mafiánov, ktorým dlží peniaze. Po napínavej naháňačke ho napokon obklúčia a prinútiť krvou podpísať dokument – ak pri najbližšom stretnutí nezaplatí dlžnú sumu, vezmú mu niektorý z orgánov a predajú ho na nelegálnu transplantáciu.

Opäť ide o predzvesť budúcnosti, pretože súťažiaci v hre na kalmára taktiež musí podpísať dokument, že v prípade smrti daruje svoje orgány.

- Song Ki-hun je teda znovu bez peňazí (presnejšie, má iba obslužné, ktoré dal pokladníčke v záchvate radosti pri vyplácaní výhry a ktoré si od nej prišiel vypýtať po krádeži), a keďže chce dcérke darovať slušný darček, opäť podlahne hre – tentoraz však ide do herne, kde sa zo skrine s hračkami pokúša vyloviť niečo pekné. Je to však náročné, pretože hračku musí poriadne schmatnúť vidlicou, a tak do skrinky vhadzuje posledné peniaze. Opodiaľ prizerajúci sa chlapec mu prichádza na pomoc a na druhý pokus mu pomôže vyloviť dcérke balíček.

Chlapec dáva Song Ki-hunovi radu, ktorá sa mu v hre na kalmára nesmierne zíde – doteraz prehrával, pretože hral bez rozmyslu. Pri hre je potrebné premýšľať a hrať zároveň.

KTO JE KTO (alebo kto je aké číslo)

456

218

067

001

Podľa väčšiny komentujúcich a recenzentov *Hry na kalmára* sú najväčšou prednosťou seriálu dobre prepracované hlavné postavy. A to už o niečom svedčí, pretože ich nie je veľa...

Nájdu sa však aj názory, že okrem dvoch či troch postáv sú ostatné príliš stereotypné, ba dokonca jednorozmerné bez komplexných osobností.

Tieto rôzne postoje sú namieste a čiastočne správne, pretože ak píšete seriál, v ktorom je dôležité, aby sa divák s postavami stotožnil a „stavil“ na nich, ich osobnosti musia byť jasné už od začiatku a musia byť rozdielne, aby vo všeobecnosti mohli byť dobrým odrazom spoločnosti.

Tvorcovia *Hry na kalmára* nám z tohto hľadiska skvele ukázali, ako by zareagoval ktokoľvek z nás, keby ho okolnosti prinútili ukázať svoju najhoršiu tvár.

Niektorí sa pokúšeniu ihneď poddajú. Iní odolajú a vydávajú sa na mučivú (a vzrušujúcu) cestu, ktorá ich napokon priviedie do rovnako zlej situácie.

Ostatní sú schopní odolať a preukázať bezpodmienečnú dobrotu, kým ich nepostihne nevyhnutný koniec.

V seriáli je však viacero postáv, ktorých konanie bude obrovským a zároveň hrozivým prevrpením!

Nechajme však každú postavu, aby svoje konanie vysvetlila...

SONG KI-HUN

Hráč č. 456

Neviem, prečo by niekto o mne vôbec chcel niečo vedieť. Nikdy ma nelákalo vynikať, radšej som v úzadí – vážne, ak ste ako ja, tak chápete, že čím *viac* je človek v úzadí, tým lepšie.

Niežeby som sa považoval za zlú osobu, snažím nebyť zlým. Presnejšie, nikdy som nikomu nechcel ublížiť. A myslím, že dokým som nezačal súťažiť v tej prekliatej hre na kalimára, tak sa mi v tom viac-menej darilo.

Totíž, niekto by povedal, že na ubližovanie samému sebe som odborník. Čo dodať? Nie som dokonalý a veľmi dobre si to uvedomujem.

A je zrejme, že v štyridsiatich siedmich rokoch sa už sotva zmením. Viem, že čas plynie a že život mi jasne naznačil, že sa nikdy nestanem slávnym podnikateľom či hrdinom... dosadte

si tam čokoľvek, o čom ste od detstva snívali.

Ubehlo dosť času, odkedy som sa prestal naháňať za nejakým obrovským šťastím, kto-

456

„Totíž, niekto by povedal, že na ubližovanie samému sebe som odborník.

Čo dodať? Nie som dokonalý a veľmi dobre si to uvedomujem.“

ré by mi úplne zmenilo život. Hľadám ho malými krôčikmi, ktoré mi pomôžu prekonať aktuálne problémy. Mojim cieľom je dožiť sa ďalšieho rána v o trochu lepšej situácii, v akej som dnes, či presnejšie, nie v horšej.

Chcem iba žiť svoj život najlepšie, ako viem, a viac-menej sa netrápiť.

Narodil som sa a odjakživa som žil v dedinke Ssang-mundong, skromnej štvrti Soulu. Vždy som sa považoval za chlapca z nižšej spoločenskej vrstvy.

Na tom, samozrejme, nie je nič zlé, len sa pozrite na môjho kamaráta Čcho Sang-ua. Vyrastali sme blízko seba, navštevovali sme rovnakú školu, hrávali sme sa rovnaké hry (áno, okrem iných aj hru na kalmára, moju obľúbenú). Myslíte si, že ho to nejako poznačilo? Dnes je finančný magnát, obrovský človek a pravý víťaz.

Ja... ním nie som.

Podobne, ako mnohí iní, aj ja som vyštudoval strednú technickú školu. Páči sa mi jej názov – ako-

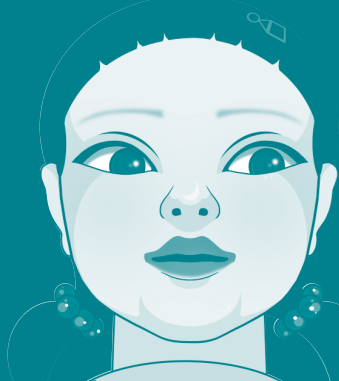
by v nej študovali kozmonauti alebo podobné povolania. Nie je to však celkom tak. V tejto škole vyučujú remeslá. Naučíte sa v nej byť dobrým robotníkom a ja som viac ani nechcel.

Zakrátko som si našiel dobrú prácu v obrovskej spoločnosti Dragon Motors. Dá sa povedať, že som bol súčasťou obrovského kolosu, ktorý vyrábala jedny z najobľúbenejších áut v krajine. Stále som na to celkom hrdý.

Dovtedy šlo všetko ako po masle. Okrem toho, keď som sa zamiloval, akosi som tušil, že aj ja sa jej páčim a vzali sme sa.

456

„Ubehlo dosť času, odkedy som sa prestal naháňať za obrovským šťastím, ktoré by mi úplne zmenilo život.“



PRAVIDLÁ HRY

(a návod, ako vyhrať)

V *Hre na kalmára* sú jednotlivé hry nesmierne dôležité a vyvíjajú sa tak zložito, ako samotné hlavné postavy a dej seriálu.

Nehíkajte, nič extra som vám neprezradil. Je však úžasné vidieť ten neskutočný počet *príspevkov*, blogových článkov, tweetov alebo videí na TikToku, v ktorých sa rozoberajú pravidlá hier a stratégie na výhru, ako tie o Song Ki-hunovi či Oh Il-namovi.

Podobne ako hlavné postavy aj hry sa vyvíjajú a každá je čoraz krutejšia nielen v počte obetí (prvenstvo patrí prvej hre, v ktorej zomrelo až dvesto súťažiacich), no taktiež v nárokoch na súťažiacich. Výhra v každej ďalšej hre si vyžaduje, aby mali hráči čoraz menej zábran.

V prvých hrách sa všetci sústredia na výhru a netrápi ich nič iné.

V ďalších sa súťažiaci zlúčia do tímov a vyhrajú iba vtedy, ak nepriateľský tím zomrie, pričom si výhru ospravedlnia tým, že si so spoluhráčmi navzájom pomáhajú.

No a napokon je v posledných hrách nutné priamo s ostatnými skončiť, spoluhráčov nevynímajúc.

Ako už teda vieme, hry sú inšpirované detskými kórejskými hrami. Niektoré pozná celý svet (napríklad pretahovanie lanom), no iné Západnému svetu prídu ako z Marsu (napríklad práve hra na kalmára).

Na nasledujúcich stranách rozoberieme každú hru, jej pravidlá, taktiku a stratégie výhry. Je ľahké nájsť dobré stratégie, ak na to máte všetok čas sveta a milióny fanúšikov na sociálnych sieťach. Hlavné postavy seriálu však takú možnosť nemali...

HRA O *Ttacdži*

Hoci táto hra nie je priamo súčasťou hier na kalmára, ide o detskú hru, pomocou ktorej agitátor verbuje súťažiacich do hier na kalmára, preto si zaslúži osobitnú zmienku.

Hneď si môžeme všimnúť, že pripomína pogy a jej pointou je obrátiť žetón – v tomto prípade sa hrá s dvoma papierovými žetónmi. Jeden sa položí na zem a hráč ho musí druhým žetónom trafiť tak, aby sa prevrátil.

(Hra pogy pochádza z Havaja a má okrúhle kartónové žetóny. Pred mnohými rokmi spôsobila ošial po celom svete).

Pravidlá

Základné pravidlá ttacdži sú veľmi jednoduché. Každý hráč dostane jeden žetón. Hráči sa striedajú – jeden hráč nechá svoj žetón na zemi a druhý hádže svoj žetón tak, aby obrátil

súperov žetón, a pokiaľ sa mu to podarí, vyhráva hru. Ak sa mu žetón nepodarí obrátiť, prehráva.

Hra sa môže hrať na neobmedzený počet pokusov a víťazom sa stáva hráč s väčším počtom obrátených žetónov. Cieľ hry si môžete určiť ešte pred jej začiatkom a hrať na päť pokusov (alebo ľubovoľný počet).

V *Hre na kalmára* za každý obrátený žetón hráč vyhráva od druhého peniaze, a ak peniaze nemá, druhý hráč mu uštedrí facu.

Verzia hry zo seriálu je síce napínavá, no s priateľmi ju radšej neskúšajte, pokiaľ teda chcete, aby nimi po skončení hry aj zostali.

Postup na výrobu ttakdži žetónov

Budete potrebovať štyri listy papiera veľkosti A4 (radšej nech je papier trochu hrubší), nožnice a pravítko.

1. Z každého papiera odstrihnete kúsok tak, aby vám vznikol štvorec s rozmermi 21 x 21 cm.
2. Na každý papier narysujte dve zvislé čiary tak, aby vám vznikli tri zvislé obdĺžniky široké 7 centimetrov.
3. Pomôžte si pravítkom a preložte pravý obdĺžnik pozdĺž čiar tak, aby zakryl stredný obdĺžnik.
4. Opäť si pomôžte pravítkom a preložte ľavý obdĺžnik pozdĺž čiar tak, aby zakryl pravý obdĺžnik, ktorý ste preložili pred chvíľou. Vznikne vám jeden obdĺžnik.
5. Teraz preložte ľavý horný roh papiera pozdĺž uhlopriečky, aby vám vznikol trojuholník. Takisto preložte pravý spodný roh papiera. Vznikne vám kosodĺžnik.

6. Preložte obidva trojuholníky k sebe, aby vznikol štvorec, starostlivo prejdite po hranách, aby ste uhladili nerovnosti, a rozložte ich späť do kosodĺžnika.
7. Podobný postup opakujte aj s druhým papierom (bod 3 až 6).
8. Položte papiere na seba tak, aby jeden ležal zvislo naspodku a druhý vodorovne navrchu, akoby ste chceli vytvoriť kríž (mali by skôr pripomínať vrtuľu).
9. Postupne skladajte trojuholníky do stredu, najprv vrchný, potom pravý, spodný a napokon ľavý, a ten zastrčte pod vrchný trojuholník tak, aby sa žetón nerozpadol.
10. Gratulujem, práve ste vytvorili *ttakdži* žetón. Možno nebude dokonalý, no pri výrobe ďalšieho už budete skúsenejší.

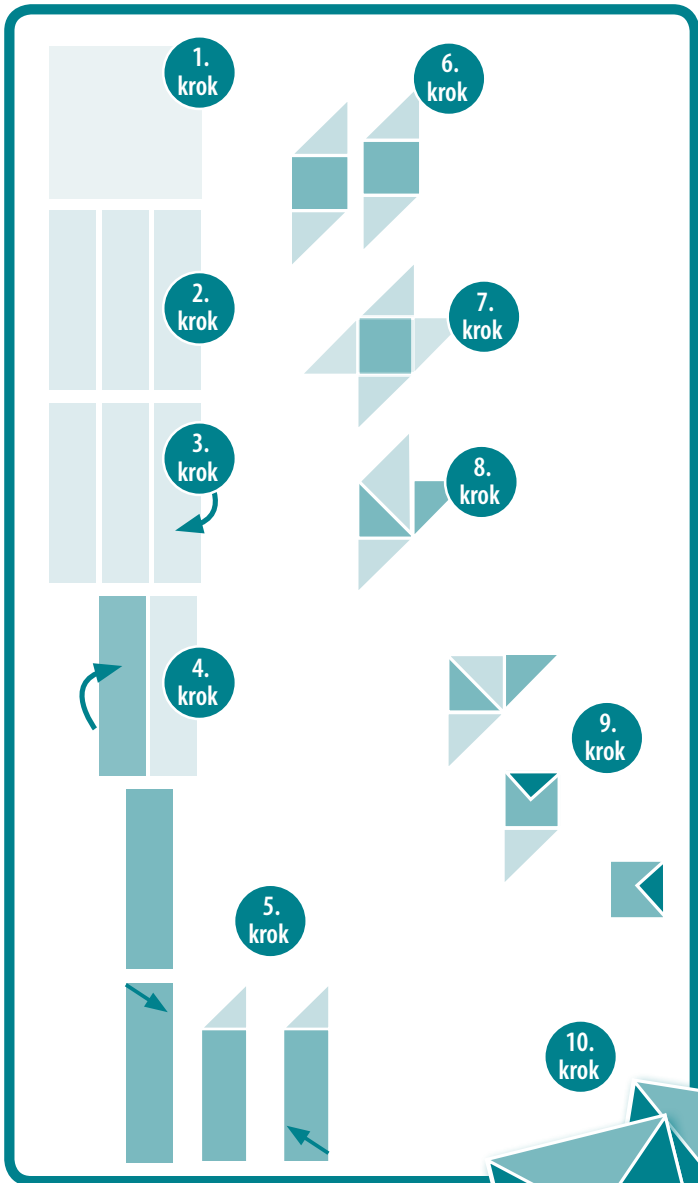
Nezabudnite, že v *ttakdži* je rovnako dôležité nielen obrátiť žetón, ale aj ho dokonale vyrobiť.

Ako vyhrať hru

Môžete sa snažiť, ako chcete, no zvládnuť umenie tejto hry si bude vyžadovať poriadny tréning. Existuje však jeden trik, vďaka ktorému získate výhodu, pokiaľ teda váš protivník o ňom nevie.

Zdalo by sa, že na obrátenie žetónu na zemi musíte vrhnúť svoj žetón z celej sily a triafať hranou, no opak je však pravdou – treba triafať hladkou stranou.

Podme rozobrať aj *ttakdži* súpera. *Ttakdži* z hladšieho papiera sa obráti, ak ho trafíte do rohu, a *ttakdži* z hrubšieho papiera treba triafať do stredu.



PARK MINDŽUN
HRA NA KALMÁRA

100 % neoficiálny sprievodca seriálom Squid Game

Prvé slovenské vydanie
Vydalo vydavateľstvo Lindeni v Bratislave v roku 2022
v spoločnosti Albatros Media Slovakia, s. r. o.,
so sídlom Mickiewiczova 9, Bratislava, Slovenská republika.

Číslo publikácie
Zodpovedná redaktorka Eva Piarová
Technická redaktorka Jana Urbanová

Zo španielskeho originálu
Park Minjoon: Dentro del juego del calamar,
ktorý vyšiel vo vydavateľstve Estugraf impresores, Barcelona 2021,
preložila Mária Koscelníková.
Jazyková redakcia Tomáš Čačko
Ilustrácie Agustí Estruga
Sadzba Alias Press, s. r. o., Bratislava
Tlač

Cena uvedená výrobcom predstavuje nezáväznú
odporúčanú spotrebiteľskú cenu.

Objednávky kníh:
www.albatrosmedia.sk
eshop@albatrosmedia.sk
tel.: 02/4445 2046


ALBATROS MEDIA