

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Expagna – desková hra

Bakalářská práce

Autor: Dominik Voborník
Studijní program: N7507 Specializace v pedagogice
Studijní obor: Grafická tvorba – multimédia
Vedoucí práce: MgA. Petr Hůza
Oponent práce: Mgr. et Mgr. Klára Zářecká, Ph.D.



Zadání bakalářské práce

Autor:	Dominik Voborník
Studium:	P18P0038
Studijní program:	B7507 Specializace v pedagogice
Studijní obor:	Grafická tvorba - multimédia
Název bakalářské práce:	Expagna - desková hra
Název bakalářské práce AJ:	Expagna - board game

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce se zabývá tématem deskových her. Teoretická část je věnována procesu tvorby hry, jejímu grafickému zpracování a kreativnímu myšlení. Pojednává o fenoménu hraní a stručné historii. Praktickou část tvoří výroba volnočasové deskové hry a její grafické zpracování. Cílem je vytvořit kompaktní hru a ucházet se o její vydání u vydavatelské společnosti.

KLEON, Austin. Krad' jako umělec. Brno: Jan Melvil, 2012. ISBN 978-80-87270-36-3

ZAPLETAL, Miloš. Velká kniha deskových her. Praha: Mladá fronta, 1991. ISBN 80-204-0188-1

PIJANOWSKI, Lech. Encyklopedie světových her. Praha: Universum, 2008. ISBN 978-80-242-2225-7

MORAVCOVÁ, Jana. Deskové a karetní hry. Praha: Grada, 2005. ISBN 80-247-1339-X

Zadávající pracoviště:	Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby, Pedagogická fakulta
Vedoucí práce:	MgA. Petr Hůza
Oponent:	Mgr. et Mgr. Klára Zářecká, Ph.D.
Datum zadání závěrečné práce:	4.11.2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval pod vedením vedoucího práce samostatně a uvedl jsem všechny použité zdroje.

V Hradci Králové dne

.....

Poděkování

Děkuji MgA. Petru Hůzovi za vedení bakalářské práce a za užitečné rady při psaní. Dále Ivaně Špicarové za ochotu s čímkoliv pomoci. Děkuji přátelům Petru Laštovicovi, Petru Horáčkovi, Vojtěchu Horovi, Kateřině Balážové, Jaromírovi Baláži a Janu Baláži za užitečné poznatky a připomínky při testování mé deskové hry. Děkuji také rodině za podporu a zvláště své mámě za to, že jsem při psaní práce neměl ani jednou hlad.

Anotace

VOBORNÍK, Dominik. *Expagna – desková hra*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2022. 51 s. Bakalářská práce.

V bakalářské práci se věnuji tématu deskových her. Teoretická část je zaměřena zejména na stručnou historii, rozdělení současných deskových her, několik úspěšných titulů a na české vydavatele. Praktickou část tvoří seznámení s autorskou deskovou hrou, jejími principy a pravidly. Popisuji svou inspiraci a proces tvorby v návaznosti na mé předchozí pokusy.

Klíčová slova: desková hra, karty, moderní společenská hra, figurky, kostky

Annotation

VOBORNÍK, Dominik. *Expagna – board game*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2022. 51 pp. Bachelor Degree Thesis.

In my bachelor thesis I focus on the topic of board games. The theoretical part is mainly focused on a brief history, A dismemberment of current board games, several successful games and czech publishing houses In practical part is made acquaintance of my own board game and consist also of principles and the rules. There is also described my inspiration and creation process following my previous game attempts.

Keywords: board game, cards, modern board game, figures, dice

Obsah

Úvod	8
1 Historie.....	9
2 Moderní společenské hry	13
3 Herní mechanismy	16
3.1 Herní materiál.....	16
3.2 Počáteční rozestavění.....	18
3.3 Tah hráče.....	18
4 Úspěšné deskové hry	19
4.1 Ocenění Spiel des Jahres.....	21
5 Vydavatelství.....	22
5.1 Vydání deskové hry.....	24
6 Praktická část	26
6.1 Volba tématu	26
6.2 Předchozí hry	27
6.3 Postup při tvorbě	28
6.4 Pravidla	30
Závěr	40
Zdroje.....	41
Přílohy.....	48

Úvod

Tvorba deskové hry je věc, která mě vždy lákala. Na druhém stupni základní školy jsem jednu vytvořil, ale zpětně ji hodnotím jako příliš složitou. Od té doby jsem vytvářel několik dalších, ale žádnou z nich jsem nedokončil. Zjistil jsem, že zajistit, aby byla funkční, jednoduchá, kvalitní a zábavná je těžší, než jsem předpokládal.

Ve volných chvílích jsem přemýšlel o tvorbě hry, se kterou bych mohl být spokojen. Když se mi naskytla příležitost psát o tématu deskových her bakalářskou práci a v rámci praktické části jednu zhotovit, vzal jsem to jako příležitost vyrobit „dobrou“ deskovou hru, o kterou jsem se v minulosti několikrát pokoušel. Za cíl jsem si stanovil vytvořit ji tak, aby byla jednoduchá, dobře hratelná, měla konkurenceschopnou vizuální stránku, nebyla nijak a nepřehledná a neměla žádné rušivé prvky.

V praktické části je seznámení s vytvořenou hrou Expagna [*expaña*]. Věnuji se zde vysvětlení pravidel a představení herních komponent. Popisuji, v čem je originální a jaké jsou její silné a slabé stránky. Pro porovnání komplikovanosti her jsem přiložil fotodokumentaci mé první hry, s pracovním názvem Bitva, z období mých 14 let. Expagna prošla desítkami změn. Jméno, cíl a kostra herního mechanismu, ale zůstala stejná.

Cílem hry je získání dostatečného vlivu a sesazení krále. Název je proto odvozen z latinských slov expugno a expugnare, znamenajících dobýt nebo vybojovat. Název je volnou fabulací z důvodu délky slova a pro docílení snazšího zapamatování a větší ryzosti titulu.

V teoretické části jsem se zaměřil na seznámení se stručnou historií deskových her, na rozdělení moderních společenských her a na některé světově úspěšné hry. Dále píšou o herních vydavatelstvích nebo o deskových hrách jako fenoménu, na jehož rozšíření u nás se podílely např. knihovny.

1 Historie

O místě vzniku deskových her se vedou dohady. Počátky možná sahají až do 6. tisíciletí př. n. l.¹ Podle jedné teorie první desková hra vznikla na území dnešní Číny a severní Indie.² Jednalo se o dílo mnoha autorů, v průběhu času, v různých světadílech. Důvodem, proč většinu autorů neznáme, je fakt, že se hry stejně jako lidové písně nebo zvyky, předávaly z generace na generaci a v průběhu času procházely změnami. V různých oblastech také dostávaly odlišnou podobu. Podle S. N. Kramera začíná historie těchto her v Sumeru, kde se v královských hrobkách města Ur našlo několik artefaktů sloužících k deskovým hrám. Jednalo se o malé hrací skříňky s intarzovaným herním plánem.³ Mezi nejstarší ohniska her patří starověký Egypt, Řecko a Řím. Dále také Skandinávie v normanských dobách a území Severní i Jižní Ameriky při její kolonizaci.⁴ Už ve starověkém Egyptě, Řecku nebo Římě můžeme vidět hry, které se od ostatních zásadně liší a to tím, že se hráči účastní herního děje nepřímou. Prostor, ve kterém se hra odehrává je neskutečný a účastníci hrají jen symbolicky, prostřednictvím hracích kamenů.⁵ Víme, že náhodné hry vznikly bezpochyby z věšteb a pramenem kombinačních her byly obřady napůl magického a napůl rituálního obsahu.⁶ Předchůdcem deskových her byly patrně kostky. Ty se vyráběly z velkého množství materiálů včetně mosazi, mědi, skla, slonoviny a mramoru.⁷

¹ ZAPLETAL, Miloš. Velká kniha deskových her. Praha: Mladá fronta, 1991, 178 s. ISBN 80-204-0188-1.

² [online]. Dostupné z: [online]. Dostupné z: <https://www.ludotheque.cz/historie>

³ ZAPLETAL, Miloš. Velká kniha deskových her. Praha: Mladá fronta, 1991, 178 s. ISBN 80-204-0188-1.

⁴ [online]. Dostupné z: [online]. Dostupné z: <https://www.ludotheque.cz/historie>

⁵ ZAPLETAL, Miloš. Velká kniha deskových her. Praha: Mladá fronta, 1991, 178 s. ISBN 80-204-0188-1.

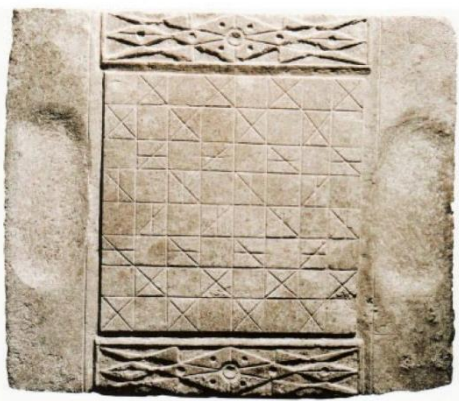
⁶ PIJANOWSKI, Lech, Wojciech PIJANOWSKI a Jiří PILCH. Encyklopedie světových her. V Praze: Universum, 2008, 431 s. : il. ; 26 cm. ISBN 978-80-242-2225-7.

⁷ The Full History of Board Games | Dicey Goblin. Dicey Goblin - Expert Reviews and Recommendations on Board Games and Hobby Supplies [online]. Copyright © 2022 Dicey Goblin [cit. 05.07.2022]. Dostupné z: <https://diceygoblin.com/THE-FULL-HISTORY-OF-BOARD-GAMES/>

Starověcí Egypťané měli deskové hry a později i kostky v nesmírné oblibě, nehledě na společenské postavení. Měli čtyři hlavní deskové hry: senet, men, mehen a „dvacet čtverců“. Na padesát souborů hry „dvacet čtverců“ bylo nalezeno v hrobkách Egypťanů všech společenských vrstev. Pro zkrácení dlouhé chvíle hráli stavitelé, chrámoví hlídači, služebnictvo nebo vrátní, hru Senet. Jedná se o hru připomínající Člověče, nezlob se! Dva hráči sedí naproti sobě u herního plánu složeného ze třiceti polí ve třech řadách. Házejí hůlkami, nebo astragaly; hlezennými kostkami zabítych sudokopytníků a podle výsledku hodu přesouvají svůj kámen dopředu. Přesná pravidla nám nejsou známa. Nevíme, jestli se mohli hráči blokovat, uhýbat se nebo sdílet stejné pole. Cílem hry bylo převedení všech kamenů přes 30 polí.⁸



Obr. 1 Egypťanská hra Senet



Obr. 3 Ludus latruncularum

V Římské říši byla velmi populární hra jménem Ludus latruncularum. Jedná se o strategickou hru pro dva hráče simulující vojenskou taktiku. Používá se při ní mnoho figurek a hraje se na desce šachovnicového vzoru zvané „město“. Princip hry spočívá v tom, že hráč musí umístit figurku jedné barvy tak, aby ležela mezi figurkami druhé barvy. Předpokládá se, že tato hra měla vliv na vývoj raného šachu, zejména na pohyb pěšců.

Ve starověkých kulturách hráli deskové hry především dospělí, ale děti si je rychle osvojily. Jedna z prvních her pro děti byla Hop-Scotch, jejíž dnešní obdobou je „Skákání panáka“. První zmínky o hře pod názvem (s obráceným pořadím slov) „scotch-hop“ nebo „scotch-hopper“ v anglicky mluvícím světě pocházejí ale až z konce 17. století.

⁸ VACHALA, Břetislav. Pospěš si! Tak už hraj!: staroegyptské deskové hry. Vesmír -- Roč. 99, č. 10 (2020), s. 568-571 [online]. 2020, Ilustrace [cit. 2022-06-21]. ISSN ISSN.

Nejznámějšími germánskými a keltskými strategickými hrami jsou hry Tafl. Hrají se na kostkované desce se dvěma armádami s lichým počtem figurek. Ačkoliv se velikost desky i počet figurek v různých obdobích hry lišil, ve všech hrách byl poměr armád 2:1. Ve středu desky stála méně početnější obranná armáda s králem, který měl za úkol dostat se na kraj desky a probít se skrz početnější útočnou sílu. Tento nepoměr odkazuje na úspěšnost vikingských nájezdů. Právě vikingové byli ti, kdo tuto hru rozšířil na Island, do Británie, Irska, Laponska a do velké části severní Evropy.



Obr. 5 Indická hra Chaturanga ze 6. století

V 6. století vznikla v Indii hra Chaturanga, která byla brzy přeměněna na svou evropskou variantu. Kolem roku 1200 se v jižní Evropě začala upravovat pravidla a v roce 1475 se hra upravila v podstatě do podoby, kterou dnes známe jako šachy. Nová pravidla se po Evropě rychle rozšířila a poslední úprava patové situace na začátku 19. století znamenala ustálení podoby dnešní standardizované šachové hry.



Obr. 6 Mancala

Zmínku si zaslouží specifická hra nebo spíše žánr hry, ze 7. století, Mancala. Název pochází z arabského slova naqala, což znamená „hýbat se“. Duel začíná umístěním určitého počtu kamenů (např. 3) předepsaných pro danou hru do každé jamky na herním plánu. Kolo tvoří odstranění všech kamenů z vybrané jamky a jejich přesunutí do následujících jamek. Cílem je vyprázdnění všech jamek ve vaší řadě.

Pro deskoherní průmysl 20. století byla zásadní hra The Landlord's Game. Tu vytvořila jedna z prvních amerických designérek a designérů deskových her Lizzie Magie. Magie doufala, že hru budou hrát děti, kterým poslouží jako praktická ukázka systému zabírání půdy i s jeho důsledky. Roku 1904 si hru nechala patentovat a v roce 1935 ji za 500 dolarů prodala společnosti Parker Brothers.⁹ Právě Parker Brothers byli ti, kdo vydal od The Landlord's Game odvozenou a komerčně nejúspěšnější hru na světě, Monopoly.¹⁰ Té se prodalo přes půl miliardy kusů a prodává se ve 111 zemích světa. Zajímavostí je, že zatímco z chudého autora hry Monopoly Charlese Darrowa se stal milionář, Lizzie Magie na hře kromě svých 500 dolarů nic nevydělala.¹¹

⁹ The Full History of Board Games | Dicey Goblin. Dicey Goblin - Expert Reviews and Recommendations on Board Games and Hobby Supplies [online]. Copyright © 2022 Dicey Goblin [cit. 05.07.2022]. Dostupné z: <https://diceygoblin.com/THE-FULL-HISTORY-OF-BOARD-GAMES/>

¹⁰ Monopoly | Deskové hry ze světoznámé série. FYFT: Fill Your Free Time! [online]. Dostupné z: <https://www.fyft.cz/monopoly/>

¹¹ Hra Monopoly: Legendární „deskovka“, které se prodalo přes půl miliardy kusů – G.cz. G.cz – Internetový magazín bez zábran [online]. Copyright © 2015 [cit. 06.07.2022]. Dostupné z: <https://g.cz/hra-monopoly-legendarni-deskovka-ktere-se-prodalo-pres-pul-miliardy-kusu/>

2 Moderní společenské hry

Deskové hry jsou druhem stolních her, u kterých herní děj probíhá na zvláštním plánu prostřednictvím hracích kamenů. Jedná se o zápas, při kterém místo pěstí používáme rozum. Hru můžeme vidět jako konfliktní situaci. Jsme nuceni taktizovat a místo argumentů nám slouží hrací figurky. Výhodou deskových her je fakt, že k souboji může nastoupit celá rodina a každý má šanci na výhru. Umožňují člověku hrát roli a přenést se do fantazijního prostředí, ať už se jedná o cestu kolem světa nebo středověkou bitvu.

Při hraní se člověk učí, jak snášet prohru, tak i vyhrávat. Nejvíce je to vidět u dětí, které hraní více prožívají a vzniklé situace je nutí regulovat své sebeovládání. Ve hře jsme sice omezeni pravidly, ale zbývá nám dost prostoru pro svobodné jednání, který můžeme využít. K. A. Menninger, R. Slovenko a A. Knight ve své knize *Motivations in Play, Games and Sports* vidí hru, jako způsob sebevyjádření a jako významný kamínek v mozaice života. Věří také, že by si lidé v zájmu svého duševního zdraví měli hrát více.

Z řad psychiatrů zaznívají názory, že hraní snižuje v člověku vnitřní napětí, zlepšuje mentální zdraví, je prevencí mentálních nemocí a může mít vliv na posílení charakteru. Toto tvrzení je ve shodě s citátem francouzského spisovatele Alberta Camuse; „*Právě hry byly pro mne jedinou učebnicí morálky*“. Miloš Zاپletal ve své knize uvádí: „*A nakonec ještě jiný význam deskových her. Staly se podnětem k vzniku nového odvětví matematiky, rozhodování v konfliktních situacích. A tato metoda značně přispěla k rozvoji moderních počítačů.*“ A nakonec E. Avedon a B. Sutton-Smith ve své knize *The study of games* říkají: „*Z her byly odvozeny dva nejsložitější matematické modely lidského chování, a to teorie pravděpodobnosti, z her, kde hraje roli náhoda a teorie rozhodování z her strategických. Obě mají ve společenských vědách široký význam. Tam, kde předpokládáme, že události přicházejí náhodně, je relevantním modelem chování jednotlivců v náhodných hrách, tam, kde by se měly subjekty chovat racionálně, je relevantním modelem to, co dělají hráči ve strategických hrách. Ale události nejsou vždy výsledkem náhody a subjekty se nechovají vždy racionálně.*“¹²

Deskové hry mohou také pomáhat při učení konkrétní látky a pro pedagogy bývají vítanou pomůckou. Existuje množství deskových a karetních her zaměřených na výuku. Pomáhají tam, kde je nutné s dětmi intenzivně procvičovat. Namísto dlouhodobého

¹² ZAPLETAL, Miloš. Velká kniha deskových her. Praha: Mladá fronta, 1991, 178 s. ISBN 80-204-0188-1.

procvičování, které se pro ně stává unavující, mají možnost plnit úkoly a hýbat s figurkami a kostičkami.¹³

Deskové hry v knihovnách

V období mého dětství bylo běžné, že rodina vlastnila např. Šachy, Člověče, nezlob se! nebo Dostihy a sázky a tím její repertoár deskových her končil. Setkával jsem se např. s přístupem, že deskové hry jsou určené pro děti. A celá rodina si je, spíše pro společně strávený čas než pro požitok z dané hry, jednou za čas zahraje. Dnes jsou moderní deskové hry běžnou výbavou domácnosti. Pro mnoho lidí jsou vášní a mají jich desítky a jako někteří lidé hrají pravidelně fotbal, nebo chodí rybařit, oni hrají deskové hry. Není proto překvapující, že deskoherní průmysl každým rokem roste o ~20 %.¹⁴

V období studia základní školy jsem navštěvoval knihovnu, kde nemalá část dětí trávila svůj volný čas. Náchodská knihovna v tomto ohledu nebyla výjimkou, a proto se knihovny rozhodly nabídnout dětem možnost hraní a půjčování společenských her. Tento fenomén je zajímavý tím, jak rychle a v jaké míře se rozšířil po celé republice a tím, jakou roli při tom obecní knihovny hrály. To bylo důvodem, proč jsem se zde rozhodl tomuto tématu věnovat.

Dnes je v mnoha knihovnách půjčování deskových her zaběhlou praxí. Pro ukázkou uvedu knihovnu města Hradce Králové, která nabízí výpůjčku okolo 300 her. Broumovská knihovna v roce 2019 také začala nabízet tyto služby. Tamní zaměstnanci se snaží docílit toho, aby děti, které tráví v knihovně svůj volný čas, měly alternativu k počítačovým hrám, které byly v prostorách knihovny zakázány. Ve výběru jsou hry vzdělávací, karetní, zábavné, hlavolamy, skupinové nebo karetní únikové. Některé je možné si půjčit domů, jiné jsou určeny k využívání jen v prostorách knihovny. Vliv knihoven dokazuje například fakt, že v roce 2017 bylo v České republice přes 5 tisíc veřejných knihoven, 1 380 000 čtenářů a knihovny uspořádaly přes 100 000 kulturních a vzdělávacích akcí pro veřejnost.¹⁵

¹³ MORAVCOVÁ, Jana. Deskové a karetní hry. Praha: Grada, 2005, 122 s. 7: il. ; 24 cm. ISBN 80-247-1339-X.

¹⁴ Vývoj deskoherního trhu | deskofobie.cz. deskofobie.cz | Bojíte se deskových her? [online]. Dostupné z: <https://www.deskofobie.cz/vyvoj-deskoherniho-trhu/>

¹⁵ LELKOVÁ, Marta. Půjčování deskových her v knihovně. Broumovské noviny -- Č. 4 (2019), s. 31 [online]. 2019 [cit. 2022-03-23].

Dalším příkladem je klub deskových her v knihovně v Úpici. Setkání se zde koná jednou měsíčně. Knihovna nabízí celou škálu deskových her – pro nejmenší hráče poskytuje hry jako je Mlsný kocour nebo pexesa a pro starší například hry Osadníci z Katanu, Dominion nebo Afrika. Dále společenské hry jako Párty alias, univerzální Ubongo nebo klasickou dámu a šachy. Díky partnerství se společností Albi jsou klubu půjčovány některé hry.¹⁶

Půjčování deskových her v knihovnách není specialitou velkých knihoven, ale i těch malých městských a obecních. Pořízení deskových her pro knihovnu je poměrně nákladná záležitost. Ceny jednotlivých her se pohybují od několika set korun, až po tisíce u větších her, což jsou pro menší knihovny příliš vysoké náklady. Tyto knihovny mají možnost využít grantů a darů, nebo nadchnout svého zřizovatele a požádat ho o jednorázový příspěvek na nákup několika her a každý rok 1-2 hry dokupovat. Další možností je oslovení distributorů a dodavatelů deskových her, např. Mindok a Albi. Ti nabízejí knihovnám spolupráci, jako je zapůjčení her k prezenčním výpůjčkám nebo výrazné slevy při nákupu. Do některých knihoven přináší hry, ze kterých již „vyrostli“, sami čtenáři.¹⁷

¹⁶ ŠIMKOVÁ, Jana. Klub deskových her v knihovně v Úpici. Úpické noviny -- (201304), s. 9 [online]. 2013, 1 il. [cit. 2022-03-23].

¹⁷ POŽIVILOVÁ, Markéta. Půjčování deskových her v knihovnách. U nás: knihovnicko-informační zpravodaj Královéhradeckého kraje -- Roč. 28, č. 2 (2018), s. 18-20 [online]. 2018 [cit. 2022-03-23]. ISSN ISSN.

3 Herní mechanismy

Herní mechanismy jsou elementy, ze kterých jsou složena pravidla her. Hra většinou obsahuje několik herních mechanismů a stejný mechanismus se může objevit ve více hrách (Carcassonne a Vikingové, Dominion). Šéfredaktor projektu Deskofobie Petr Čáslava v jednom ze svých videí přirovnává deskoherní mechanismy ke kategoriím u počítačových her. Existují např. RPG hry, hry sportovní, logické, budovatelské strategie nebo simulátory.

Nejpoužívanějšími herními mechanismy jsou:

- action programming (programování akcí)
- action point (systém akčních bodů)
- area control (územní převaha)
- auction/bidding (dražba)
- deck-building (vytváření balíčku karet)
- dice rolling (hod kostkou)
- draft (draftování)
- engine building (pracuje se surovinami, podobný mechanismu deck-building)
- legacy/fable (systém legacy)
- pick up & deliver (sebrat a doručit)
- point to point movement (pohyb po oblastech)
- push your luck (jít štěstí naproti)
- roll and move (hod' a jdi)
- route/network building (budování sítě)
- Set collection (vytváření sbírky/sady)
- tile placement (umísťování dílků)
- trick-taking (štychy)
- worker placement (umísťování dělníků)

3.1 Herní materiál

Herní materiál se dělí na herní komponenty, se kterými se hraje a hrací plochu.

Herní komponenty

Nejčastějšími herními komponenty jsou hrací kostka, karta, kámen, figurka, panáček, žeton, značka, ukazatel, destička, dílek, kostička, kulička a záslepka. Některé herní komponenty se pojmenovávají, např. mince, jídlo, domek, akcie nebo cesta. Komponenty bývají neutrální, nebo hráčské, jejichž příslušnost danému hráči je označena nejčastěji barvou. Herních komponent je velké množství, objevují se také ty se speciální funkcí, jako je tužka, papír, hodiny, zástěna, obálka, měřítko, podstavec, nebo pytlík.¹⁸

Jak dokazuje úspěch hry Jordyho Adana z roku 2019, Kartografové, hrám s papírem a tužkou se v poslední době velmi daří.¹⁹ Na základě herního materiálu se dělí hry do několika skupin, kterými jsou např. karetní hry (Bang, Dixit), kostkové hry (Storycubes), hry využívající herní aplikaci (Alchymisté), hry s papírem a tužkou (Kartografové) nebo Legacy hry (Pandemic Legacy). Poslední zmiňované obsahují herní komponenty na jedno použití, díky čemuž je možné si hru zahrát pouze jednou. Specifickou skupinou jsou hry s miniaturami, u kterých jsou hlavními komponenty ručně malované figurky. Jedná se většinou o válečné nebo RPG hry.²⁰

Hrací plocha

Hrací plocha obsahuje pole, stupnice, počítadla, cesty, tabulky, dráhy, nebo nabídky. Až na výjimky je hrací plocha dvoudimenzionální. Běžnými hracími plány jsou síť, mapa a modulární hrací plán. Síť je tvořena skupinou čtvercových, nebo šestiúhelníkových polí bez mezer. Mapa je složená ze skupiny nepravidelných polí simulujících opravdovou mapu. Modulární hrací plán je plán sestavovaný z dílků nebo karet. Může se během hry rozšiřovat,

¹⁸ Herní materiál | Hrajeme.cz. Hrajeme.cz | Nezávislý portál o moderních společenských hrách pro děti i dospělé. [online]. Copyright © 2022 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://hrajeme.cz/herni-material/>

¹⁹ Cartographers: A Roll Player Tale - THUNDERWORKS GAMES. THUNDERWORKS GAMES - Games [online]. Copyright © 2022 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.thunderworksgames.com/cartographers.html>

²⁰ Legacy hry - TLAMA games. TLAMA games - deskové hry - vydavatelství a e-shop [online]. Copyright © Pobo Page Builder [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.tlamagames.com/legacy-2/>

zmenšovat, modifikovat nebo dochází k výměně celého herního plánu. Pole se dělí na akční, sousední a propojená pole.²¹

3.2 Počáteční rozestavení

Počáteční rozestavení herního materiálu se dělí na fixní, variabilní, se soukromou tajnou informací, se všeobecnou tajnou informací a s informací tajnou sobě. Zatímco fixní postavení je před každou hrou stejné, to variabilní je do určité míry náhodně generované nebo nabízí několik možností k výběru. Hry se soukromou tajnou informací poskytují hráči informace o vlastních, případně o neutrálních herních komponentech. O soupeřových komponentech nemá daný hráč žádné informace nebo jen částečné. Rozestavení se všeobecnou tajnou informací se vyskytují u specifických kategorií her, jako jsou kooperativní detektivní hry, kde bývá cílem celé hry tuto informaci odhalit. U her s informací tajnou sobě je informace skrytá pouze tomu hráči, který ji má za úkol odhalit. Tento mechanismus je k vidění nejčastěji u kooperativních her.

Postavení hráčů

Počáteční postavení hráčů může být shodné nebo částečně volitelné. Na začátku hry mohou být přiděleny hráčům rozdílné vítězné podmínky. Při jiném mechanismu hráči na začátku hry disponují jinými akcemi, které mohou během hry provádět.²²

3.3 Tah hráče

V rámci tahu hráč provádí jednu či více akcí. Ty mohou být složeny z více kroků nebo mohou být vnitřně rozvětveny. Akce často mívají podmínky výběru, které určují, zda je možno danou akci zahrát, např. k postupu na stupnici je potřeba zahrát kartu, která postup umožňuje. Ve hrách často bývají různá omezení nebo limity, která akce musí dodržovat, např. v karetních hrách limit karet v ruce.²³

²¹ Herní materiál | Hrajeme.cz. Hrajeme.cz | Nezávislý portál o moderních společenských hrách pro děti i dospělé. [online]. Copyright © 2022 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://hrajeme.cz/herni-material/>

²² Počáteční postavení | Hrajeme.cz. Hrajeme.cz | Nezávislý portál o moderních společenských hrách pro děti i dospělé. [online]. Copyright © 2022 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://hrajeme.cz/pocatecni-postaveni/>

²³ Tah hráče | Hrajeme.cz. Hrajeme.cz | Nezávislý portál o moderních společenských hrách pro děti i dospělé. [online]. Copyright © 2022 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://hrajeme.cz/tah-hrace/>

4 Úspěšné deskové hry

Osadníci z Katanu

Osadníci z Katanu jsou pravděpodobně nejslavnější moderní společenskou hrou. Roku 1995 ji vydalo německé vydavatelství Kosmos a tentýž rok získala ocenění Spiel des Jahres. Jedná se o rodinnou společenskou hru řadící se do kategorií vyjednávacích her a her s hospodařením. Herní pole je tvořeno šestiúhelníkovými deskami, které se před každou hrou náhodně rozmístí (Modulární deska). Před začátkem hry se na jednotlivé desky označené vždy jednou surovinou náhodně rozmístí čísla v rozmezí 2-12. Poté každý hráč na hranice šestiúhelníkových

desek umístí 2 své vesnice a 2 cesty. Jeho vesnice tedy mohou sousedit s šesti deskami. Hra začíná hodem kostkou prvního hráče. Padne-li například číslo 11, hráči jejichž vesnice sousedí s poli označenými tímto číslem, získávají dané suroviny. Jak můžeme vidět na fotografii, hráč bílé barvy získá 1 kartu dřeva a hráč červené



Obr. 7 Osadníci z Katanu

barvy, díky dvěma vesnicím sousedících s deskou č. 11, 2

karty s obilím. Hlavními herními mechanismy jsou kromě hodu kostkou (dice rolling), příjem surovin (Income), budování sítě, modulární deska a šestiúhelníková mřížka (hexagon grid).²⁴

Tuto hru mám rád. Je svižná a zábavná, jen je na můj vkus příliš náhodná. Oceňuji originalitu a silný základní princip hry, který je nosný sám o sobě a nepotřebuje řadu zvláštních karet a dalších pravidel, kterými by se snažil autor hru vylepšit. Mám rád hry,

²⁴ CATAN | Board Game | BoardGameGeek. BoardGameGeek [online]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan>

kteře vystihuje citát Leonarda da Vinci „*Jednoduchost je nekonečná dokonalost*“²⁵. Tento princip silného základu hry a jednoduchosti jsem se snažil aplikovat při tvorbě mé hry.

Dominion

Vítěz ceny Spiel des Jahres a Golden Geek Awards z roku 2009, hra Dominion, obohatila deskoherní svět novým herním mechanismem, kterým je skládání balíčku (deck-building). Jedná se o strategickou karetní hru s tématem středověku. V téměř každém kole se hráč rozhoduje, které karty koupí a bude je tak moci v příštích kolech použít. Neustále tak vytváří svůj vlastní balíček, s jehož pomocí se snaží získat co nejvíce výherních bodů. Zajímavé je, že je každá hra jiná. Z 25 dostupných balíčků je totiž pro hru použito vždy pouze 10.²⁶ Ve hře jsou, kromě skládání balíčku, použity např. herní mechanismy zpožděný nákup (delayed purchase) a variabilní nastavení (variable set-up).²⁷



Obr. 8 Dominion

Carcassonne

Carcassonne je rodinná strategická budovatelská hra, která je spolu s Osadníky z Katanu patrně nejoblíbenější deskovou hrou vůbec. Hráči náhodně vybírají kousky hracího pole, které následně umisťují na stůl (Tile placement). Tím postupně staví herní

²⁵ Leonardo Da Vinci citát: Jednoduchost je nekonečná dokonalost. Dokonalost je nekonečná jednoduchost. | Citáty slavných osobností. Citáty slavných osobností: Největší sbírka citátů, myšlenek a aforismů [online]. Dostupné z: <https://citaty.net/citaty/564001-leonardo-da-vinci-jednoduchost-je-nekonecna-dokonalost-dokonalost-j/>

²⁶ Dominion - Zatrolené hry. Zatrolené hry - společenské deskové hry [online]. Copyright © 2007 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/dominion-501/>

²⁷ Dominion | Board Game | BoardGameGeek. BoardGameGeek [online]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/36218/dominion>

plán (Map addition). Pokládají své figurky na použité hrací desky a tím získávají nadvládu v dané oblasti (Area majority).²⁸

Hraní je velice jednoduché a díky snadnému budování, které není ničím podmíněno, příjemné. U této hry mi ale vadí vysoká míra náhody. Ta je sice v moderních společenských hrách nezbytná, ale v Carcassonne hráč nemá přímý vliv na průběh hry. S omezenými možnostmi, bez možnosti do hry vnést něco svého, kreativního, reaguje na vylosovaný kousek hracího pole. Rozumím ale tomu, že se jedná o lehkou rodinnou hru. Avšak díky zkušenosti s Carcassonne jsem si při tvorbě hry Expagna vytyčil cíl, kterým je zábavnost a dobrý pocit z hraní.



Obr. 9 Carcassonne

4.1 Ocenění Spiel des Jahres

V současnosti je nejznámějším a nejprestižnějším oceněním ve světě moderních společenských her ocenění Spiel des Jahres udělované od roku 1979 v kolébce deskových her, v Německu. Ocenění nedostávají náročné a složité tituly pro skalní fanoušky deskových her, ale ty, které si může zahrát rodina s dětmi.²⁹ Odborná komise hodnotí především myšlenku hry, její originalitu a hratelnost. Dále pochopitelnost pravidel, provedení hry, funkčnost herního materiálu nebo třeba podobu krabice a herní desky.³⁰

²⁸ Carcassonne | Board Game | BoardGameGeek. BoardGameGeek [online]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/822/carcassonne>

²⁹ Spiel des Jahres | Svět deskových her. Svět deskových her - společenské hry pro děti i dospělé [online]. Copyright © Svět deskových her 2006 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.svet-deskovych-her.cz/oceneni/1/spiel-des-jahres>

³⁰ The Full History of Board Games | Dicey Goblin. Dicey Goblin - Expert Reviews and Recommendations on Board Games and Hobby Supplies [online]. Copyright © 2022 Dicey Goblin [cit. 05.07.2022]. Dostupné z: <https://diceygoblin.com/THE-FULL-HISTORY-OF-BOARD-GAMES/>

Na rozhodování se podílí celkem 18 členů komise.³¹ Držitel ceny za rok 2021 je Johannes Sich se svojí kooperativní hrou Micromacro: Crime city.³²

5 Vydavatelství

TLAMA games

TLAMA games je české vydavatelství, velkoobchod, prodejna a e-shop s deskovými hrami a herními doplňky, nejen z tohoto vydavatelství. Vydavatelství bylo založeno v roce 2018 s myšlenkou vydávat v menších nákladech hry, kterých se žádné z větších českých vydavatelství neujalo.³³ Kromě prodeje her širokého spektra žánrů nabízí možnost půjčit si hry domů, nebo si je zahrát v jejich herně s kapacitou 30 míst. Ta se nachází v jejich prodejně v Praze a disponuje nabídkou více než 500 her.³⁴

CBG – Czech board games

Czech board games je občanské sdružení založené v roce 2006. Podporuje původní české hry a propaguje je v zahraničí. Organizuje workshopy, přednášky a setkávání autorů deskových her v Česku a sdružuje a podporuje autory. Poskytuje také testování prototypů a spolu s OS Goada vyhlašují Soutěž autorů, kde vítězné hry sami, nebo s partnery vydávají a prezentují na mezinárodních veletrzích, např. v Essenu. Mimo jiné také poskytují poradenství při výrobě prototypu. Czech board games pro firmy nabízí navíc konzultace, návrhy her, spolupráci na vývoji a testování.³⁵

³¹ Die Jury. Spiel des Jahres | Kinderspiel des Jahres | Kennerspiel des Jahres [online]. Copyright © Spiel des Jahres e.V. [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.spiel-des-jahres.de/die-jury/>

³² Spiel des Jahres 2021 · Kinderspiel des Jahres 2021 · Kennerspiel des Jahres 2021. Spiel des Jahres | Kinderspiel des Jahres | Kennerspiel des Jahres [online]. Copyright © Spiel des Jahres e.V. [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.spiel-des-jahres.de/aktuelle-preistraeger-2021/>

³³ Vydavatelství - TLAMA games. TLAMA games - deskové hry - vydavatelství a e-shop [online]. Copyright © Pobo Page Builder [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.tlamagames.com/vydavatelstvi/>

³⁴ Herna a showroom - TLAMA games. TLAMA games - deskové hry - vydavatelství a e-shop [online]. Copyright © Pobo Page Builder [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.tlamagames.com/herna/>

³⁵ CBG - Czech Board Games - Česká deskoherní společnost. CBG - Czech Board Games - Česká deskoherní společnost [online]. Copyright © [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <http://www.czechboardgames.com/o-nas/>

Autoři her mají možnost se prostřednictvím tohoto sdružení zaregistrovat do databáze prototypů her, která sdružuje české a slovenské autory. Díky tomu se o nich může někdo dozvědět, může je oslovit, udělit hodnocení, napsat recenzi a je šance, že se tak dostanou do obecného povědomí.³⁶

Mindok

Mindok je české vydavatelství moderních společenských her pro děti a dospělé. Společnost překládá zahraniční hry a také vydává vlastní, např. hry od Vladimíra Chvátila.³⁷ Hra Krycí jména, které je Chvátil autorem, získala v roce 2016 nejprestižnější ocenění Spiel des Jahres (hra roku). Byla přeložena do více než 40 jazyků a prodalo se jí přes 5 milionů kusů.³⁸ Od roku 2007, kdy společnost vznikla, vydala přes 100 různých her. Mezi nejznámější přeložené hry patří Carcassonne, Černé historky, Story cubes nebo řada her SMART games.³⁹

Blackfire

ADC Blackfire se řadí mezi největší české herní vydavatele. Kromě běžných deskových her je společnost známá díky nabídce sběratelských karet.⁴⁰ Mezi nejznámější tituly vydavatele patří postřehová hra Dobble, kooperativní hra Pandemic nebo rodinné deskové hry Dixit a Jízdenky, prosím! Dále například Párty alias, Výbušná kotáčka, 7 divů světa nebo Jedním slovem. V roce 2018 se stal Blackfire součástí společnosti Asmodée.

³⁶ CBG - Czech Board Games - Česká deskoherní společnost. CBG - Czech Board Games - Česká deskoherní společnost [online]. Copyright © [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <http://www.czechboardgames.com/pro-autory/>

³⁷ Mindok - český vydavatel deskových her. FYFT: Fill Your Free Time! [online]. Dostupné z: <https://www.fyft.cz/mindok/>

³⁸ Krycí jména - 4 Kavky. 4 Kavky - rodinné deskovkářství [online]. Dostupné z: <https://www.4kavky.cz/blog/kryci-jmena/>

³⁹ O nás | MINDOK. MINDOK [online]. Dostupné z: <https://mindok.cz/o-nas/>

⁴⁰ Blackfire | Svět deskových her. Svět deskových her - společenské hry pro děti i dospělé [online]. Copyright © Svět deskových her 2006 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.svet-deskovych-her.cz/vyrobci/37/blackfire>

Jedná se o předního světového vydavatele a distributora deskových a karetních her se zastoupením v Evropě, Severní Americe a Číně.⁴¹

Albi

Albi je pravděpodobně nejvýraznější českou společností v deskoherním průmyslu. Od roku 1991, kdy společnost vznikla, se rozrostla také na slovenský a polský trh a nyní má po České republice 27 prodejen.⁴² Pro provozovatele klubů deskových her či deskoherních kroužků, nabízí Albi svůj program Albi klub deskovkářů. Za cíl si klade pomoci těmto klubům oslovovat větší publikum a rozvíjet hraní deskových her v České republice. Poskytuje klubům hry se slevami nebo i zcela zdarma.⁴³

5.1 Vydání deskové hry

Albi Česká republika, nabízí kompletní vydání hry včetně grafického návrhu a balení hry. Zajišťují výrobu, distribuci, a propagaci na jejich kanálech. Na jejich webových stránkách je kontaktní formulář, ve kterém se dotazují na to, jestli se jedná o karetní, nebo deskovou hru. Dále na to, pro kolik je hráčů a jaká je doba hraní. Další body se týkají počtu zkušebních her (playtestů), počtu různých lidí při playtestech, popsání hry, přirovnání jí k již existující hře, použitých mechanismů a typu hry; jedná-li se o kooperativní, nebo kompetitivní hru. Zajímá je také počet změn a aspekty, které byly změněny a popis toho, v čem je hra výjimečná. Pokud uchazeč svou hrou zaujme, autorovi se ozvou a poskytnou výše zmíněné služby.⁴⁴

Další možností je využití crowdfundingové platformy Kickstarter. Tvůrci kreativních odvětví, jako jsou filmy, hudba, umění, divadlo, hry, komiksy, design nebo fotografie mají na této platformě možnost získat prostředky k financování svého projektu od ostatních lidí. Ti formou dobrovolného příspěvku, nebo za nějakou odměnu,

⁴¹ O nás - Blackfire. Úvod - Blackfire [online]. Copyright © 2022 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.blackfire.cz/o-nas/>

⁴² Kariéra Albi – Pracuj s radostí. Kariéra Albi – Pracuj s radostí [online]. Dostupné z: <https://kariera.albi.cz/>

⁴³ Albi klub deskovkářů | Albi - malý dárek pro velkou radost. [online]. Copyright © ALBI Česká republika a.s. [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.albi.cz/albi-klub-deskovkaru/>

⁴⁴ Máte návrh na deskovou nebo karetní hru? | Albi - malý dárek pro velkou radost. [online]. Copyright © ALBI Česká republika a.s. [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.albi.cz/blog/hry-a-zabava/mate-navrh-na-deskovou-nebo-karetni-hru/>

např. v podobě limitované verze produktu, většinou v menších částkách, přispívají a pomáhají tak dosáhnout celkové sumy, kterou je potřeba vybrat. Autoři tak nemusí hledat investora nebo žádat o půjčku v bance.⁴⁵ Obdoba Kickstarteru je platforma Gamefound, která se zaměřuje přímo na deskové stolní hry.⁴⁶ Například Tadeáš Spousta v roce 2020 vybral na Kickstarteru na svou hru Euthia: Torment of Resurrection 10 milionů korun a stal se tak druhým českým nejúspěšnějším autorem na tomto serveru.⁴⁷

⁴⁵ Jak na Kickstarter – Říše her. Říše her – Vše o deskových hrách na jednom místě.... to je Říše her [online]. Dostupné z: <http://www.riseher.cz/jak-na-kickstarter/>

⁴⁶ Kickstarter verze her - TLAMA games. TLAMA games - deskové hry - vydavatelství a e-shop [online]. Copyright © Pobo Page Builder [cit. 06.07.2022]. Dostupné z: <https://www.tlamagames.com/kickstarter/>

⁴⁷ Česká desková hra vybrala na Kickstarteru 10 milionů. Vsadil jsem úspory, říká autor - Aktuálně.cz. Zprávy - Aktuálně.cz [online]. Copyright © [cit. 06.07.2022]. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/domaci/deskove-hry-nehral-ale-do-tvorby-vlastni-investoval-jmeni-te/r~8e7d7db0a4a811eaa25cac1f6b220ee8/>

6 Praktická část

6.1 Volba tématu

Jako téma hry jsem si vybral mně blízký středověk, a to souboj několika stran o královskou korunu. Vždy mě fascinovali filmy, hry a příběhy, díky kterým je možné ponořit se do jiného fantazijního světa, zapomenout na čas a přestat vnímat okolí. V mladším věku jsem často hrál hru Dračí doupě. Jedná se o vyprávěcí hru na hrdiny, kde jeden člověk plní roli vypravěče a ostatní jsou hráči, kteří se v průběhu vypravování rozhodují, jak na různé situace zareagují, čímž ovlivňují, jakým směrem se příběh bude dál vyvíjet. Rád pracuji na nějakém kreativním projektu, proto jsem si vybral téma tvorby deskové hry. Výroba vlastní hry mě vždy lákala. Nápad na hru Expagna jsem měl v hlavě už dlouho, proto jsem rád, že jsem ji mohl realizovat při bakalářské práci. Byl jsem ovlivněn patrně všemi hrami, které jsem doposud hrál a také vším, co jsem kdy viděl. Tento stav popisuje Austin Kleon jako krádež. Zastává názor, že vše, co jsme kdy viděli a slyšeli, v nás zanechalo určitou stopu, a že věci nevznikají z ničeho. Vše je kradené.⁴⁸

⁴⁸ KLEON, Austin. *Krad' jako umělec: 10 věcí, které ti nikdo neřekl o kreativitě*. V Brně: Jan Melvil, 2012, 148 s., [11] s.14-21 : il., 1 portrét ; 16 cm. ISBN 978-80-87270-36-3.

6.2 Předchozí hry



Obr. 10 Bitva, rozložený herní plán



Obr. 11 Bitva, průběh hry



Obr. 12 Bitva, hrací karty



Obr. 13 Bitva, karty monster

6.3 Postup při tvorbě

Předchozí verze hry Expagna

Představu o hře Expagna jsem měl v hlavě už delší dobu. Vždy, když jsem se nápadu věnoval a začal ho rozpracovávat, narazil jsem na nějaký problém s funkčností. Problematické prvky jsem měnil a upravoval, což často vedlo k tomu, že změněné mechanismy byly oddělené od zbytku hry a ta potom nepůsobila plynule a uceleně. Do určité míry jsem se dostával do cykličnosti charakteristické pro mnoho autorů. Ti mají námět, ke kterému staví herní mechanismy. Řeknou si, že ke stanoveným mechanismům by se lépe hodilo jiné téma. Novému tématu uzpůsobí design a změní mechanismus, čímž se

dostávají do jakési smyčky. Tento jev ale nemusí být negativní, množství změn totiž může přispět k co nejlepšímu vypilování hry.

Při zaměření na soulad s celkovou plynulostí a uceleností hry byly změněné prvky sice funkční, ale zato moc složité. Pro celý vývoj hry by bylo charakteristické přirovnání k miskám vah, které nikdy nejsou v rovnováze a vždy je jedna dole a druhá nahoře. Myslím tím funkčnost s dobrou hratelností a na druhé straně jednoduchost. Toto převažování se dělo vždy, když jsem na hře pracoval. Většina nápadů, jak tento problém vyřešit nepřišla při aktivním přemýšlení, ale při čekání na autobus nebo jízdě na kole. Nechával jsem tomu čas, což se ukázalo jako vhodná strategie. Když mě napadlo možné řešení, začal jsem ho rozpracovávat a ve chvíli, kdy jsem měl pocit, že by hra mohla opravdu fungovat, vyrobil jsem prototyp.

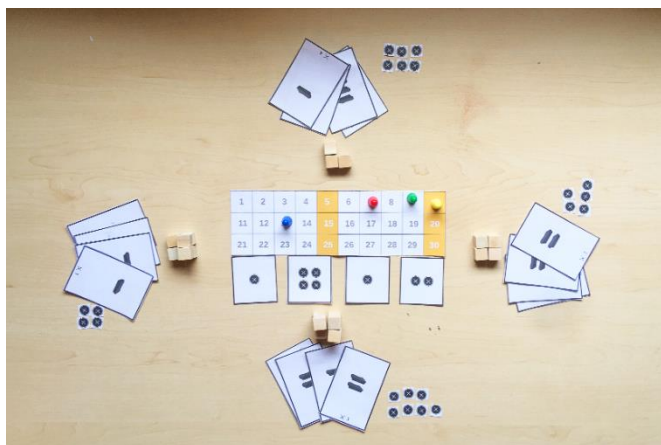
Stručná pravidla verze 1

Hra měla stejné téma, cíl a jeden ze dvou hlavních herních mechanismů, jako verze finální. A to souboj několika šlechticů (hráčů) o královskou korunu. Vítězství – sesazení krále bylo možné dosáhnout dvěma způsoby. Prvním způsobem bylo docílit dostatečného vlivu reprezentovaného dosáhnutím 40. bodů. Tou druhou cestou bylo získání dostatečné útočné síly pomocí karet.

Hra začínala tajným vykládáním kamenů, jejichž počet určoval pořadí hráčů tzv. mini kola. Pořadí bylo možné změnit přebíjenou kartami v ruce. Podle pořadí hráči získali body a speciální karty čtvercového tvaru, které jsou na fotografii umístěny pod tabulkou bodování uprostřed herního plánu.

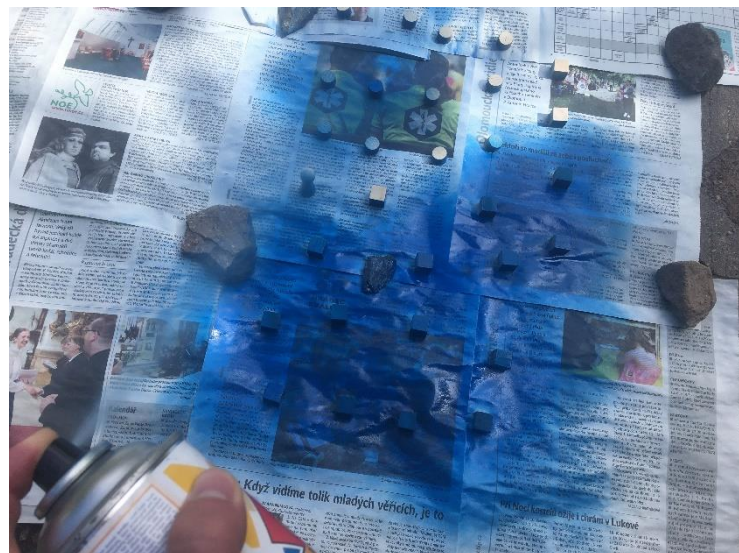


Obr. 14 Expagna, verze 1



Obr. 15 Expagna, verze 1.7

Po zkušební hře bylo jasné, že přebíjená není atraktivní a vždy končila tím, že dva hráči spotřebovali všechny své karty a výrazně se tak oslabili. Karty měly navíc oproti vykládaným kamenům malý vliv na pořadí. Ze zpětné vazby také vyplynulo, že je hra stále moc složitá a efekty jednotlivých karet popsané v několika větách jsou spíše nepříjemné a kazí zážitek ze hry. Dále bylo potřeba vyrovnat oba způsoby, jak vyhrát. Zkoušel jsem hru upravovat tak, abych tyto nedostatky odstranil, ale nešlo jen vzít jeden prvek a upravit ho. A proto jsem hru výrazně předělal. Místo přebíjené jsem použil systém stavění karet na sebe do tvaru trojúhelníku (stavba věže). S tímto systémem jsem se v deskoherním světě ještě nesetkal. Inspiraci jsem mohl čerpat z různých druhů kombinace a řazení karet, které se používají např. v pokeru, solitairu nebo v prší. Hru jsem stále zjednodušoval a osekával tak, aby v ní zbyly jen nejdůležitější herní mechanismy. Namísto dvou cest k vítězství jsem ponechal kvůli náročnosti počítání útočných a obranných sil jen jednu. S tím je spojeno zrušení různé síly jednotlivých karet a sbírání žetonů síly. Upustil jsem od myšlenky rozdílných vlastností karet a všem dal stejnou funkci. Odstranil jsem bonusové karty a speciální karty, na které se vykládaly kameny. Design jsem minimalizoval a na každé kartě ponechal jen dva piktogramy.

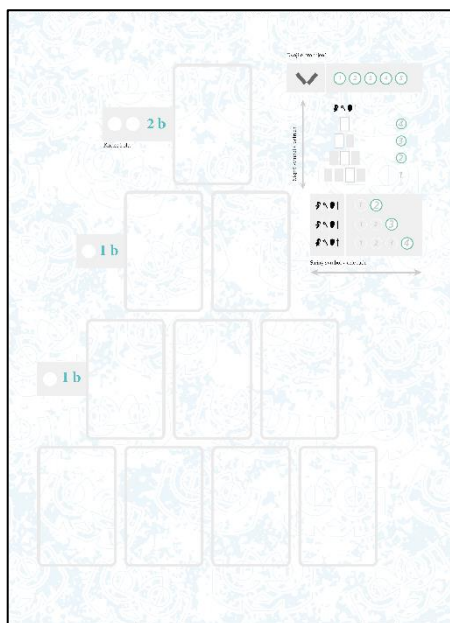


Obr. 16 Barvení herních komponent sprejem

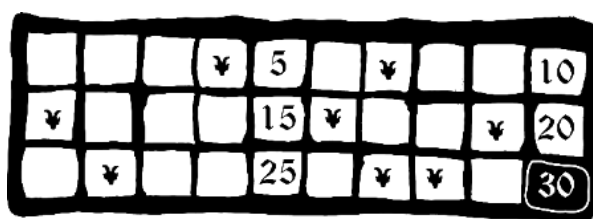
6.4 Pravidla

Hra je určena pro 4 hráče ve věku od 8 let. Jedna hra trvá přibližně 30 minut a jedná se o logickou, strategickou a psychologickou hru. Ve hře se vykládají kameny v podobě dřevěných kostek, umožňujících získ částí věže, které představují karty. Ten, kdo s uvedenými komoditami dokáže nejlépe zacházet a nebude k němu stát štěstěna zády, stane se vítězem.

Seznam herního materiálu



Obr. 18 hrací deska



Obr. 17 Deska s bodováním



Obr. 19 karty, 60 ks



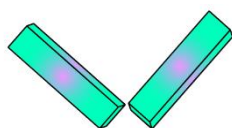
Obr. 20 Žeton kamene, 60 ks



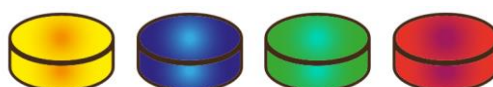
Obr. 22 Figurka krále, 1 ks



Obr. 21 Figurky, 4 ks



Obr. 24 Spojky, 48 ks



Obr. 23 Žeton k bodování každého kola (patří na hrací desku), 4 barvy, od každé barvy 10 ks

Příprava hry

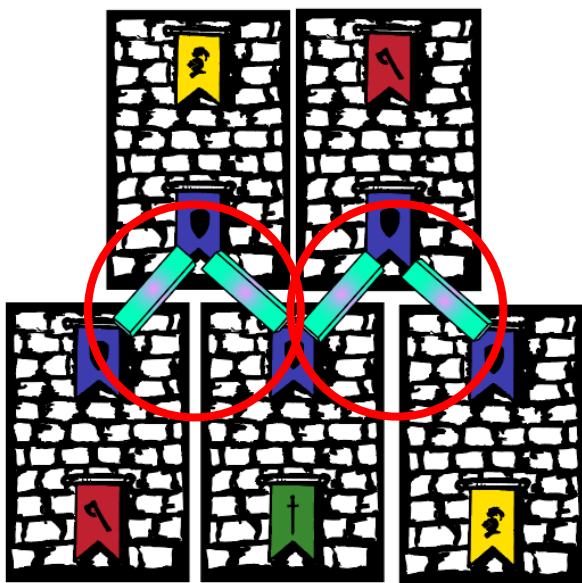
Před začátkem hry se jednotlivé herní komponenty rozloží na stůl. Doprostřed stolu se umístí tabulka s bodováním, na kterou každý hráč umístí svou figurku. Vedle tabulky se položí balíček karet rubem nahoru. Všichni hráči si před sebe rozloží svou hrací desku a připraví si žetony reprezentující body. Posledním krokem je dobrání si 15 kamenů pro každého hráče.

Průběh hry

Hra začíná tzv. Velkým kolem. To znamená, že mají všichni k dispozici 15 kamenů. Velké kolo, je každé třetí a pouze v něm si hráči dobírají kameny, a to vždy do 15 ks. Tyto kameny jim tedy musí vystačit na tři kola a je nutné si rozmyslet, kolik jich v prvním kole použít a kolik si jich nechat do kol dalších. Hráči si připraví počet kamenů, který v tomto kole vyloží a všichni je najednou, na smluvený signál, odhalí. Počet vyložených kamenů určí, kolik karet si jednotliví hráči „líznu“. Např. hráč A vyložil 8 kamenů, hráč B 6 kamenů, hráč C 5 kamenů a hráč D pouze 2. Hráč A vyložil kamenů nejvíce, proto si lízne 7 karet, hráč B dostane karet 6, hráč C 5 a hráč D karty 4.

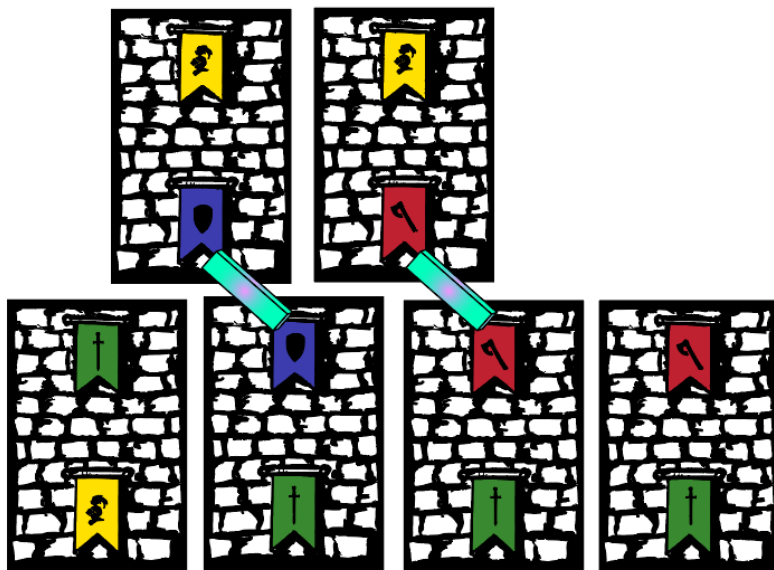
Nyní nastává fáze 2. Vyložené kameny se dají stranou a již nejsou použitelné. Každý hráč začne umísťovat karty na svou hrací desku s tím, že nemusí použít všechny karty. Nemusí dokonce použít žádnou kartu. Maximální počet karet v ruce je 10. Hraní karet je to, co určuje počet získaných bodů. Karty se skládají na hrací desku tak, aby každá karta, kromě karet v první řadě, byla propojena s kartou pod ní, tzn. karta v druhé řadě musí mít ve spodní části stejný symbol, jako je symbol ve vrchní části karty z první řady. Karta ve druhé a dalších řadách musí stát na dvou kartách pod ní. Např. třetí řady lze dosáhnout s minimálně šesti kartami.

Na ukázce č. 1 vidíme ideální příklad napojení karet mezi 1. a 2. patrem věže. Čím více má hráč napojení (zeleno-modré hranoly), tím více má v daném kole bodů. Za 2 dvojitě napojení náleží 2 body.



Obr. 25 Kombinace karet, ukázka č. 1

Napojovat karty lze i jednoduše. Za propojení na ukázce č. 2 nedostane ale hráč žádné bonusové body.

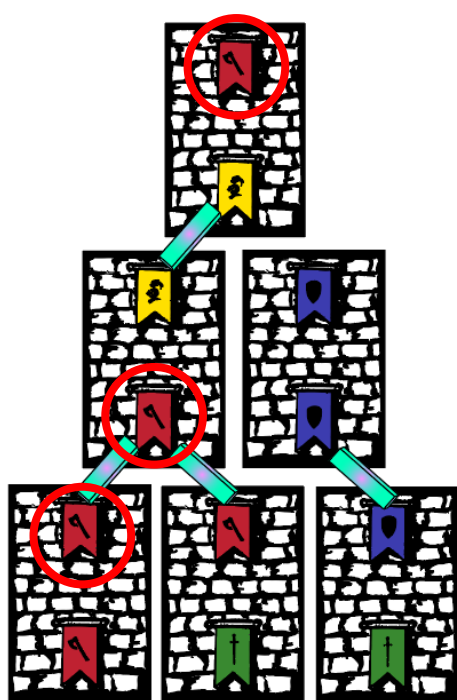


Obr. 26 Kombinace karet, ukázka č. 2

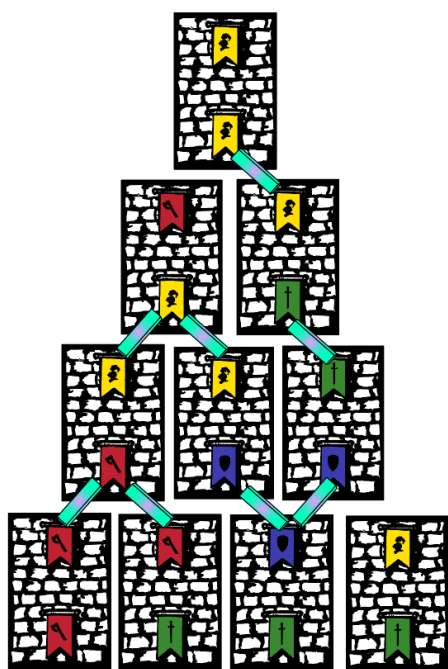
Maximální počet karet, které je možné v jednom kole zahrát je 10. Je to tedy shodný počet s maximálním počtem karet v ruce. Kolo končí, když jeden z hráčů zahraje 10 karet. Cílem je v daném kole získat co nejvíce bodů. Ty se dostávají za dvojité propojení

(propojení jedné karty se dvěma – hranoly ve tvaru „V“ viz příklad 1). Za každé dvojité propojení je 1 bod. 1 bod hráč dostane za alespoň jednu kartu umístěnou ve druhé řadě, další bod za alespoň 1 kartu ve třetí řadě a za kartu v poslední čtvrté řadě, získá další 2 body. 1 bod hráč získá za stejný symbol v celé řadě karet při jejím plném obsazení. Výjimkou je poslední 4. řada, kde je možné umístit jen jednu kartu. U příkladu č. 2, by hráč dostal 1 bod za zelenou vlajku v celé možné řadě karet.

Za stejný symbol ve dvou řadách se získává 1 bod. Ve třetí řadě je to další bod navíc a stejně tak ve čtvrté. U ukázky č. 3 by hráč dostal 2 body za to, že má ve třech řadách karet červenou vlajku.



Obr. 27 Kombinace karet, ukázka č.3

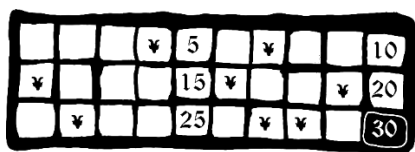


Obr. 28 Kombinace karet, ukázka č. 4

Za zahrání karet jako je v ukázce č. 4. By hráč dostal 1 bod za dosáhnutí 2. řady, 1 bod za 3. řadu a 2 body za 4. řadu. Za stejné symboly žluté vlajky v celé 3. řadě náleží 1 bod a za stejný symbol, také žluté vlajky, ve všech řadách, by hráč získal 3 body. Za 3 dvojité propojení náleží další 3 body. Celkem by hráč získal 12 bodů.

Kolo končí tím, že si hráči spočítají body a posunou svou figurku na desce pro bodování. Na této desce jsou rozmístěny symboly čerta. Když na tomto symbolu zůstane stát figurka, hráč s nejvíce kartami v ruce, 2 karty vyhodí do odhazovacího balíčku. Pokud hráč A stoupne na symbol čerta a právě on je tím, který má u sebe nejvíce karet, tento efekt se na něho nevztahuje. Figurka na symbolu musí zůstat stát. Nepočítá se, když se přes symbol jen přemísťuje.

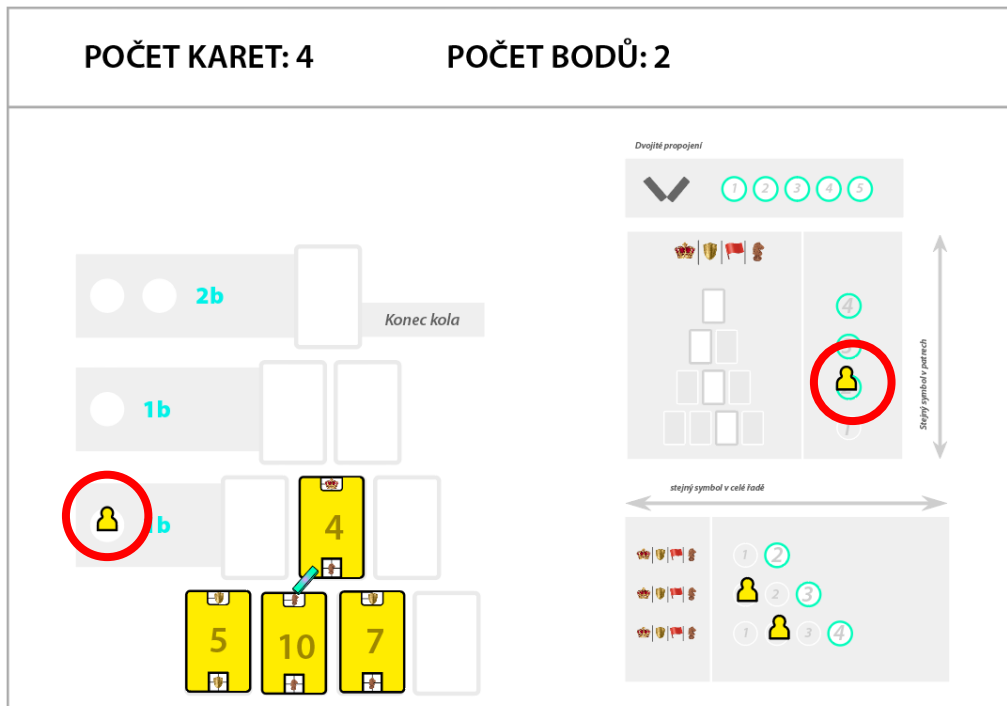
Na konci kola všichni odhodí použité karty na odhazovací balíček a začíná další kolo. Hra končí ve chvíli, kdy první hráč dosáhne 30 bodů.



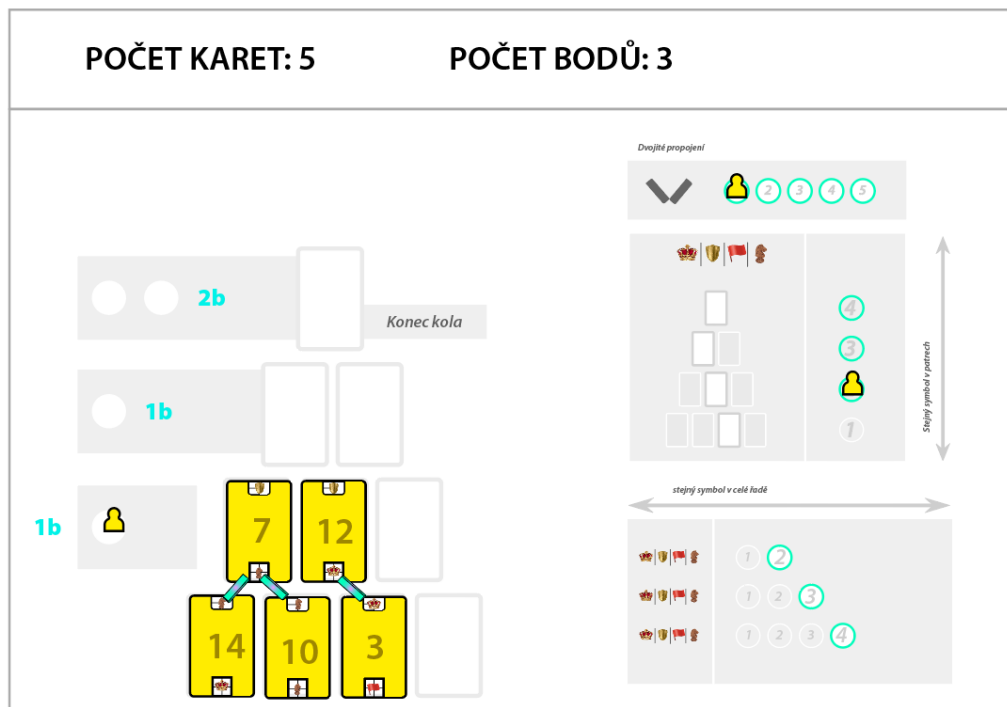
Obr. 29 Deska k bodování

Kombinace karet

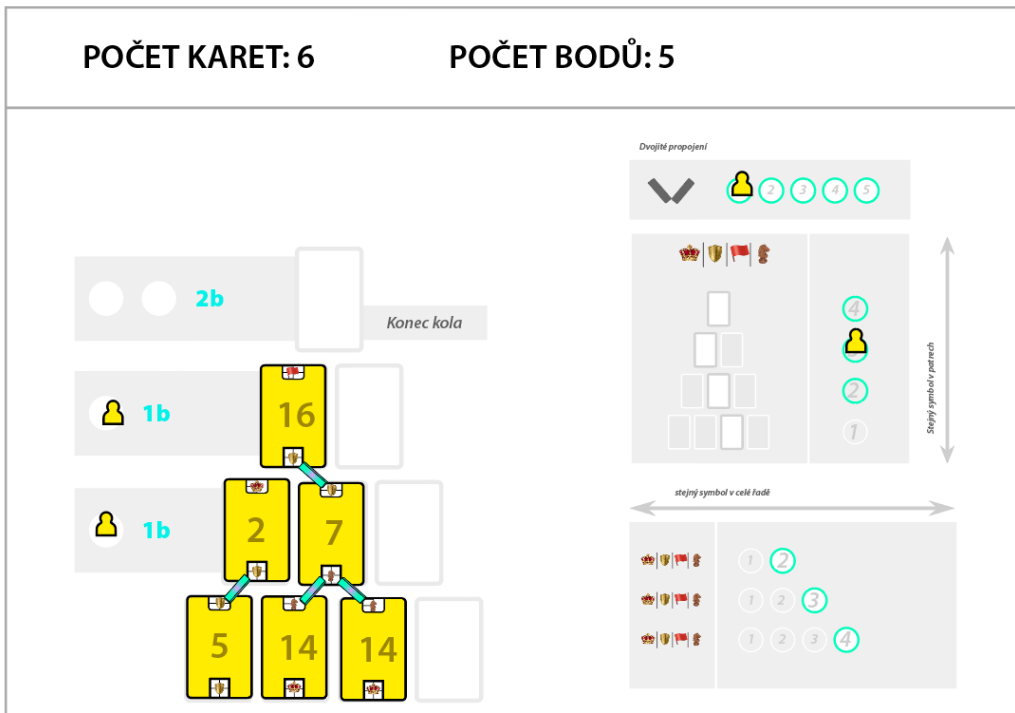
Pro zkoušku funkčnosti herního systému jsem označil všechny karty čísly a pomocí generátoru náhodných čísel jsem systém otestoval. Čísla na kartách tedy slouží jen pro tento účel a ve výsledné hře nebudou. Žluté figurky označují získané body.



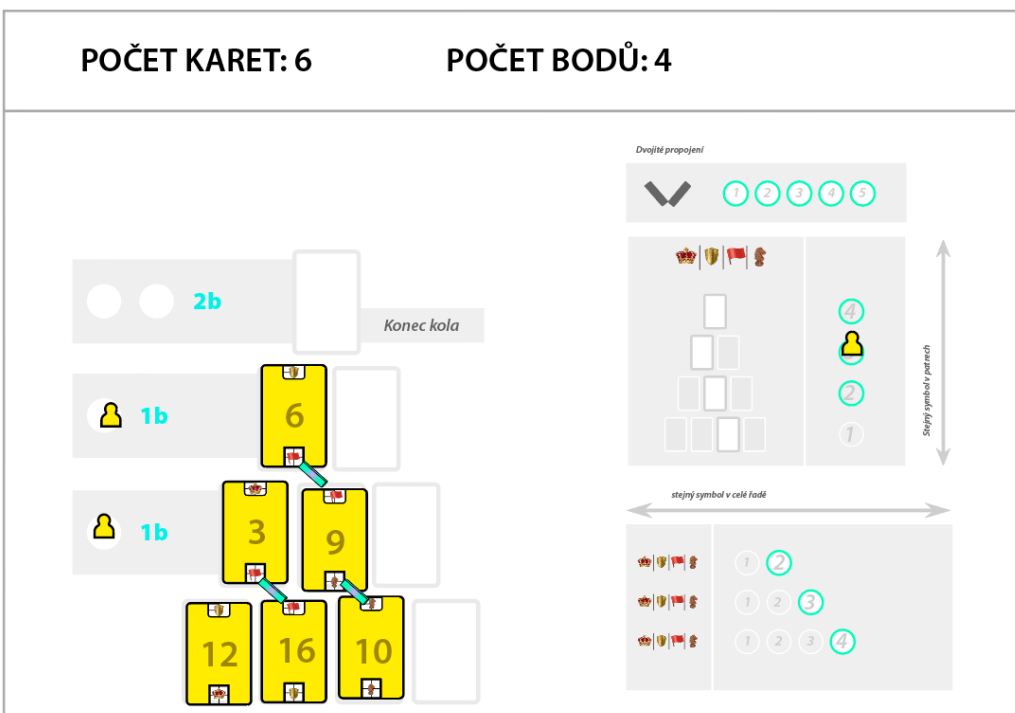
Obr. 30 Kombinace 4 karet



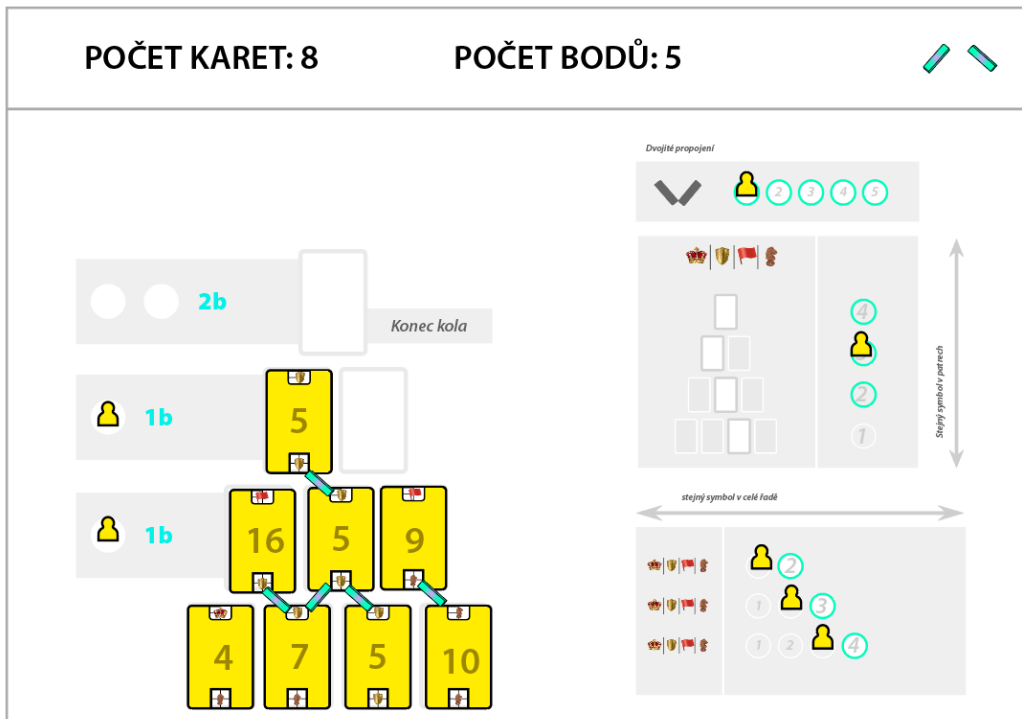
Obr. 31 Kombinace 5 karet



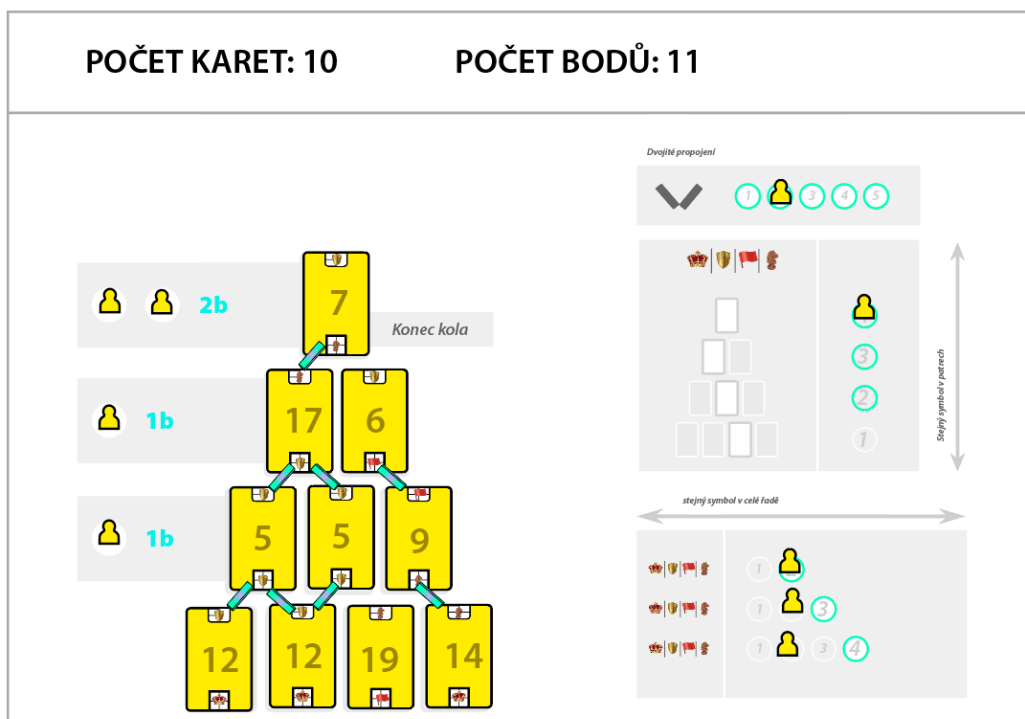
Obr. 32 Kombinace 6 karet



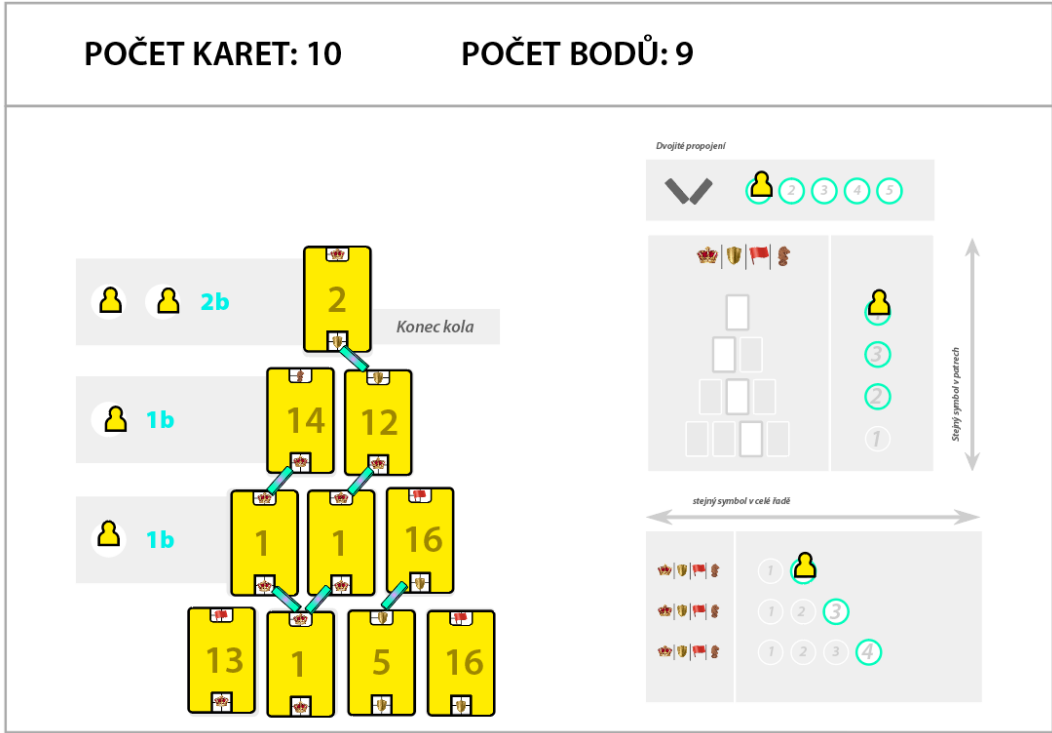
Obr. 33 Kombinace 6 karet



Obr. 34 Kombinace 8 karet



Obr. 35 Kombinace 10 karet



Obr. 36 Kombinace 10 karet

Závěr

Mým cílem bylo vytvořit hru postavenou na systému, který je silný a byl by funkční a atraktivní i bez tématu, vizuální stránky hry apod. V průběhu celého procesu vymýšlení a realizace jsem eliminoval co možná nejvíce „zlepšováků“ a prvků, které by se daly přidat. Předsevzal jsem si vyrobit hru s čistým designem, postavenou na jednoduchých pravidlech, která ale nabízí prostor pro vlastní strategii hráče.

Hra je originální tím, že kombinuje 2 systémy, kterými jsou, tajné vykládání kamenů a stavění karet do pyramidy. Jedna hra trvá okolo 30 minut. To znamená, že člověka nezačne uprostřed hraní nudit, ale skončí v tom nejlepším. Tím, jak je hra krátká, mohou si hráči ihned zahrát další a znovu další hru. Vykládání kamenů může být pro někoho náhodné, ale pro někoho to bude zase psychologická hra. Na základě předchozího chování lze předpokládat, jak se ostatní zachovají. Pomoci může pozorování, kolik karet mají ostatní hráči v ruce a počet zbývajících kol před Velkým kolem. Při hře má každý možnost projevit svůj smysl pro hospodaření, plánování, strategii a risk.

V budoucnu budu přizpůsobovat hru také pro 5 a 6 hráčů a budu pokračovat v co nejvíce playtestech a v případných úpravách, jejichž potřeba z hraní vzejde. Mým cílem je oslovit specialisty, nebo vydavatelské společnosti a pokusit se hru vydat.

Zdroje

Knižní zdroje

PIJANOWSKI, Lech, Wojciech PIJANOWSKI a Jiří PILCH. Encyklopedie světových her. V Praze: Universum, 2008, 431 s. 15 : il. ; 26 cm. ISBN 978-80-242-2225-7.

ZAPLETAL, Miloš. Velká kniha deskových her. Praha: Mladá fronta, 1991, 178 s. ISBN 80-204-0188-1.

KLEON, Austin. Krad' jako umělec: 10 věcí, které ti nikdo neřekl o kreativitě. V Brně: Jan Melvil, 2012, 148 s., [11] s.14-21 : il., 1 portrét ; 16 cm. ISBN 978-80-87270-36-3.

VACHALA, Břetislav. Pospěš si! Tak už hraj!: staroegyptské deskové hry. Vesmír - Roč. 99, č. 10 (2020), s. 568-571 [online]. 2020, Ilustrace [cit. 2022-06-21]. ISSN ISSN.

LELKOVÁ, Marta. Půjčování deskových her v knihovně. Broumovské noviny -- Č. 4 (2019), s. 31 [online]. 2019 [cit. 2022-03-23].

ŠIMKOVÁ, Jana. Klub deskových her v knihovně v Úpici. Úpické noviny -- (201304), s. 9 [online]. 2013, 1 il. [cit. 2022-03-23].

POŽIVILOVÁ, Markéta. Půjčování deskových her v knihovnách. U nás: knihovnicko-informační zpravodaj Královéhradeckého kraje -- Roč. 28, č. 2 (2018), s. 18-20 [online]. 2018 [cit. 2022-03-23]. ISSN ISSN.

MORAVCOVÁ, Jana. Deskové a karetní hry. Praha: Grada, 2005, 122 s. 7: il. ; 24 cm. ISBN 80-247-1339-X.

Elektronické zdroje

The Full History of Board Games | Dacey Goblin. Dacey Goblin - Expert Reviews and Recommendations on Board Games and Hobby Supplies [online]. Copyright © 2022 Dacey Goblin [cit. 05.07.2022]. Dostupné z: <https://daceygoblin.com/THE-FULL-HISTORY-OF-BOARD-GAMES/>

Monopoly | Deskové hry ze světoznámé série. FYFT: Fill Your Free Time! [online]. Dostupné z: <https://www.fyft.cz/monopoly/>

Hra Monopoly: Legendární „deskovka“, které se prodalo přes půl miliardy kusů – G.cz. G.cz – Internetový magazín bez zábran [online]. Copyright © 2015 [cit. 06.07.2022]. Dostupné z: <https://g.cz/hra-monopoly-legendarni-deskovka-ktere-se-prodalo-pres-pul-miliardy-kusu/>

Vývoj deskoherního trhu | deskofobie.cz. deskofobie.cz | Bojíte se deskových her? [online]. Dostupné z: <https://www.deskofobie.cz/vyvoj-deskoherniho-trhu/>

[online]. Dostupné z: [online]. Dostupné z: <https://www.ludotheque.cz/historie>
Herní mechanismy | Hrajeme.cz. Hrajeme.cz | Nezávislý portál o moderních společenských hrách pro děti i dospělé. [online]. Copyright © 2022 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://hrajeme.cz/herni-mechanismy/>

Herní materiál | Hrajeme.cz. Hrajeme.cz | Nezávislý portál o moderních společenských hrách pro děti i dospělé. [online]. Copyright © 2022 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://hrajeme.cz/herni-material/>

Cartographers: A Roll Player Tale - THUNDERWORKS GAMES. THUNDERWORKS GAMES - Games [online]. Copyright © 2022 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.thunderworksgames.com/cartographers.html>

Legacy hry - TLAMA games. TLAMA games - deskové hry - vydavatelství a e-shop [online]. Copyright © Pobo Page Builder [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.tlamagames.com/legacy-2/>

Herní materiál | Hrajeme.cz. Hrajeme.cz | Nezávislý portál o moderních společenských hrách pro děti i dospělé. [online]. Copyright © 2022 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://hrajeme.cz/herni-material/>

Počáteční postavení | Hrajeme.cz. Hrajeme.cz | Nezávislý portál o moderních společenských hrách pro děti i dospělé. [online]. Copyright © 2022 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://hrajeme.cz/pocatecni-postaveni/>

Tah hráče | Hrajeme.cz. Hrajeme.cz | Nezávislý portál o moderních společenských hrách pro děti i dospělé. [online]. Copyright © 2022 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://hrajeme.cz/tah-hrace/>

CATAN | Board Game | BoardGameGeek. BoardGameGeek [online]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan>

Dominion - Zatrolené hry. Zatrolené hry - společenské deskové hry [online]. Copyright © 2007 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/dominion-501/>

Dominion | Board Game | BoardGameGeek. BoardGameGeek [online]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/36218/dominion>

Leonardo Da Vinci citát: Jednoduchost je nekonečná dokonalost. Dokonalost je nekonečná jednoduchost. | Citáty slavných osobností. Citáty slavných osobností: Největší

sbírka citátů, myšlenek a aforismů [online]. Dostupné z: <https://citaty.net/citaty/564001-leonardo-da-vinci-jednoduchost-je-nekonecna-dokonalost-dokonalost-j/>

Carcassonne | Board Game | BoardGameGeek. BoardGameGeek [online]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/822/carcassonne>

Spiel des Jahres | Svět deskových her. Svět deskových her - společenské hry pro děti i dospělé [online]. Copyright © Svět deskových her 2006 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.svet-deskovych-her.cz/oceneni/1/spiel-des-jahres>

Die Jury. Spiel des Jahres | Kinderspiel des Jahres | Kennerspiel des Jahres [online]. Copyright © Spiel des Jahres e.V. [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.spiel-des-jahres.de/die-jury/>

Spiel des Jahres 2021 · Kinderspiel des Jahres 2021 · Kennerspiel des Jahres 2021. Spiel des Jahres | Kinderspiel des Jahres | Kennerspiel des Jahres [online]. Copyright © Spiel des Jahres e.V. [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.spiel-des-jahres.de/aktuelle-preistraeger-2021/>

Vydavatelství - TLAMA games. TLAMA games - deskové hry - vydavatelství a e-shop [online]. Copyright © Pobo Page Builder [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.tlamagames.com/vydavatelstvi/>

Herna a showroom - TLAMA games. TLAMA games - deskové hry - vydavatelství a e-shop [online]. Copyright © Pobo Page Builder [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.tlamagames.com/herna/>

CBG - Czech Board Games - Česká deskoherní společnost. CBG - Czech Board Games - Česká deskoherní společnost [online]. Copyright © [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <http://www.czechboardgames.com/o-nas/>

CBG - Czech Board Games - Česká deskoherní společnost. CBG - Czech Board Games - Česká deskoherní společnost [online]. Copyright © [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <http://www.czechboardgames.com/pro-autory/>

Mindok - český vydavatel deskových her. FYFT: Fill Your Free Time! [online]. Dostupné z: <https://www.fyft.cz/mindok/>

Krycí jména - 4 Kavky. 4 Kavky - rodinné deskovkářství [online]. Dostupné z: <https://www.4kavky.cz/blog/kryci-jmena/>

Jak na Kickstarter – Říše her. Říše her – Vše o deskových hrách na jednom místě.... to je Říše her [online]. Dostupné z: <http://www.riseher.cz/jak-na-kickstarter/>

O nás | MINDOK. MINDOK [online]. Dostupné z: <https://mindok.cz/o-nas/>

Blackfire | Svět deskových her. Svět deskových her - společenské hry pro děti i dospělé [online]. Copyright © Svět deskových her 2006 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.svet-deskovych-her.cz/vyrobci/37/blackfire>

O nás - Blackfire. Úvod - Blackfire [online]. Copyright © 2022 [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.blackfire.cz/o-nas/>

Kariéra Albi – Pracuj s radostí. Kariéra Albi – Pracuj s radostí [online]. Dostupné z: <https://kariera.albi.cz/>

Albi klub deskovkářů | Albi - malý dárek pro velkou radost. [online]. Copyright © ALBI Česká republika a.s. [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.albi.cz/albi-klub-deskovkaru/>

Máte návrh na deskovou nebo karetní hru? | Albi - malý dárek pro velkou radost. [online]. Copyright © ALBI Česká republika a.s. [cit. 21.06.2022]. Dostupné z: <https://www.albi.cz/blog/hry-a-zabava/mate-navrh-na-deskovou-nebo-karetni-hru/>

Česká desková hra vybrala na Kickstarteru 10 milionů. Vsadil jsem úspory, říká autor - Aktuálně.cz. Zprávy - Aktuálně.cz [online]. Copyright © [cit. 06.07.2022]. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/domaci/deskove-hry-nehral-ale-do-tvorby-vlastni-investoval-jmeni-te/r~8e7d7db0a4a811eaa25cac1f6b220ee8/>

Kickstarter verze her - TLAMA games. TLAMA games - deskové hry - vydavatelství a e-shop [online]. Copyright © Pobo Page Builder [cit. 06.07.2022]. Dostupné z: <https://www.tlamagames.com/kickstarter/>

Obrázkové zdroje

Obr. 1 Egyptská hra Senet10
VACHALA, Břetislav. Pospěš si! Tak už hraj!: staroegyptské deskové hry. Vesmír -- Roč. 99, č. 10 (2020), s. 568-571 [online]. 2020, Ilustrace [cit. 2022-07-11]. ISSN ISSN.

Obr. 2 Ludus latrunculorum.....10
The Full History of Board Games | Dicey Goblin. Dicey Goblin - Expert Reviews and Recommendations on Board Games and Hobby Supplies [online]. Copyright © 2022 Dicey Goblin [cit. 11.07.2022]. Dostupné z: <https://diceygoblin.com/the-full-history-of-board-games/>

Obr. 3 Indická hra Chaturanga ze 6. století	11
The Full History of Board Games Dicey Goblin. Dicey Goblin - Expert Reviews and Recommendations on Board Games and Hobby Supplies [online]. Copyright © 2022 Dicey Goblin [cit. 11.07.2022]. Dostupné z: https://diceygoblin.com/the-full-history-of-board-games/	
Obr. 4 Mancala	11
The Full History of Board Games Dicey Goblin. Dicey Goblin - Expert Reviews and Recommendations on Board Games and Hobby Supplies [online]. Copyright © 2022 Dicey Goblin [cit. 11.07.2022]. Dostupné z: https://diceygoblin.com/the-full-history-of-board-games/	
Obr. 5 Osadníci z Katanu.....	19
CATAN Board Game BoardGameGeek. BoardGameGeek [online]. Dostupné z: https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan	
Obr. 6 Dominion	20
Dominion Board Game BoardGameGeek. BoardGameGeek [online]. Dostupné z: https://boardgamegeek.com/boardgame/36218/dominion	
Obr. 7 Carcassone.....	21
Carcassonne Board Game BoardGameGeek. BoardGameGeek [online]. Dostupné z: https://boardgamegeek.com/boardgame/822/carcassonne	
Obr. 8 Bitva, rozložený herní plán.....	27
Obrázek z archivu autora	
Obr. 9 Bitva, průběh hry	27
Obrázek z archivu autora	
Obr. 10 Bitva, hrací karty	28
Obrázek z archivu autora	
Obr. 11 Bitva, karty monster	28
Obrázek z archivu autora	

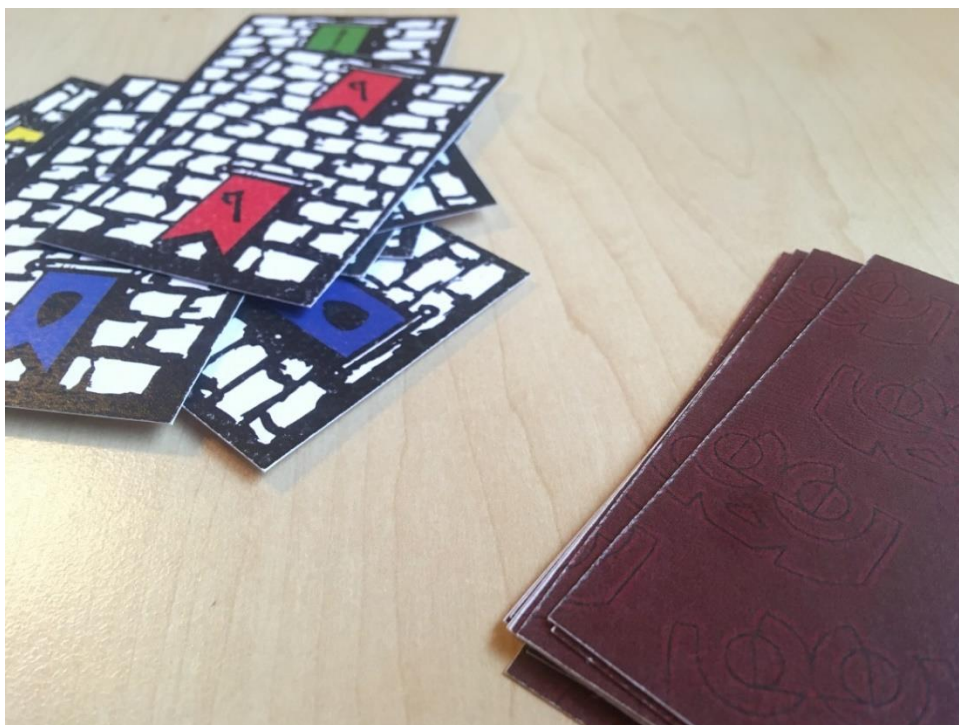
Obr. 12 Expagna, verze 1	29
Obrázek z archivu autora	
Obr. 13 Expagna, verze 1.7	29
Obrázek z archivu autora	
Obr. 14 Barvení herních komponent sprejem	30
Obrázek z archivu autora	
Obr. 15 Deska s bodováním.....	31
Obrázek z archivu autora	
Obr. 16 hrací deska.....	31
Obrázek z archivu autora	
Obr. 17 karty, 60 ks	31
Obrázek z archivu autora	
Obr. 18 Žeton kamene, 60 ks.....	31
Obrázek z archivu autora	
Obr. 19 Figurka krále, 1 ks	31
Obrázek z archivu autora	
Obr. 20 Figurky, 4 ks.....	31
Obrázek z archivu autora	
Obr. 21 Žeton k bodování každého kola (patří na hrací desku), 4 barvy, od každé barvy 10 ks	31
Obrázek z archivu autora	
Obr. 22 Spojky, 48 ks.....	31
Obrázek z archivu autora	
Obr. 23 Kombinace karet, ukázka č. 1.....	33
Obrázek z archivu autora	

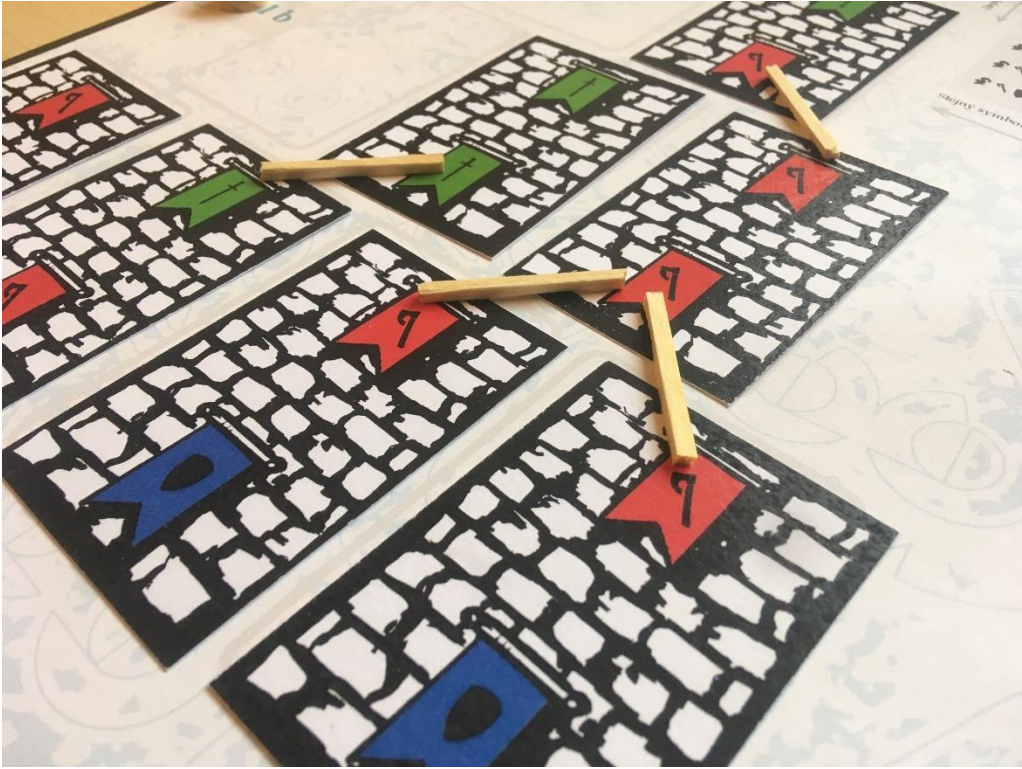
Obr. 24 Kombinace karet, ukázka č. 2.....	33
Obrázek z archivu autora	
Obr. 25 Kombinace karet, ukázka č.3.....	34
Obrázek z archivu autora	
Obr. 26 Kombinace karet ukázka č. 4	35
Obrázek z archivu autora	
Obr. 27 Deska k bodování	35
Obrázek z archivu autora	
Obr. 28 Kombinace 4 karet	36
Obrázek z archivu autora	
Obr. 29 Kombinace 5 karet	36
Obrázek z archivu autora	
Obr. 30 Kombinace 6 karet	37
Obrázek z archivu autora	
Obr. 31 Kombinace 6 karet	37
Obrázek z archivu autora	
Obr. 32 Kombinace 8 karet	38
Obrázek z archivu autora	
Obr. 33 Kombinace 10 karet	38
Obrázek z archivu autora	
Obr. 34 Kombinace 10 karet	39
Obrázek z archivu autora	

Přílohy

Příloha A – rozložená hra.....	1
Příloha B – druhy karet.....	3

Příloha A – rozložená hra





Příloha B – typy karet

