

Univerzita Hradec Králové
Filozofická fakulta

Diplomová práce

2022

Lukáš Vaníček

Univerzita Hradec Králové
Filozofická fakulta
Historický ústav

Století deskových her na českém území

Diplomová práce

Autor: Bc. Lukáš Vaníček
Studijní program: N0222A120001 – Historie
Forma studia: kombinovaná

Vedoucí práce: doc. Mgr. Petr Grulich, Ph.D.

Hradec Králové, 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval (pod vedením vedoucího diplomové práce doc. Mgr. Petra Grulichy, Ph.D.) samostatně a uvedl jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne

Anotace

VANÍČEK, Lukáš. *Století deskových her na českém území*. Hradec Králové: Filozofická fakulta, Univerzita Hradec Králové, 2022, 152 s. Diplomová práce.

Tématem diplomové práce bude vývoj deskových a společenských her na území českých zemí v rámci monarchie, posléze Československa a České republiky od roku 1900 do roku 2000. V teoretické části bude nejprve stručně nastíněn vývoj deskových her v Evropě a definovány základní typy her. Samotný výzkum se bude týkat hledání jednotlivých her, představení jejich pravidel a zasazení do kontextu vývoje her. Současně bude pozornost věnována také samotným výrobcům a jejich historii.

Klíčová slova: deskové hry, společenské hry, TOFA Semily, Schowanek, DETOA, výroba her a hraček

Annotation

VANÍČEK, Lukáš. *A century of board games on Czech territory*. Hradec Králové: Philosophical Faculty, University of Hradec Hradec Králové, 2022, 152 pp. Diploma Dissertation Thesis.

The topic of the thesis is the development of board and board games in the Czech lands within the monarchy, then Czechoslovakia and the Czech Republic from 1900 to 2000. The theoretical part will first briefly outline the development of board games in Europe and define the basic types of games. The research itself will involve finding individual games, introducing their rules and placing them in the context of the development of games. At the same time, attention will also be paid to the manufacturers themselves and their history.

Keywords: board games, TOFA Semily, Schowanek, DETOA, production of games and toys

Zadání diplomové práce

Autor: Bc. Lukáš Vaníček

Studium: F20NK0014

Studijní program: N0222A120001 Historie

Studijní obor:

Název diplomové práce: Století deskových her na českém území

Název diplomové práce AJ: A century of board games on Czech territory

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Tématem diplomové práce bude vývoji deskových a společenských her na území českých zemí v rámci monarchie, posléze Československa a České republiky od roku 1900 do roku 2000. V teoretické části bude nejprve stručně nastíněn vývoj deskových her v Evropě a definovány základní typy her. Samotný výzkum se bude týkat hledání jednotlivých her, představení jejich pravidel a zasazení do kontextu vývoje her. Současně bude pozornost věnována také samotným výrobcům a jejich historii.

CAILLOIS, Roger, *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5

DONOVAN, Tristan, *It's All a Game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan*. New York: Thomas Dunne Books, 2017. ISBN 1250082722

HEJTMÁNEK, Lukáš, *Stolní hry ve středověku*. Muni.cz. [online] 2015 Dostupné na WWW:

HUIZINGA, Johan, *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Podlesí: Dauphin, 2000. ISBN ISBN: 80-7272-020-1

CHALUPA, Ivan, *Historie šachu*. Praha: Lika klub, 2012. ISBN 978-80-86069-76-0

PARLETT, David, *Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press. 1999, ISBN 0192129988

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

REITH, Gerda, *The Age of Chance: Gambling in Western Culture. 2nd ed.* Abingdon: Taylor & Francis, 2005. ISBN 0-203-97830-7

SEVILLE, Adrian, *Vintage Board Games: History and Entertainment from the Late 18th to the Beginning of the 20th Century*. New York: White Star Publishers, 2019. ISBN 8854415197

ZAPLETAL, Miloš, *Špalíček her*. Praha: Albatros, 1988. ISBN: 13-712-88

ZÍBRT, Čeněk, *Z her a zábav staročeských: příspěvky ke kulturním dějinám českým. Část I.*, Velké

Meziříčí: J. F. Šašek, 1889. ISBN neuvedeno.

Zadávací pracoviště:	Historický ústav, Filozofická fakulta
Vedoucí práce:	doc. Mgr. Petr Grulich, Ph.D.
Datum zadání závěrečné práce:	4.4.2022

Poděkování

Děkuji vedoucímu práce doc. Petru Grulichovi za vedení práce a cenné rady. Děkuji také své rodině, především mé ženě Michaele, za neustálou podporu a trpělivost.

Obsah

Úvod	11
1. Historie deskových her.....	14
1. 1. Historie kostek.....	15
1. 2. Hry starých Čechů	16
1. 3. Gambling	17
1. 4. Moderní deskové hry	19
1. 5. Nástup moderních deskových her.....	20
2. Vymezení pojmů a způsob hledání her	24
2. 1. Hledání her	25
2. 1. 1. Pátrání v periodících	27
2. 1. 2. Hledání mezi tiskaři	28
2. 1. 3. Pátrání u současných vydavatelů	29
2. 1. 4. Pátrání u zaniklých výrobců.....	30
3. Historie výroby společenských her	31
3. 1. Materiál.....	31
3. 2. Výrobci společenských her.....	32
3. 2. 1. Historie největších výrobců deskových her	35
3. 2. 2. Historie hračkářských závodů začleněných do TOFA Semily	39
3. 2. 3 Historie národního podniku TOFA Semily od roku 1958	41
3. 2. 4. Noví vydavatelé	43
3. 2. 5. Historie TOFY Albrechtice v Jizerských horách.....	44
3. 2. 6. Další výrobci.....	45
4. Deskové hry na českém území v průběhu století.....	48
3. 1. Žánry deskových her	48
3. 2. Člověče, nezlob se! v seznamu není	49
3. 3. Katalog deskových her vydaných v letech 1900 až 2000.....	51
5. Závěrečné shrnutí.....	136
5. 1. Chybí specializovaný vydavatel	137
5. 2. Kontinuální výroba	138
5. 3. Apolitické hry	139
5. 4. Nadvláda kostky	141
5. 5. Cestování a pravidla silničního provozu	142
5. 6. Hry pro děti.....	144

5. 7. Hry bez autora	145
5. 7. Století českých deskovek.....	147
Použitá literatura, elektronické zdroje a archivní prameny	148

Úvod

Deskové hry zažívají v posledních letech (i vlivem restrikcí způsobených pandemií covid-19) masivní příliv nových hráčů a těší se pozornosti nejen veřejnosti, ale i mainstreamových médií. Z jejich reportáží objevujících moderní deskové hry to vypadá, jako by tu dříve žádné deskové hry nevycházely, a pokud ano, bylo to *Člověče, nezlob se!* a *Dostihy a sázky*. Je to mylný dojem.

Hraní deskových her je staré jak lidstvo samo. „*Lidé hrají hry už nejméně 5 000 let. [...] Pomocí technologií masového tisku a díky zavedení autorských práv se změnil náhled lidí na deskové hry i způsob jejich distribuce. Stolní hry se staly velmi populární.*“¹ shrnuje vývoj deskových her Tristan Donovan v článku *The four board game eras*.

Tématem této diplomové práce bude zachycení vývoje deskových her na území českých zemí v rámci Rakouska-Uherska, posléze Československa a České republiky od roku 1900 do roku 2000. Cílem této práce je zmapovat hry, které vznikaly v době monarchie, demokratické republiky i totality a na základě získaných dat tyto hry analyzovat.

Základní metodou zpracování tématu této diplomové práce byla analýza primárních archivních pramenů a dále empirický výzkum her samotných, zejména jejich pravidel, které jsou uloženy v různých státních i soukromých institucích. Získané informace byly analyzovány a následně interpretovány do zobecňujících tezí, které popisují, jaké hry se hrály, jak byly komplikované a také z jakých materiálů vznikaly, kdo je vyráběl a zda podléhaly státní propagandě.

Podařilo se zmapovat přes dvě stovky her, ale rozhodně se nepodařilo najít všechny hry, které v letech 1900 až 2000 vyšly. Stejnou měrou bylo náročné nalezené hry katalogizovat. Zhruba v posledních pěti letech sledovaného století je situace nejkomplikovanější, protože se v České republice prodávaly hry bez překladu, s částečným překladem (přeložená byla pouze pravidla), nebo kompletně přeložené (včetně přebalu). Navíc u většiny her chybí obdoba knižní tiráže s informacemi o autorech a vydavateli, což katalogizaci výrazně znesnadňuje.

Vzácnou výjimkou jsou pravidla od vydavatelství Altar, možná proto, že vydávalo také knihy, takže pravidla opatřilo poznámkou, kdo je autorem hry, kdy vyšla jako originál i kdy vznikl její překlad. U zbytku nacházených her je buď velmi obtížné nebo nemožné určit, kdy vyšly a jak je uvedeno v kapitole **2. 1. Hledání her** na straně 25, ani sami vydavatelé téměř

¹ DONOVAN, Tristan. The four board game eras: Making sense of board gaming's past. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* [online]. 2018, 10(2), 265-170 [cit. 2022-10-28]. Dostupné z: doi:https://doi.org/10.1386/cjcs.10.2.265_1

neuvádí, jaké hry v devadesátých letech 20. století vydali. Proto do katalogu byly přidány pouze takové hry, které bylo možné bezpečně zařadit do konkrétního roku.

První kapitola popisuje ve stručné podobě historii deskových her s akcentem na nejvýraznější změny na poli společenských her. Tato diplomová práce si nebere za cíl popsat historii deskových her, neboť ta již byla důkladně a opakovaně popsána (například Gene C. Dick – *History of Board Games*, 2020, David Parlett – *History of Board Games*, 2018 nebo Tristan Donovan – *It's All a Game*, 2018). Krátký historický exkurz založený na syntéze již publikovaných poznatků má za cíl především zasadit téma diplomové práce do kontextu vývoje deskových her, který není v žádném případě izolovaný. Naopak můžeme říci, že vývoj deskových her je plynulý a kontinuální proces starý několik miléníí. Sledované století proto není osamoceným fenoménem, ale pouze vybranou etapou z plynulého a nikdy nepřerušného vývoje společenských her. Tyto hry se navzájem inspirují, přetvářejí a jak na konci této studie vyjde najevo, tak jisté koncepty navzdory času pokračují dodnes.

Ve druhé kapitole se nachází vymezení oblasti zájmu této diplomové práce. Nejde jen o lingvistický problém s označováním her, kdy starší termín „společenské hry“ má i další významy (například slovní hry ve společnosti, hádanky, hry na schovávanou atd.). Problém je hlubší – jak už v úvodu zaznělo, společenské hry jsou staré, velmi staré, a mnohé také velmi důkladně popsané (viz výše). Bylo tedy nutné specifikovat studovaný materiál, který můžeme nazvat „moderními“ deskovými hrami, abychom vymezili oblast studovaných her.

V této kapitole je také uvedený podrobný popis způsobu hledání her, neboť jak se ukázalo, sbírkotvorné instituce sice mají ve svých archivech a depozitářích příklady deskových her, někdy i obsáhlejší soubory společenských her (například Muzeum a Pojizerská galerie Semily, Východočeské muzeum v Pardubicích a další), ale ty nemůžeme označit za reprezentativní vzorky vydávaných her během sledovaného století. Bylo tedy třeba hledat na různých místech a pečlivě budovat katalog her od roku 1900 do roku 2000 z nejrůznějších zdrojů. Hry byly hledány:

- ve fondech paměťových institucí: (Národní muzeum Praha, Národní technické muzeum v Praze, Národní pedagogické muzeum a knihovna J. A. Komenského, Vojenský historický ústav Praha, Památník národního písemnictví, Muzeum a Pojizerská galerie Semily, Východočeské muzeum v Pardubicích, Státní zámek Hořovice²),
- v dobových periodicích (*Nové Pařížské mody*, *Národní listy*),

² Nachází se zde velká výstava Hry a hračky malých aristokratů mapující historii hraček na přelomu 19. a 20. století.

- v archivních fondech národního podniku TOFA Semily uložené ve Státním okresním archivu Hradec Králové,
- v archivních fondech věnujících se historii dřevozpracovatelského průmyslu uložených ve Státním okresním archivu Semily,
- ve fondech soukromých sběratelů.

Třetí kapitola popisuje historii výroby deskových her na českém území, a to od roku 1900 do roku 2000. Vzhledem k tomu, že se průmyslová výroba společenských her začíná rozvíjet až od poloviny 19. století a jejich masová, průmyslová výroba teprve na počátku 20. století, tato kapitola popisuje „hlavní“ proces formování výroby deskových her na českém území.

Ve čtvrté kapitole se nachází katalog deskových her. Každá nalezená hra má uvedený název, žánr, počet hráčů i jejího vydavatele a autora. Hry jsou rozdělené podle let, kdy vyšly, nebo se alespoň na základě pramenů domnívám, že v tomto roce již existovaly. Jak se totiž během studia ukázalo, desková hra jako taková obsahuje jen velmi málo informací o svém vydavateli, autorech či roku vydání, což výrazně ztěžuje její katalogizaci i směřování dalšího výzkumu.

Závěrečné shrnutí pak nabízí výsledky analýzy empirického výzkumu a bádání v primárních pramenech.

Součástí této práce nejsou přílohy. Pro účel analýzy her nepovažuji za nutné duplikovat obsah ještě obrazovou přílohou v podobě fotografií her či kopí celých pravidel.

Výsledkem tohoto výzkumu není jen pozitivistický soupis jednotlivých her (byť i ten samotný je zajímavý, neboť dosud nikdy v tomto rozsahu pořízený nebyl). Na základě kvalitativní analýzy pravidel těchto her i jejich zpracování (materiál a grafický styl), můžeme sledovat, jak se na jejich tématech a zpracování promítala doba, kdy vznikaly. Bude možné sledovat také vývoj výrobců her i herních mechanik, na jejichž základě hry stojí. To přinese lepší vhled do doby, kdy vznikaly.

1. Historie deskových her

Přesně zmapovat počátek deskových her není možné. Tristan Donovan tento fakt v knize *It's All a Game* shrnuje lakonicky, leč velmi přesně: „*Lidé začali hrát staletí, možná milénia, před vznikem písma a od té doby jsou [deskové hry] stále s námi.*“³

Logicky se při studiu her nabízí také otázka: „Která hra je nejstarší?“ Ale na tuto otázku nedokážeme odpovědět. Dlouhá léta se mělo za to, že je to *Senet* ze starobylého Egypta či hra ze sumerského města Ur (pro nedostatek informací nazývaná pouze jako *Královská hra z města Ur*), jejichž původ lze doložit do třetího tisíciletí před Kristem. Nicméně poslední objevy archeologů na pohřebišti v Basur Höyüku v dnešním Turecku naznačují, že ohlazené kamínky objevené v jednom z hrobů by mohly být hracími kameny v luxusní herní sadě, jejíž pravidla sice neznáme, ale hranici doložené existence deskových her posouvá dokonce až k pátému tisíciletí před narození Kristovo.⁴

Kolem otázky herní seniority se neustále skloňují také hry mankalovitého typu, o kterých panuje obecná shoda, že jejich původ spadá až do neolitu. Jakkoliv se verze hry liší, základ zůstává stejný. Herní plán se skládá z určitého počtu důlků, mezi nimiž dva soupeřící hráči přesouvají herní kameny, korálky či prosté kamínky. A archeologové v Africe objevili dřevěnou desku s vyhloubenými důlky a stářím k deseti tisícům let.

Dosud uvedené příklady pocházejí z kolébky evropské civilizace v povodí Nilu a mezi řekami Tygris a Eufrat. Podíváme-li se do povodí Indu, nalezneme také tam bohatou, vskutku velmi bohatou, kulturu společenských her. Pokud máme uvést jen jeden příklad z mnoha stovek různých her vzniklých v této části světa, tak v 6. století našeho letopočtu se zde hraje hra zvaná *Chaturanga*, v níž dvě armády bojují o dominanci na bojišti rozděleném do čtverců. Postupně se tato hra přesunula na západ a staří Peršané se ji naučili hrát a milovat jako *Shatranj*, což už jsou v podstatě „protošachy“, které obchodními styky i prostřednictvím válečných invazí postupně pronikly až do evropského kulturního prostředí a v Evropě se dodnes, s několika drobnými úpravami, hrají pod názvem *šachy*.⁵

Chaturanga však nebyla jediná hra, která ovlivnila evropské deskové hry. Někdy kolem 2. století před Kristem už Indové hráli hru *Moksa Patamu*. To jistě mnoho emocí nevzbudí, ale

³ DONOVAN, Tristan. *It's All a Game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan*. New York: Thomas Dunne Books, 2017, s. 4. ISBN 9781250082725.

⁴ LORENZI, Rossella. Oldest known gaming tokens dug up in Bronze Age Turkish graves. *NBC News* [online]. 2013 [cit. 2022-11-04]. Dostupné z: <https://www.nbcnews.com/science/oldest-known-gaming-tokens-dug-bronze-age-turkish-graves-6C10920354>

⁵ BELL, Robert Charles. *Board and Table Games From Many Civilizations. Vol. II*. London: Oxford University Press, 1969, s. 51–61. ISBN 0-671-06030-9

když se podíváme na herní plán z daleké Indie a srovnáme jej s dnešní oblíbenou dětskou hrou *Hadi a žebříky*, zůstaneme na něj překvapeně hledět, protože hadi i žebříky, které pomáhají nebo naopak trestají hráče, zůstaly na herním plánu v nezměněné podobě (tedy kromě grafického ztvárnění). Smysl hry se ale postupem času vyprázdnil.

Podobně jako egyptská hra *Senet* měla učit Egyptěany o tom, jak jejich duše může dojít spasení, Indové se prostřednictvím *Hadů a žebříků* učili o nesmrtelnosti a o rozdílech mezi dobrem a zlem. Počet žebříků a hadů také nebyl náhodný, protože hinduisté věří, že existuje 12 neřestí reprezentovaných hady, které hráče srážely na cestě zpět od cíle, a pět ctností reprezentovaných žebříky, které hráči naopak pomáhaly na cestě nahoru.⁶

„Je to hra založená čistě na náhodě. Neexistuje žádná strategie ani taktika, která by hráčům dala výhodu nad protihráči. Náhoda ve hře měla také svůj smysl, protože podtrhovala význam víry,“⁷ doplňují ke hře autoři knihy *The History of Board Games*.

Do Evropy se *Hadi a žebříky* dostali díky Britům, kteří od 17. století Indii postupně kolonizovali a snažili se ji ovládnout. Závodivá hra plná nástrah a nečekaných výhod se mezi Evropany velmi rychle rozšířila a definitivní součástí mainstreamu se hra stala v roce 1943, kdy ji masově začala vyrábět americká společnost Milton Bradley.

Z Indie také pochází jiná, pro českou kulturu deskových her výrazně podstatnější hra, a to *Pačísí*, ze kterého se stalo v naší zemi notoricky známé *Člověče, nezlob se!* Podrobněji se této hře ještě v textu dále budeme věnovat.

1. 1. Historie kostek

Většina her používá pro určení pohybu figurek náhodný generátor – například dřívka v již zmiňovaném egyptském *Senetu*. V dnešní době je to nejčastěji šestistěnná kostka a její historie je možná ještě starší než dějiny deskových her. Kostky vznikly ze zápěstních a zánártních kostí zvířat, protože si šamani všimli jejich téměř krychlového tvaru vhodného pro házení po pevné ploše, protože se vždy zastavily a nabídly lidským očím jednu konkrétní stranu, které už před hodem lidé přiřadili význam. Původně házení kostek sloužilo čistě k magickým obřadům a věštbám. Naši předci pro snazší orientaci začali na každou stranu vyrývat symboly, později je nahradili tečkami, od jedné do šesti. Současně se značením stran začali upravovat i tvar kůstek, aby se po desce či zemi pohybovaly efektivněji a poskytovaly přesnější výsledek

⁶ BELOUSOV, Dmitry. The Complete History of Board Games. Board Games Land [online]. 2013 [cit. 2022-11-04]. Dostupné z: <https://boardgamesland.com/the-complete-history-of-board-games/>

⁷ ARDON, Austin, Jonathan WIEBE, Paul DANSEREAU a Lucas TOMBROWSKI. The History of Board Games. Edmonton: Golden Meteorite Press, 2020, s. 19. ISBN 978-1-77369-208-1.

– čili začali jejich hrany zabrušovat do podoby krychle. Postupně se tak zrodil koncept klasické šestistěnné kostky, která v neměnné podobě prochází staletí a dodnes se aktivně používá po celém světě.⁸

Mimochodem, všímá si toho například Tristan Donovan – magický účinek kostek pocítujeme i v dnešním výrazně ateistickém a na vědě založeném světě.⁹ Mnoho z nás má při házení kostek pocit, že je může nějak ovlivnit, a to třeba foukáním nebo polibkem. Kdo z nás kdy neměl pocit, že jsou kostky „proti němu“ a podobně.¹⁰ Může se nám to zdát směšné, ale je to úžasné zjištění, že uplynulo už osm tisíc let (odhadem) a my dnes při hodů kostkami zažíváme podobné pocity jako neolitičtí lidé.

Na tomto kratičkém a notně zkráceném úvodu do historie deskových her je možné dokázat hned několik faktů – lidstvo miluje hry a chce svůj volný čas trávit hraním. Proto všechny formy her, které objevili lidé ve starověku, přešly do středověku a současně vznikaly nové,¹¹ aby v novověku s rozvojem knihtisku bylo možné masově šířit nejen vědění a Slovo boží, ale také „čertovy obrázky“, neboli hrací karty. Tyto hry mohou, mají a měly mnoho podob, které se pokusil popsat Lech Pijanowski v úctyhodné *Encyklopedii světových her*.¹² Stránku za stránkou v ní čtenář odhaluje desítky a stovky her, které mívaly a stále mají mnoho národnostních či regionálních variant a verzí.

1. 2. Hry starých Čechů

Vývoj deskových her v období středověku spojíme s popisem her v českém prostředí. Nijak se totiž neliší od toho světového a současně o něm máme doložené důkazy v pramenech. Vynikající důkaz nejen o historii her ve středověku, ale ještě konkrétněji o tradici her na území dnešního Česka, přinesl již v roce 1889 Čeněk Zíbrt ve studii *Z her a zábav staročeských*. Staří Čechové patřili mezi náruživé hráče stejně jako jejich sousedé a hráli celou plejádu her, známých i dnes zapomenutých.

⁸ ARDON, Austin, Jonathan WIEBE, Paul DANSEREAU a Lucas TOMBROWSKI. The History of Board Games. Edmonton: Golden Meteorite Press, 2020, s. 19. ISBN 978-1-77369-208-1.

⁹ DONOVAN, Tristan. *It's All a Game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan*. New York: Thomas Dunne Books, 2017, s. 12. ISBN 9781250082725.

¹⁰ Byl jsem svědkem dokonce popravky jedné šestistěnné kostky, na níž podle jejího majitele padala ustavičně nízká čísla. Její majitel ji vzal, rozdrtil ve svěráku a donutil ostatní kostky se dívat!

¹¹ Je silně pravděpodobné, že existovalo mnoho her ve starověku, které prostě zmizely a my o jejich existenci jen nevíme.

¹² PIJANOWSKI, Lech. *Encyklopedie světových her*. Praha: Universum, 2008. ISBN 978-80-242-2225-7.

„Vedle oblíbených her staročeských v šachy, kostky, později také karty, často vypravují prameny staročeské, že pradědové naši si zahráli na vrhcábnici,“¹³ píše ve své studii *Z her a zábav staročeských* Čeněk Zíbrt, čímž společně s dámou vyjmenovává pětici nejpopulárnějších her ve středověké a novověké Evropě. Dlužno ještě zmínit, že se krom šachů nejednalo o jedna ustálená pravidla pro každou hru, existovaly (hlavně u karet a kostek) stovky různých variant pravidel.

Současně platí, že většina těchto her nebyla vnímána historickými prameny pozitivně. Jedinou výjimkou v tom tvořily šachy, a všimá si toho i Čeněk Zíbrt: „Šachy byly od začátku považovány za hru nejušlechtilejší.“¹⁴ To ostatně platí do dnešní doby a šachy jsou často vnímány jako „hra králů“, nebo „hra královská“. Není se čemu divit. Šachy vyžadovaly od hráčů nejen znalost pravidel, kterých sice není mnoho, ale krom toho také schopnost analýzy a taktiky pro jejich účinné uplatnění proti soupeři. Tato část hry vyžaduje čas, trénink i vzdělanou mysl člověka schopného přemýšlet a analyzovat tahy do budoucna.

Šachy proto hrála jen společenská elita, která měla předpoklady pro hru a také dostatek volného času, který hře mohla věnovat. Vrhcáby patří mezi hry hraniční, které vyžadují od hráče jistou mentální investici, ale ta je plně ovlivněna dvěma kostkami, které určují, o kolik se mohou kameny přesunout po herní desce.

1. 3. Gambling

Kostky a karty umožňují „nejpřímější“ a také nejrychlejší zábavu. Výsledek je známý většinou hned a hry místo zdlouhavého přemýšlení nabízejí napětí a emoce vyvolávané nemožností dopředu určit výsledek. Stejně vzrušení zažívali středověcí vojáci na hradech a v polních leženích i moderní gambleři házející kostkami v klimatizovaných kasinech. Právě kostky a karty se nejčastěji hrály o peníze.

Gambling není žádnou novou neřestí, ale je starý jako hry samy. „Hájek z Hodětína vysloveně zapovídá tři hry jako ,neslušné a neřádné‘ – byly to kostky, karty a koule.“¹⁵ Onen Hájek z Libočan byl rytíř ve službách českých králů, který žil v letech (asi) 1360 až

¹³ ZÍBRT, Čeněk. *Z her a zábav staročeských: příspěvky ke kulturním dějinám českým, Část I.* Ve Velkém Meziříčí: J.F. Šásek, 1889.

¹⁴ ZÍBRT, Čeněk. *Z her a zábav staročeských: příspěvky ke kulturním dějinám českým, Část I.* Ve Velkém Meziříčí: J.F. Šásek, 1889, s. 145

¹⁵ Tamtéž, strana 210.

1424. Proslul coby autor jednoho z nejstarších českých vojenských řádů, ve kterém ve vojsku zakazuje hrát hazardní hry, přítomnost prostitutek v táborech či stanovuje vyplácení žoldu.¹⁶

Pro doplnění uveďme ještě definici hazardní hry, a to citací Zákona o hazardních hrách z 1. ledna 2017: „*Hazardní hrou se rozumí hra, sázka nebo los, do nichž sázející vloží sázku, jejíž návratnost se nezaručuje, a v nichž o výhře nebo prohře rozhoduje zcela nebo zčásti náhoda nebo neznámá okolnost.*“¹⁷ Právě prvek očekávání způsobený náhodou při rozhodování o výsledku – prostý hod kostkou, stisknutí tlačítka automatu, roztočením rulety – je to, co způsobuje v mozku vzrušení, na němž a na vidině rychlého zisku peněz se může člověk snadno stát závislým.

Z dostupných pramenů víme, že kostky byly známy už minimálně v 10. století. Nemáme sice v nejstarších pramenech dochované přímo popisy her, ale důkazy o nich jsou vskutku bohaté – mluví o nich totiž nařízení, která hazardní hry buď přímo zakazovala nebo omezovala. „*V privilejiích města Brna (1243) a Jihlavy (1248-52) potvrzených od krále Václava I., jsou vepsány zásady, že člověk nesamostatný, syn na svého otce, služebník na svého pána nesměl nadělati při hře dluhů.*“¹⁸ Toto však není jediná redukce hazardu – například císař římský a král český Maxmilián II. Habsburský v roce 1570 zakázal podvodnou hru, ale současně umožnil šlechtě, aby se touto hrou dál bavila.

Kartám se v českých zemích říkalo „knížky čtyř králů“ a podle Čenka Zíbrta se do českých zemí dostaly už minimálně v 14. století pravděpodobně z Německa. „*Arcibiskup Arnošt zakazuje duchovním přechovávati kostkáře a hráče v karty řádem ze dne 18. října 1353.*“¹⁹ Jak dále stojí ve studii, první doloženou hrou na českém území byl „flus“, bohužel se kromě názvu o něm nedochovaly žádné stopy.

Kostky a karty se ale navzdory zákazům a trestům dál a často hrály o peníze a z četných příkladů zákazů a varování mravokárců můžeme s velkou jistotou říci, že staří Čechové často propadali tomu, čemu dnes říkáme závislost na hazardu a známe desítky příkladů, kdy karbaník prohrál majetek či při hádce nad hrou zabil svého protihráče.

¹⁶ SZAJKÓ, Vojtěch. Jan Hájek z Hodětína 1360?–1424?. *Biografický slovník českých zemí* [online]. [cit. 2022-11-04]. Dostupné z: http://biography.hiu.cas.cz/Personal/index.php/H%C3%81JEK_z_Hod%C4%9Bt%C3%ADna_Jan_1360%3F-1424%3F

¹⁷ Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách. In: ASPI [právní informační systém]. Praha: Wolters Kluwer ČR [vid. 2022-11-03].

¹⁸ ZÍBRT, Čeněk. *Z her a zábav staročeských: příspěvky ke kulturním dějinám českým, Část I.* Ve Velkém Meziříčí: J.F. Šásek, 1889, s. 13

¹⁹ Tamtéž, strana 203

„Náruživost herní zmáhá se víc a více; aspoň přibývá steskův a herních zákaz,“²⁰ shrnuje Zíbrt historii hraní v českých zemích. Lze to říci i jinak, hrálo se a hrálo se všude, napříč společenskými vrstvami – pro zábavu i pro peníze.

Přes všechny zákony proti hrám je pak vtipné najít zmínku o tom, že v Praze v 18. století za vlády Marie Terezie fungovala veřejná herna, do níž směli chodit jen šlechtici a vyšší důstojníci. Abychom tuto část uzavřeli, v českých zemích se hrálo stejně jako v každé jiné evropské i mimoevropské zemi a stejným způsobem se tu projevoval i vývoj her.

1. 4. Moderní deskové hry

Od poloviny 19. století dál se rozvíjí nejen hračkářská výroba, ale také produkce společenských her. V tomto ohledu mělo na vývoj deskových her vliv objevení chromolitografie (barvotisku) a následně rozvoj průmyslového tisku. Díky tomu bylo možné produkovat rychle a efektivně nejen tiskoviny, plakáty, ale také herní plány společenských her v papírových krabicích, které tak vystřídaly nákladné dřevěné bedničky. Tím byly splněny všechny předpoklady pro další vývojový krok – moderní deskovou hru. Problém je, že existuje mnoho definic pro moderní deskovou hru, ale žádná není perfektní.

Miloš Zapletal to v knize *Velká kniha deskových her* popisuje takto: „Až do konce devatenáctého století se hrály převážně tradiční deskové hry, které putovaly po dlouhé věky ze země do země, patří k nim šachy, mlýn, go, dáma, vrhcáby a několik dalších. Ve dvacátém století se však náhle situace změnila. Vedle základního fondu klasických her se objevily desítky, ba dokonce stovky nových deskových her. Zásluhu na tom má především průmysl, pro výrobce se staly nové hry výnosným obchodním artiklem. Vidáme je v hračkářských obchodech, zabalené do krabic s lákavým barevným obrázkem na víku.“²¹

Důkazem změny jsou specializovaná vydavatelství, která se začala od poloviny 19. století zaměřovat čím dál více na produkci deskových her. Ve Spojených státech amerických se postupně vytvořilo několik velkých producentů her. Například Parker Brothers vydali v roce 1894 hru *Mansion of Happiness* (Domeček štěstí), o které se hovoří jako o první deskové hře vydané v Americe.²² V tomto vydavatelství také v roce 1935 poprvé vyšly

²⁰ ZÍBRT, Čeněk. *Z her a zábav staročeských: příspěvky ke kulturním dějinám českým, Část I.* Ve Velkém Meziříčí: J.F. Šásek, 1889, s. 13

²¹ ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her.* Praha: Mladá fronta, 1991, s. 153. ISBN 80-204-0188-1.

²² WHITEHILL, Bruce. *American Game Companies. The Big Game Hunter* [online]. 1997 [cit. 2022-11-05]. Dostupné z: <https://thebiggamehunter.com/main-menu-bar/history/the-early-game-makers/>

*Monopoly*²³, které mnoho historiků, včetně Miloše Zapletala, považuje za onu první moderní deskovou hru.

Mezi dalšími jmenujme třeba ještě vydavatelství Milton Bradley, které přineslo na trh několik her, které dnes považujeme za téměř klasické a pravidelně se objevují v popkulturních odkazech. Byly to například: *Past na myši (Mousetrap)*, *Bitevní lod' (Battleship)*, nebo *Hra života (Game of life)*, kterou Milton Bradley vydalo už v roce 1860 a která se obecně řadí mezi první průkopníky žánru moderních deskových her.

Pro plastičtější obraz uveďme dominantního producenta společenských her (a nejen jich) také v Německu, kde se jím postupně stala společnost Ravensburger. Dodnes můžeme na hrách i skládačkách puzzle vidět ikonický modrý trojúhelník s bílým názvem firmy. Ravensburger založil Otto Maier v roce 1883. Původně vydával knihy, ale už o rok později začal produkovat také společenské hry. První byla *Cesta kolem světa* inspirovaná stejnojmenným románem Julese Verna. Od té doby firma funguje s nepřerušovanou tradicí dodnes a je významným světovým producentem. Mezi nejznámější hru z jejich portfolia patří *Labyrint* vydaný v roce 1986 (česky poprvé o osm let později), který již byl přeložen do 60 světových jazyků a jeho varianty se počítají už na desítky.²⁴

1. 5. Nástup moderních deskových her

„V průběhu 20. století se společenské hry začaly odlišovat od tradičních deskových her a často obsahovaly prvky vhodné pro hru celé rodiny, zejména při sezónních oslavách, jako jsou Vánoce,“²⁵ velmi jednoduše, leč trefně, popisují autoři článku na webu *English Heritage* změnu na počátku 20. století.

Ať již na počátku obliby moderních deskových her stály *Monopoly* či nikoliv, je vlastně jedno. Klíčové je, že spirála množství her vydaných během jednoho roku od 30. let 20. století ustavičně zrychluje a tento trend neustává. Uveďme jeden příklad za všechny: podle

²³ Je diskutabilní, zda první moderní deskovou hrou byly *Monopoly*, které byly prokazatelně založené na starší anglické hře *The Landlords Game*, kterou už v roce 1904 vymyslela a vydala Angličanka Lizzie Magie. Nicméně pro potřeby popisu vzniku moderních deskových her nemá smysl do tohoto sporu vůbec zabředávat. Leč historie hry *Monopoly* je vskutku zajímavá, a to včetně jejich interpretace. Viz: DOLL, Jen. An Anti-Capitalist Woman Invented Monopoly and a Man Got All the Credit. *The New Republic* [online]. 2015 [cit. 2022-11-05]. Dostupné z: <https://newrepublic.com/article/120933/mary-pilons-monopolists-review>

²⁴ Our History. *Ravensburger Group* [online]. [cit. 2022-11-05]. Dostupné z: <https://www.ravensburger-gruppe.de/en/about-ravensburger/history/index.html>

²⁵ 2,000 Years of Board Games. *English Heritage* [online]. [cit. 2022-11-09]. Dostupné z: <https://www.english-heritage.org.uk/learn/histories/board-games/>

Nicholase Palmera se v roce 1975 prodalo 750 000 moderních strategických her s tím, že jejich prodej od roku 1970 stoupl o 600 %.²⁶

„Při hře se zapomínalo na pochmurnou životní realitu. Nová hra nebyla tak prostoduchá a závislá na náhodě jako Člověče, nezlob se!, ani tak složitá jako šachy. Na rozdíl od většiny klasických deskových her, určených jen pro dva, se na nové hře aktivně podílela celá rodina.“²⁷ Miloš Zapletal takto jednoduše popsal to, čím dokázaly moderní deskové hry uhranout své hráče.

Na obranu šachů – tato hra také nemá složitá pravidla, ale jejich aplikace při hře a poražení soupeře vyžaduje léta tréninku, analytické myšlení a promýšlení hry mnoho tahů dopředu. Jakkoliv tato aktivita hráče šachu baví, není to zábava pro masovou veřejnost.

Nechat určovat vše prostou náhodou při hodu kostky dokáže jistě pobavit, neboť hráč neví, co jej očekává a nevědomost spojená s očekáváním vzbuzuje emoce a v mozku vyvolává endorfiny. Současně ale příliš jednoduchá hra hráče také odradí.

Toto naprosté odevzdání náhodě není ve světě deskových her vůbec žádnou novinkou (připomeňme si třeba indické *Hady a žebříky*, *Pačisi* nebo *Královskou hru z města Ur* – všechny založené na prosté náhodě v pohybu generovaném kostkami). Nijak nová ale není ani jejich obliba a také další vývoj. Nemůžeme říci přesně, jakou hrou (či spíše hrami) byla inspirovaná, ale jistě víme, že už od středověku bavila společnost další závodivá hra založená na náhodě – *Husí hra*.

Miloš Zapletal řadí *Husí hru* až do poloviny 18. století do Anglie. Zde se v té době hraje *The Royal and most Pleasant Game of Goose*, tedy česky *Královská a nejpříjemnější husí hra*. Její hraní nabízelo více méně bláznivou a nenáročnou komedii plnou nečekaných zvratů a bláznivých situací.

Na herním plánu byla namalovaná spirála o 63 polích. Většina z nich byla prázdná, ale na některých byly namalované symboly – kostka, most, kostlivec nebo husa. Pohyb figurek po hrací ploše určoval hod šestistěnnou kostkou a cílem hry bylo projít až do středu hrací desky dříve než ostatní. Když postava vstoupila na pole se symbolem, v pravidlech se hráč dočetl, co se stalo. Mohlo jít o návrat na startovací pole nebo postup o pár polí kupředu.

Jedná se tedy o klasický příklad takzvané závodivé roll & move hry, kde hráči nemohou ve svém tahu ovlivnit vůbec nic, pouze při hodu kostkou doufají v co nejlepší výsledek. Tato hra vyvolala masovou oblibu v hráčích a tiskla se po celé Evropě. Dodnes se zachovalo

²⁶ PALMER, Nicholas. *The Comprehensive Guide to Board Wargaming*. New York: McGraw-Hill, 1979. ISBN 978-0070481909.

²⁷ ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991, s. 154. ISBN 80-204-0188-1.

množství herních plánů, které se od sebe liší výtvarným zpracováním. Typické bylo malovat na herní plochu také vejce, nebo celou závodní spirálu vložit do těla velké husy.

„Putovní deskové hry se v devatenáctém století rozšířily po celé Evropě. I v českých zemích, především v Praze, vydali tiskaři desítky různých herních plánů s podrobným popisem pravidel. Většinou to byly rytiny, dobré, někdy i vynikající výtvarné úrovně,“²⁸ doplňuje Zapletal.

Lech Pijanowski popisuje historii *Husí hry* ještě dál a zastavuje se až na konci 16. století ve Florencii, kde hra patrně vznikla a šířila se do celé Evropy. Husí hra se podle něj stala odrazem současnosti. Podle vydavatele či země se měnily názvy i grafická zpracování, ale pravidla zůstávala stále stejná, ale rozšiřovaly se popisy, nakonec začaly hrací plán doprovázet nejprve tenké, ale pak stále tlustší brožurky, které vysvětlovaly, proč kámen cestuje dopředu nebo dozadu, v čem spočívá hráčovo štěstí nebo smůla.²⁹

Princip *Husí hry* není ničím novým, ale její pokračovatele najdeme v mnoha dalších hrách, které vycházely i století poté, co se *Husí hrou* bavila společnost – stačí se podívat na spirálovitý herní plán populární *Game of Life*, které jsou téměř identické.

Hráčům však toto naprosté odevzdání náhodě přestávalo stačit. Chtěli změnu. První vlašťovkou byly právě *Monopoly* (nebo *Landlord's game*), které zachovaly náhodný postup, ale hráči při něm vykonávali akce podle své vlastní vůle. Postupně tak producenti deskových her začali upouštět od podílu náhody a nahrazovat je mechanikami, které ovlivňovali pouze hráči.

Tato cesta kontroly nad celou hrou vedla ke vzniku žánru takzvaných „euroher“, což je moderní označení pro hry s žádným nebo jen velmi minimálním podílem náhody. Proti tomuto žánru stojí takzvaný „ameritrash“, což je přesný opak. Většinou to jsou hry vyprávějící příběh, kde hráč sice vykonává akce, nad kterými má plnou kontrolu, ale jejich výsledek určuje hod kostkou, což pomáhá vytvářet atmosféru a posouvá příběh kupředu.

Produkce deskových her v posledních 50 letech znamenala obrovský posun a rozvoj – vzniklo mnoho žánrů, nespočet herních mechanik i způsobů, jak hry hrát. Množství vydaných her představuje oceán, ve kterém bychom utonuli, kdybychom se pustili do jeho popisu. A pro potřeby této diplomové práce není nutný. Uzavřeme proto tuto kapitolu posledním citátem z *Velké knihy deskových her*:

²⁸ ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991, s. 127. ISBN 80-204-0188-1.

²⁹ PIJANOWSKI, Lech. *Encyklopedie světových her*. Praha: Universum, 2008, s. 182–183. ISBN 978-80-242-2225-7.

„Hry měly pro člověka vždy zvláštní význam, dávaly mu zapomenout na všední dřinu, vnášely do šedivého života příjemný vzruch, radost, osvěžení. Dnes můžeme říci, že jsou nejlepším druhem aktivního odpočinku.“³⁰

³⁰ ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991, s. 145. ISBN 80-204-0188-1.

2. Vymezení pojmů a způsob hledání her

V češtině se termíny pro označování deskových her vyvíjely. Napříč historií se nejčastěji používal termín „společenská hra“. Potíž je v tom, že „společenská hra“ může označovat řadu aktivit – hru na honěnou, tichou poštu, květomluvu³¹ i deskovou hru. Mnohoznačnost tohoto označení ale postupně slábne a konkretizuje se právě na význam jediný – na deskové hry. Mnohem řídkěji se objevuje pojem „stolní hra“, která už pojem zpřesňuje jako hru, která se hraje na stole (a nikoliv volně v přírodě). Nejpřesnější je proto termín poslední a též nejmladší – „desková hra“, vzniklý překladem anglického termínu „board game“. Pojem „desková“ a „společenská“ hra však v četnosti používání v literatuře i běžné mluvě téměř splývají, v tomto textu tedy užívám obou termínů rovným dílem. Odpověď na lingvistickou otázku ale pomohla vymezit sledované hry jen částečně.

Tato diplomová práce sleduje ty hry, které splňují označení „desková hra“, tedy hry hrané na stole, na hrací desce, pomocí herních komponentů, jako jsou kostky, figurky, žetony a podobně. Tím však byla vymezena oblast studia jen částečně.

V úvodu citovaný Tristan Donovan uvádí, že hry mají za sebou přes pět tisíc let kontinuálního vývoje. Za tu dobu vznikly statisíce her. Jak se v této záplavě zorientovat? Sledované budou proto pouze takzvané „moderní deskové hry“. Jak uvádí Miloš Zapletal ve *Velké knize deskových her*³², moderní deskové hry jsou takové, u nichž známe jejich autora či alespoň prvního vydavatele.

Touto redukcí zmizí ze sledované oblasti hry jako: šachy, dáma, mlýn ale i prší, kanasta, twist nebo mariáš. Tyto hry mají velmi hlubokou historii a také tradici. V letech 1900 až 2000 se prokazatelně hrály a hojně vydávaly, mnohdy v ucelených setech několika her v jedné krabici, ale kromě kvality jejich zpracování na nich již víc nového objevit nelze. Jen lze potvrdit jejich staletí trvající oblibu. Zapletalem i jinými autory jsou označené jako „klasické“, tedy stálé, neměnné a v naší společnosti pevně zakotvené. Staly se předmětem mnoha skvělých a podrobných studií (třeba *Historie šachu* Ivana Chalupy z roku 2012, nebo mamutí dílo Lecha Pijanowskiho *Encyklopedie deskových her* z roku 2008, která popisuje stovky her a jejich variant). Tyto hry jsou tedy důkladně zpracované, proto je můžeme vynechat i z českého deskoherního století.

Oblastí zájmu naší práce tedy budou takzvané „moderní deskové hry“, u kterých je znám původ – autor, výrobce, rok vzniku a podobně. Půjde o hry, které vznikly v průběhu století na

³¹ Kódový jazyk, ve které se skutečný význam věty maskoval do označení květin.

³² ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991. ISBN 80-204-0188-1.

českém území Rakouska-Uherska, posléze Československa a České republiky. Příkladem můžeme uvést hru *Dostihy a sázky*, která se dostala do povědomí drtivé většiny Čechů téměř všech generací.

Pojem moderní je ovšem poměrně zavádějící v tom smyslu, že moderní deskovou hrou myslíme také tu, která vznikla v polovině 19. století. Navzdory tomuto rozporu se terminologie budeme držet, protože zatím neexistuje vhodnější názvosloví.

V 90. letech 20. století se v Česku objevil zcela nový formát hry, a to hra karetní, tedy nehrála se na herním plánu (ani na desce), ale hráči stačil balíček karet s různými efekty a funkcí ve hře. Pro zjednodušení je budeme považovat za hry deskové.

Dlužno ještě poznamenat, že vynechám také celý segment her, které v Československu vyráběl podnik Chemoplast Brno. Z jeho produkce totiž pochází řada stolních variant sportů – dodnes můžeme hrát stolní fotbal, hokej, košíkovou a další. Je až neuvěřitelné, jak kreativně tyto sporty byly zpracovány do stolové varianty. Nicméně se stále jedná pouze o konverzi existující aktivity, nikoliv hru s novými pravidly, která se snaží daný sport adaptovat do herních mechanik.

2. 1. Hledání her

Prvním krokem bylo oslovení základních paměťových institucí. Jenže jejich fondy se ukázaly téměř prosté moderních deskových her. Například Národní technické muzeum v Praze neuchovává žádnou, Národní pedagogické muzeum a knihovna J. A. Komenského pouze jedinou hru.

„Je mi líto, ale z kategorie deskových her ve sbírkách moc nemáme – snad jen papírovou hru Z Buzuluky do Prahy od společnosti Spohra Praha (v tiráži není rok vydání, pravděpodobně to ale vyšlo v 80. letech, nejspíše k výročí osvobození v roce 1985),“ píše z pedagogického muzea doktor Jan Šimek.

Jon Peterson v knize *Playing at the World: A History of Simulating Wars*³³ uvádí, že válečné hry (německy Das Kriegsspiel) sloužily k výuce na školách pro důstojníky už od 18. století (jejich počátek můžeme nalézt v Prusku). Válečnou hru můžeme bez potíží označit za moderní deskovou hru, její náplní je věrná simulace prostředí (válečného), které je náplní řady deskových her. Moderní deskové hry jsem proto hledal i ve Vojenském historickém ústavu Praha.

³³ PETERSON, Jon. *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. 2. Unreason Press, 2012. ISBN 978-0615642048.

„Ve sbírce VHÚ Praha se nachází hned několik herních souborů, ale obávám se, že až na dvě nebo tři nebudou odpovídat vašemu záměru. Máme několik šachových a karetních souprav, vesměs individuálně vyrobené. Z těch ostatních pak máme jednu štábní válečnou hru, ale obávám se, že datovanou hlouběji do 19. století, a pak nějaké další hry individuálně vyrobené v ruských legiích, které se však zachovaly značně torzovitě. Kolegové z Československé obce legionářské se jednu na základě fragmentů kdysi pokoušeli rekonstruovat, ale bohužel se jim to nepovedlo,“ uvedl kurátor podsbírky Varia Petr Bjaček z VHÚ Praha.

Jeho odpověď je pro nás cenná hned z několika důvodů. Předně nám potvrzuje tezi, že se rakousko-uherská důstojníci vzdělávali pomocí válečných her (byť starších), což této diplomové práci nepomůže, ale přímo vybízí k dalšímu studiu.

Druhá poznámka je pro nás ještě cennější, protože dokládá, že českoslovenští legionáři během ruské anabáze hledali zábavu v různých kratochvílích, nejen při hraní karet, šachů či dámy, ale vymýšleli sobě vlastní hry, které kolovaly mezi jednotlivými oddíly. Svým způsobem se Čechoslováci zachovali podobně jako pradávni pastevci na březích Eufratu. Ti také používali k vytvoření hry jim dostupné materiály, například si na zem načrtli hrací plochu a používali kamínky místo herních komponent. Co je ale podstatné – pravidla se podobně jako před třemi tisíci lety mezi hráči předávala pouze ústní tradicí. Milénia uplynula, situace se nezměnila ani v 17. a 18. roku 20. století. Obyvatelé vagonů na Transsibiřské magistrále pravidla znali, proto je nikdo neměl potřebu zapsat na papír. Ke škodě pozdějších generací, protože nyní není možné tyto hry rekonstruovat.

Dalším zdrojem pro studium se staly instituce, které sice v názvu mají slovo „muzeum“, ale které se již neřídí zákonem o muzeích a galeriích. Jedná se tak buď o soukromé podnikatelské subjekty či projekty soukromých sběratelů. Jsou to různá „muzea her a hraček“, kterých se po republice nachází poměrně velké množství. Souběžnou kolejí pátrání mezi sběrateli se pak stalo hledání v bazarech, po bleších trzích a na inzertních fórech na internetu.

Díky soukromým sběratelům se mi podařilo popsat majoritu deskových her uvedených v této práci. Pravda, většina z nich pochází až z druhé poloviny sledovaného století, ale stále se jedná o příklady moderních deskových her, které na československém území vznikaly.

Absenci většího množství zachovalých exemplářů deskových her z první poloviny 20. století si lze vysvětlit jejich materiálem. V následující části této diplomové práce se tomu budu podrobněji věnovat, nicméně již nyní můžeme říci, že stejně jako v dnešní době, tak i před 120 lety tvořil základní kámen moderních deskových her papír. A papír velmi snadno

degraduje, takže století uložení na půdě jako nepotřebná dětská hračka se na stavu hry velmi silně podepíše.

Navíc se můžeme s velkou jistotou domnívat, že výrobci před sto lety produkovali výrazně menší počty exemplářů jednotlivých her než jejich následovníci v druhé polovině 20. let. Toto tvrzení můžeme opřít právě o opakující se exempláře v obchodních nabídkách i ve fondech soukromých sběratelů a sbírkotvorných institucí, které pocházejí převážně ze 70. a 80. let 20. století. Masová produkce moderních deskových her státním podnikem TOFA Semily nasýtila trh do té míry, že procento zachovalých her rasantně narostlo.

Z archivních pramenů semilského národního podniku se sice nepodařilo získat žádná konkrétní čísla či roční přehledy produkce. Informace jsou zde kusé, roztržité. Ale jen pro ilustraci: z dokumentu *Výsledky jednání o zajištění dodávek inovovaných výrobků pro vnitřní trh na rok 1988* vyplývá, že měla TOFA Semily vyrobit a dodat 65 120 kusů *Člověče nezlob se*. Na čtvrtý kvartál roku 1987 plánoval podnik vyrobit 12 700 kusů hry *Pochlub se* nebo 14 500 kusů hry *Smolíček pacholíček*, což v té době nebyla žádná novinka. Poprvé tato hra vyšla již v roce 1975. Hra *Pochlub se* byla ještě starší, vyšla už v roce 1969.³⁴

Na příkladu těchto čísel můžeme demonstrovat, v jak obrovských nákladech i starší hry vycházely. Neplatí to jen pro notoricky známé *Člověče, nezlob se!*, ale i pro celou řadu dalších her. Uvedená čísla jsou platná pro jeden rok a v dalších letech mohly (a velmi pravděpodobně také ano) vycházet tyto hry znovu a znovu v dalších, tisícových nákladech. To jsou obrovská čísla.

2. 1. 1. Pátrání v periodících

Pátráním po „retro“ hrách se podařilo objevit především exempláře z druhé poloviny 20. století. Hry starší se následně také podařilo najít, a to v překvapivě hojné míře, nicméně ve velké míře pouze v podobě záznamů v pramenech, nikoliv ve fyzické podobě.

Pátrání v dobových periodících přineslo úžasný vhled do historie deskových her. Tedy, bylo třeba výrazně odlišovat názvosloví. Dobový tisk referoval o „společenských hrách“ povšechně, tedy tak označoval společné aktivity dětí či dospělých pro zábavu. Mohla to být hra s míčem, na honěnou nebo slepou bábu. Těmto společenským hrám se věnovaly některé publicistické články, zejména zaměřené na výchovu mládeže. O společenských hrách jako o deskových hrách se nezmiňuje nikdo. Kromě inzerentů.

³⁴ Státní oblastní archiv v Hradci Králové, Tofa, s. p. Semily, inventární číslo 22, karton 54.

V reklamních sděleních se pod pojmem společenské hry nacházely velmi hojně a někdy dokonce i s ilustracemi, které zobrazovaly herní plán. Problém je ovšem v tom, že v inzerátech není uveden výrobce hry ani rok jejího vzniku. V novinách totiž často inzerovali ne výrobci her, ale jejich prodejci – papírníci, hračkáři, knihkupci. Sledovat můžeme pouze čas inzerování a periodikum, kde byl inzerát podán. Přičemž čas publikování nemusí nutně znamenat rok vydání dané hry. Inzerent vůbec nemusel nabízet pouze novinky, ale také staré osvědčené kusy, na něž se pokoušel nalákat kupující. Rok podání inzerátu tedy v této studii musíme brát s rezervou a pouze jako důkaz, že v tomto daném roce hra byla již vydaná.

Jedním z nejbohatších zdrojů se ukázaly *Nové pařížské mody* s podtitulem *List paní a dívek českých*, které vydával Alois Hynek, zakladatel stejnojmenného pražského vydavatelství.

Periodikum *Nové pařížské mody* můžeme definovat jako časopis ryze „lifestylový“, který českým ženám v Rakousko-Uhersku přinášel zejména tipy a ukázky moderních trendů v odívání, ale poskytoval jim také zábavu a texty o životě obecně. V reklamních sděleních kromě parfémů a klobouků nacházíme velkou sérii moderních deskových her. Zajímavé na jejich objevu je fakt, že zatímco potřeby denní produkce se v časopise objevují celoročně, tipy na hry se na stránkách ocitají výhradně v čase Vánoc. Vysvětlit si to lze velmi snadno – i prodejci na přelomu století věděli, že každé dítě pod stromeček potěší dárek, byť tradice slavení Vánoc u ozdobeného jehličnanu se začala šířit až od 40. let 19. století.

2. 1. 2. Hledání mezi tiskaři

Vzhledem k materiálové základně pátrání směřovalo také mezi tiskaře, protože ti mohli majoritu herních komponent (herní plán a krabici) vyrobit nejsnadněji. Hra se doplnila dřevěnými figurkami a kostkami od externího dodavatele a byla hotová.

U reklamy na hry v *Nových pařížských modách* a u dalších inzerátů na stejné hry bylo uváděno, že je nabízí v knihkupectví a papírnictví Aloise Hynka v Praze. Pátrání v Památníku národního písemnictví ale ukázalo, že ve fondech tohoto pražského vydavatele není ani jediná zmínka o deskových hrách. Stejný výsledek přineslo hledání u dalších vydavatelů, jako byli například Jan Otto nebo František Topič.

„Myslím, že výroba a prodej těchto her se odehrávala spíš v papírnictvích a že do nakladatelských seznamů se tyto hry dostaly jen tehdy, když nakladatel provozoval vedle knihkupectví, což byla tehdy živnost koncesovaná (podléhala povolení státní správy) i papírnictví (tam tuším stačil živnostenský list),“ uvedl v osobním rozhovoru přední český odborník na nakladatelské domy a vydavatelství Aleš Zach.

V seznamech nakladatelství Aloise Hynka se žádné deskové hry nevyskytují, obsahují však řadu návodů na společenské hry a zábavy, což sice z názvu napovídá, že by se mohlo jednat o hledané deskové hry, ale není tomu tak. Problém je v dříve již zmíněné terminologii, protože dnešní termín společenská hra a deskový hra jsou synonymem, kdežto v první polovině 20. století znamenal pojem společenská hra spíše slovní či pohybové aktivity pro větší společnost lidí.

Díky poznámkám doktora Zacha jsem našel dva další vydavatele deskových her, a to Josefa R. Vilímka a Jana Fromeka. Nakladatelský seznam Josefa R. Vilímka se stal naprosto vynikajícím zdrojem řady deskových her, které tento vydavatel produkoval. Podrobněji budou psané v následujícím katalogu.

„Jan Fromek, provorepublikový majitel nakladatelství Odeon, nabízí v seznamu z jara 1936 společenskou hru pro děti Zemí Sovětů – autem, lodí, letadlem. V seznamu z roku 1933 tato nabídka není, takže hra mohla být vyrobena okolo roku 1935. Fromek tehdy vydával sovětskou literaturu, takže hra mohla být propagací Sovětského svazu. Přestože jsem se Fromkovým Odeonem kdysi intenzivně zabýval, hru jsem nikdy neviděl. Seznam je bez obrázků, takže víc jsem nezjistil,“ popsal výsledky svého výzkumu Aleš Zach a přidal jednu poznámku, které další případné pátrání po hrách mezi knihtiskaři a tiskaři ztěžuje: *„K nakladatelským seznamům je obecně špatný přístup, protože knihovny je většinou nekatalogizují a muzea je mají nezpracované.“*

2. 1. 3. Pátrání u současných vydavatelů

Jedním ze zdrojů podkladů pro tuto práci se měli stát přímo vydavatelé deskových her. Není jich málo a společnosti jako Dino Toys či Albi působí na poli českých vydavatelů her od roku 1990 a společnosti Dino přímo navazuje na produkci národního podniku TOFA Semily, s níž po jeho privatizaci spolupracovalo. Převzala vydávání například hry *Člověče, nezlob se!*, či *Dostihy a sázky*.

Předpoklad, že stále aktivní firma bude mít k dispozici soupis moderních deskových her s letopočtem, kdy je vydali, se posléze ukázal jako ne úplně pravdivý. Ilustruje to například vyjádření společnosti Albi, která začala činnost v roce 1991 nejprve na poli pohlednic a tištěných přání a posléze do svého i portfolia přidala i vydávání moderních deskových her.

„Moc se omlouvám, ale vzhledem k revizi v našem informačním systému nejsme schopni dohledat přesná data vydání her před rokem 2000. Všechny tyto hry máme uvedené s datem 1. 1. 2000,“ napsal David Rozsival ze společnosti Albi. Stejný problém s evidencí uvedlo vydavatelství ADC Blackfire Entertainment, které sice začalo působit až na konci sledovaného

období, ale jeho vydavatelská činnost začíná už v roce 1995. V Česku vznikly tři firmy s tímto názvem a stejným vlastníkem, dvě již zanikly a ani u té stávající nelze dohledat kompletní seznam, kdy a jaké hry vydali před rokem 2000.

2. 1. 4. Pátrání u zaniklých výrobců

Velký užitek nepřineslo ani pátrání u samotných výrobců. Archivní fond bývalého národního podniku TOFA Semily není na konkrétní informace bohatý. Nepodařilo se z něj získat ucelená čísla o počtu vydaných her, pouze kusé informace z jednotlivých let.

Nepodařilo se najít ani ucelený soupis všech her, které na trh podnik dodával. Jediné, co se podařilo objevit, byly podnikové normy, které určovaly, jaký obsah musí hry mít, z jakého materiálu mají být komponenty a podobně. Potíž je v tom, že kromě jména hry už normy neobsahují ani popis herních mechanik či pravidla a jen zřídkakdy k ní byla připojena fotografie krabice hry s obsahem. Část her se takto podařilo získat, ale jedná se pouze o malý vzorek.

Podnikové normy ale pomohly s datací her. Podniková norma měla zkratku PN a uváděla se na razítku, které se (většinou) tisklo na krabice se hrou. Hodnotu PN uváděly čtyři čísla: šesticiferné číslo, následovala pomlčka a pak tři dvojciferná čísla oddělená lomítkem. Poslední číslo určovalo rok, kdy byla podniková norma schválena a hra uvedena do prodeje. Například PN 013960 – 26/90/81 u hry *Kalaha* tak uvádí, že hra byla vydána poprvé v roce 1981.

Výrazně bohatší byl na informace o vydávaných hrách Státní okresní archiv v Semilech, kde ve zdejších fondech uchovávají nejen podnikový časopis popisující krátký život akciové společnosti Tofa po roce 1993 a jejím přechodu do soukromém sektoru, ale ve svědomitých poznámkách zdejšího historika Václava Votočka lze nalézt řadu informací k historii podniku TOFA Semily i jeho produkci.

Slibně se jevil také archiv firmy Schowanek, která se výrobě hraček i společenských her věnovala ve 20. a 30. letech minulého století, a nyní je uložený u soukromé společnosti DETOA. Ta navázala na výrobu hraček v bývalé Schowankově továrně a převzala v 90. letech i podnik TOFA. Archiv se podle vyjádření zástupců společnosti DETOA rekonstruuje a není možné v něm bádát.

Kombinovací výše zmíněných zdrojů informací se podařilo získat katalog deskových her, které lze zařadit téměř do každého roku ve sledovaném století. Nemohu ale tvrdit, že se jedná o kompletní seznam.

3. Historie výroby společenských her

Historie výroby společenských her na našem území je pevně spojená s historií výroby hraček a současně s výrobou tiskovin. Na úvod je ale nutné zmínit jednu důležitou věc: produkce a prodej společenských her nikdy nebyla primární oblastí zájmu žádného z výrobců ve sledovaném období – ani tiskařů na přelomu století, ani pozdějších továren včetně semilského národního podniku TOFA Semily. Vždy šlo o menší či větší procento celkového objemu vyráběných produktů. Teprve po roce 1993 vznikají první firmy, které se cíleně věnují pouze společenským hrám a ani těch není mnoho. Velcí vydavatelé deskových her se objevují až po roce 2000. Postupně se k nim tato kapitola také propracuje.

3. 1. Materiál

Moderní deskové hry, které vznikaly v průběhu sledovaného století, tvořily převážně dva materiály – papír a dřevo³⁵. Na přelomu 19. a 20. století se vyskytují v poměrně hojné míře ještě figurky z cínu³⁶, ale ty nejpozději ve 30. letech 20. století zcela mizí a jsou plně nahrazeny dřevem³⁷. Díky tomuto faktu stály společenské hry rozkročeny mezi oběma výrobními odvětvími (dřevozpracovatelský a papírnický) a každý vydavatel si dokupoval materiál, který mu scházel, od subdodavatelů (dřevař papír a tiskařské služby, tiskař dřevěné komponenty).

Papír a dřevo se udržely i do dnešních dnů a stále je můžeme považovat za dvě majoritní suroviny tvořící většinu moderních deskových her. Už v průběhu druhé poloviny 20. století proniká mezi materiály také plast a po roce 1993 jeho podíl v jednotlivých hrách roste, stále se mu nepodařilo vytlačit dřevo. Pokud tyto dva materiály spolu pomyslně soupeří, tak stále budou v menšině oproti papíru, který v nejrůznějších podobách a tvarech tvoří mnohdy více než polovinu obsahu deskové hry.

V druhé polovině 20. století se do jisté míry ustálila podoba obalu společenských her, a to podlouhlá, nízká, úzká krabice, v níž byl složený herní plán (většinou čtvercový), dále dřevěná šestistěnná hrací kostka (občas i více kusů) a minimálně čtyři figurky, většinou měly

³⁵ Připomínám, že popisuji moderní deskové hry, takže vynechávám stovky různých variant šachových setů, vrhcábů či setů na halmu, mlýn a další hry souborně označovanými za hry klasické. V jejich případě dominuje v materiální otázce dřevo a jeho typ a struktura slouží i jako součást estetiky výrobku, žádnou výjimkou nebyly ani exkluzivní materiály v podobě slonoviny, vzácných druhů dřev či drahých kovů atd.

³⁶ Cínové figurky bývaly dražší jak dřevěné. Máme doloženo, že výrobci vyráběli hry ve dvojím provedení – levnější s dřevěnými komponenty a dražší s cínovými – například *Boj o Balkán* z roku 1915.

³⁷ Cín se jako materiál do deskových her ještě na krátkou chvíli vrátil v 90. letech, kdy z něj byly odlévány figurky pro některé deskové hry – například *Arena* od vydavatelství Altar, či figurky pro *Dračí doupě*, ale po krátkém comebacku opět zmizel.

tvár takzvané halmičky – soustruženého válce, který se ve třetině své délky zužoval a následně opět rozšířil, aby silueta tvořila vágní dojem lidské postavy.

Je proto zajímavé, že i když většinu společenských her tvořil papír, tak nejkrásnější herní komponenty tvořila hračkářská firma ze dřeva a největší výrobce patřil do dřevozpracovatelského průmyslu.

3. 2. Výrobci společenských her

Na přelomu 19. a 20. století působila na našem území řada podnikatelů, kteří společenské hry vyráběli a s velkou pravděpodobností můžeme tvrdit, že to byli právě vydavatelé knih či obchodníci s papírem a papírenskými potřebami. Mezi ně lze zařadit například vydavatele Aloise Hynka, Josefa R. Vilímka nebo semilského obchodníka s papírem Josefa Glose. U dalších velkých vydavatelů knih a tiskařů, jako byl Jan Otto nebo František Topič, se výrobu společenských her nepodařilo prokázat, leč to neznamená, že hry také netiskli a téma tiskařů nabízí mnoho dalších oblastí, kde bádát, zejména v regionech mimo Prahu.

Dřevěné komponenty do her dodávali pak subdodavatelé – částečně šlo o cínové, částečně dřevěné figurky a hrací kostky. Postupem času byl cín pro náročnost a cenu výroby nahrazen výhradně dřevěnými komponenty. Jména subdodavatelů či jejich firem se dohledat nepodařilo, ale s velkou pravděpodobností byly komponenty k deskovým hrám okrajovým sortimentem v rámci majoritní produkce tištěných pozvánek a plakátů či nábytku.

Po druhé světové válce, respektive po znárodnění průmyslu, dochází k postupnému sjednocení výroby a společenské hry se dostávají do oblasti produkce dřevozpracovatelského průmyslu, ale nikoliv kompletně. I když majoritní podíl na trhu držel národní podnik TOFA Semily, v Československu v té době působila řada dalších výrobců, a to především tiskáren (například jablonecký JAVOZ), kteří vydávali hry také, byť v malé míře.

Rozhodně proto nemůžeme tvrdit, že TOFA Semily vydávala jako jediná společenské hry (o hračkách to říci nemůžeme už vůbec). Od znárodnění průmyslu do roku 1989 sice existoval jeden národní podnik TOFA Semily, současně však fungoval i druhý podnik – TOFA Albrechtice, který ale spadl pod národní podnik Československé hudební nástroje. Primárně tato bývalá továrna předního výrobce hraček v československém pohraničí Johana Schowanka vyráběla součásti klavírů a pian, které pak byly vyváženy do celého světa, ale přesto ji najdeme „podepsanou“ pod řadou her – například *Království divočiny* z roku 1983. A tyto drobné výjimky najdeme i v jiných podnicích.

Například železnobrodské sklárny v roce 1983 vydaly nad rámec své produkce také deskovou hru – jmenovala se *Iris*. Že nespadá do běžné produkce národního podniku TOFA Semily je patrné už na první pohled – je to hra pro jednoho hráče, vůbec není zaměřená primárně na dětského hráče a současně herní komponenty tvoří skleněné krychle s barevnými stěnami.

Ve výčtu „vydavatelských anomálií“ můžeme pokračovat i dál, a to asi nejzajímavějším paradoxem. Nejznámější moderní deskovou hru v Československu a následně Česku nevydal největší producent hraček v Československu. Deskovou hru *Dostihy a sázky*, již se dosud vyrobilo a prodalo bezmála dva a půl milionu kusů, vymysleli a následně vyráběli od roku 1984 v tiskárně JAVOZ v Jablonci nad Nisou.

Tiskárna JAVOZ však u jedné hry nezůstala, postupně produkovala další hry, většina z nich se drží v povědomí hráčů dodnes, případně se jim dostalo nové grafické úpravy a nového vydání v posledním desetiletím (například hra *Maršál a špion* nebo *Rallye Paris Dakar*), což svědčí o výrazně kvalitnější, byť též výrazně nižší produkci než TOFA Semily.

Výroba hraček, a tedy i společenských her, se dlouho držela v dílnách a malých podnicích izolovaných a samostatných producentů a nevznikaly velké továrny, což se od přelomu 19. a 20. století s postupným a stále bouřlivějším rozvojem průmyslu a stále větším a větším zájmem o hry a hračky začalo měnit.

Posuňme se nyní již ke konkrétním vydavatelům: „*Na konci 30. let rozvíjely hračkářskou výrobu firmy Merkur v Polici nad Metují, Blank v Ústí nad Orlicí, Schowanek v Albrechticích a Hamiro v Rokycanech. Kromě větších podniků existovalo kolem stovky drobných firem, které měly jen několik stálých zaměstnanců, a v sezóně (před Vánocemi) přibíraly další dělníky na výpomoc. Mezi takové firmy patřily: NANY Bendová v Praze, BIBI – O. Jetel v Praze, Blohenberger J. & spol. v Oloví u Falknova, J. Král v Miřeticích, Středočeská továrna v Březových horách u Příbrami a další.*“³⁸

Výrobou společenských her se z uvedených příkladů zabýval především podnik Schowanek, kterýž se posléze stal (na pár let) součástí téměř hegemonického producenta deskových her, a to národního podniku TOFA Semily.

„*Po roce 1945 nastala v osvobozené republice pro obor hračkářství zcela nová situace. Zákonným opatřením vzniká Ústředí lidové a umělecké tvorby. [...] Národní podnik Tofa také postupně sdružoval velkou většinu výroben hraček v celé republice.*“³⁹

³⁸ ŠPLÍCHAL, Václav, OTAVOVÁ, Marie. Zlaté ruce, svazek 1 poselství dřeva, GOLEMPRESS Letohrad, 2007, s. 433. ISBN 978-80-903883-0-7

³⁹ Tamtéž.

Rok 1948 a následný politický vývoj v Československu znamenal definitivní konec soukromému vlastnictví ve výrobní sféře. Zdeněk Knápek a Daniel Titěra v *Rukověti sběratele hraček* píší: „Po roce 1948, kdy moc ve státě převzali komunisté, nastala velká vlna znárodnění a během několika let byly znárodněny všechny firmy a o svá výrobní zařízení přišli všichni výrobci, kteří měli něco více než dřevěný stůl, židli, pilku, nožik a dláto. Zároveň začalo seskupování podniků a koncentrace výroby, vznikala výrobní družstva, která plnila funkci továren malé a střední velikosti, i velké továrny, které dokázaly produkovat obrovské množství hraček.“⁴⁰

Podle autorů knihy *Poselství dřeva* se hračkářský průmysl v poválečných letech dostává plně do kontroly generálního ředitelství dřevozpracujících podniků. Ale o pár let později se situace změnila:

„Reorganizace řízení průmyslu, ke které došlo v roce 1953, zasáhla bohužel i generální ředitelství dřevoprůmyslu a zároveň udělala tečku za činností Ústředního poradního sboru. Jeho záslužná činnost zanikla. O výrobě hraček nabízených výrobci, a navíc i o nákupu hraček na zahraničních trzích začali monopolně rozhodovat pracovníci státního obchodu. Od roku 1954 pracovala vzorková dílna zrušeného poradního sboru už jen pro podniky Hamiro a Tofa. V národním podniku Tofa Albrechtice však došlo také k reorganizaci, která hračkářských obor dále citelně poškodila. Velký závod v Albrechticích byl předán národnímu podniku Československé hudební nástroje a pro výrobu hraček zůstalo jen několik menších a starších závodů.“⁴¹

V letech 1953 až 1993 držel národní podnik TOFA Semily téměř výhradní monopol na výrobu společenských her. Z celkového objemu vydaných deskových her v Československu za těchto 40 let je TOFA podepsaná pod zhruba 90 % všech her. Zbylých deset procent vyplňovaly například tiskárna JAVOZ nebo výrobní družstvo SMĚR.

Dlužno ještě poznamenat, že vskutku masová výroba hraček začala zhruba před šedesáti lety, jak o tom referují autoři *Rukověti sběratele hraček*: „Přibližně od roku 1960 začala u nás velkovýroba levných hraček, které byly v širokém sortimentu dostupné všem vrstvám obyvatelstva.“⁴² Toto tvrzení platí jak pro hračky, tak pro společenské hry.

⁴⁰ KNÁPEK, Zdeněk, TITĚRA, Daniel: *Rukověť sběratele hraček*, Rubico Olomouc, 2002, s. 22. ISBN 80-85839-74-1

⁴¹ ŠPLÍCHAL, Václav, OTAVOVÁ, Marie. *Zlaté ruce, svazek 1 poselství dřeva*, GOLEMPRESS Letohrad, 2007, s. 442. ISBN 978-80-903883-0-7

⁴² KNÁPEK, Zdeněk, TITĚRA, Daniel: *Rukověť sběratele hraček*, Rubico Olomouc, 2002, s. 22. ISBN 80-85839-74-1

Jako zajímavost můžeme ještě uvést, že: „*Pro orientaci v sortimentu hračky a společenské hry byl vydán podle vládního usnesen z let 1962–64 oborový číselník s jednotnou klasifikací všech výrobků. Gestorem této akce byl ustanoven n. p. HAMIRO, Příbram. Platil pro všechny podniky v ČSSR od 1. 1. 1966,*“⁴³ uvádějí autoři *Rukověti sběratele hraček*. Společenské hry měly kód 741 9, dřevěné společenské hry 741 91 a společenské hry z papíru a jiných materiálů 741 92. Tato evidence byla velmi podrobná.

Hry se pak k zákazníkům dostávaly několika cestami: „*Zásobování obchodu zajišťovaly podniky Drobné zboží (v příslušných krajích) nebo ředitelství obchodních domů PRIOR. V krajích byly zřízeny vzorkovny, kde nakupovali vedoucí prodejen.*“⁴⁴

3. 2. 1. Historie největších výrobců deskových her

Dva největší producenti společenských her v Československu – firma Schowanek a TOFA Semily mají společnou historii, která trvá dodnes. „*Továrna založená v roce 1908 Johannem Schowankem přežila Rakousko-Uhersko, první a druhou republiku, nacistickou Třetí říši, totalitu i divoká devadesátá léta,*“⁴⁵ řekl v rozhovoru pro Paměť národa majitel firmy Detoa Jaroslav Zeman. Firma Detoa vznikla privatizací bývalé továrny TOFA Albrechtice.

Onou továrnou měl stávající majitel na mysli výrobní podnik, který v roce 1896 založil Johan Schowanek nedaleko Desné v Jizerských horách, ale jelikož brzy nato potřeboval rozšířit výrobní prostory a nemohl koupit pozemky okolo stávající továrny, přestěhoval ji o kus dál do Albrechtic, kde stojí dodnes. Dne 1. ledna 1908 byl v albrechtické továrně oficiálně spuštěn provoz a továrna vyráběla soustružené zboží, například knoflíky nebo cívky. Byla to práce, která vyžadovala přesnost a zručnost soustružníků, kteří byli schopní vyrobit malé, precizně opracované tvary.

S myšlenkou rozšířit sortiment o dřevěné hračky přišel Johanův syn Johann Karl Andreas Schowanek (říkali mu však Hans) na začátku 30. let (první kolekce hraček vznikla v roce 1927) a díky tomuto kroku se jméno Schowanek nesmazatelně zapsalo do české historie hraček. V albrechtické továrně začaly vznikat unikátní hračky tvořené soustruženými válečky a korálky, které na první pohled zaujmou svou propracovaností a nápaditostí. Spolu s hračkami zde začaly vznikat také společenské hry, které se od konkurenční produkce lišily výrazně odlišnou kvalitou herních materiálů.

⁴³ KNÁPEK, Zdeněk, TITĚRA, Daniel: *Rukověť sběratele hraček*, Rubico Olomouc, 2002, s. 175. ISBN 80-85839-74-1

⁴⁴ Tamtéž.

⁴⁵ Válka převrátila továrnu na hračky vzhůru nohama. Její výrobky zabíjely. *Paměť národa* [online]. [cit. 2022-11-01]. Dostupné z: <https://www.memoryofnations.eu/cs/zeman-jaroslav-20200514-0>

Zatímco konkurenti používali v hrách zjednodušené figury – halmičky, variace na soustružené šachové pěšce nebo jen válečky s jedním širším koncem, tak v Albrechticích vymýšleli a vyráběli sofistikované figurky maminek s kočárky (hra *Prší, prší, jen se leje* z roku 1944) nebo dětí na koloběžkách (*Proč na výlet šlapat pěšky, když tu máme koloběžky?* z roku 1936). Tyto figurky by bez potíží mohly obstát jako samostatné hračky a slouží jako důkaz výrazné kvality albrechtické produkce, která se promítla i na tržbách.

„Firmě se dařilo; ve světě sice zuřila hospodářská krize, ale Schowanek najímal další lidi (v jednu chvíli jich tu pracovalo údajně až 1350), nakupoval stroje, ale roku 1934 zemřel. Firmu po něm převzal syn Hans, který hned po smrti otce začal podnikat ‚proněmecké‘ kroky – například název továrny poněmčil, dále za světové války a protektorátu vypudil třetinu zaměstnanců, zejména českých,“ uvádí oficiální průvodce prohlídkou Muzea výroby dřevěných hraček Detoa, která vznikla na základech bývalé Schowankovy továrny.

Na začátku první světové války pak Hans Schowanek přešel na válečnou výrobu a v továrně na hračky začal produkovat například kulometné lafety pro nacistické Luftwaffe, výrobky z albrechtické továrny byly součástí i německých zbraní odplaty V2. Je však zajímavé, že ani během válečného šílenství se bývalá hračkárna produkce modelů zcela nezabavila:

*„Vyráběly se tady miniatury tanků, bitevních křižníků, ponorek, letadel německé, ruské, americké, britské a francouzské armády. Piloti Luftwaffe se na nich učili poznávat, na koho útočí, aby se nespletli a nezničili vlastní německou techniku,“*⁴⁶ uvedl Jaroslav Zeman.

Vyhnaní Češi mezitím našli ubytování i zaměstnání v Semilech, kde se začíná psát další kapitola příběhu o producentech deskových her.

Semily byly průmyslové centrum – původně bylo město známé především díky textilnímu průmyslu, neboť se zde nacházely proslulé Schmittovy textilky⁴⁷, které zejména na přelomu 19. a 20. století měly velký úspěch. Ve 30. letech v době ekonomické recese se ale tkalcovství již nedařilo.

Když do Semil přišli čeští řemeslníci ze Schowankovy továrny schopní jemné soustružnické práce, využil této příležitosti majitel pily a velkoobchodník se dřevem z Roztok u Jilemnice Josef Drábek. Založil spolu s Družstvem výrobců kabelek ze dřevěných perlí se sídlem v Zásadě firmu Drábek a spol, s. r. o. Pronajal si od továrníka Schmitta již nepoužívanou textilní továrnu v Semilech na náměstí a v ní zaměstnal české uprchlíky ze Sudet. Tak vznikla takzvaná „Drábkovna“.

⁴⁶ Válka převrátila továrnu na hračky vzhůru nohama. Její výrobky zabíjely. *Paměť národa* [online]. [cit. 2022-11-01]. Dostupné z: <https://www.memoryofnations.eu/cs/zeman-jaroslav-20200514-0>.

⁴⁷ Po znárodnění se podnik Franze Schmitta změnil na Kolora Semily.

„Vůdčí osobnosti této pobočky se stal bývalý Schowankův technik František Sajdl⁴⁸. Koupil stroje a zahájil výrobu dřevěných perli, knoflíků a hraček tak pohotově, že firma Drábek vystavovala již v březnu 1939 úspěšné své výrobky na jarním veletrhu v Praze. Vysokou kvalitu výrobků obdivoval na veletrhu i továrník Schowanek, který veletrh navštívil a rozhodl se novou konkurenci zlikvidovat.“⁴⁹

František Sajdl byl obviněn z průmyslové špionáže a Josef Drábek musel Hansi Schowankovi prodat 51 % akcií svého dřevozpracujícího podniku. V roce 1942 pak celý závod s asi devadesáti zaměstnanci přešel pod tlakem německých úřadů plně do majetku Schowanka.⁵⁰ Tím se výroba v Semilech spojila s Albrechticemi, ale ne na dlouho.

Přišel rok 1945, konec války a znárodnění průmyslu, které posléze dorazila druhá znárodnovací vlna po komunistickém převratu v roce 1948. Tím končí jednoduchý příběh a začíná jeho komplikovanější část. V Československé historii totiž souběžně existovaly dva podniky TOFA, ale nebyly stejné.

„První kolekce hraček byly [v Albrechticích] vyrobeny roku 1927. Schowanek pro ty první kolekce použil název Tofa, a pokud se nemýlíme, bylo to poprvé, co byl tento název použit,“ uvádí průvodce historií albrechtické továrny v Muzeu výroby dřevěných hraček Detoa. Když pak čeští zaměstnanci v Semilech našli práci v Drábkově továrně, zaregistrovali si pro ni název TOFA (tedy složeninu ze dvou anglických slov TOy a FActory, neboli Továrna na hračky). Tak vznikla semilská TOFA, ale jen na chvíli, protože ji v roce 1941 definitivně pohltil Hans Schowanek.

Než budeme v příběhu pokračovat, musím udělat jednu zdánlivě nesouvisející odbočku. Jak uvádí semilský historik Václav Votoček, tak: *„Na přelomu století vzniklo v Semilech a Podmoklích několik továren na rakve. Továrna Josef Prokop a spol. zaměstnávala na začátku 20. století téměř 140 lidí.“⁵¹*

A nyní se dostáváme k samotnému zformování toho, co známe jako TOFA Semily. Národní podnik TOFA má svůj původ v řadě drobných i větších provozoven a výroben se starou hračkařskou tradicí.

Po skončení války se závod Drábek (v té době vlastněný Hansem Schowankem, jemuž byla znárodněna) ocitl pod Národní správou a národním správcem byl jmenován František Sajdl

⁴⁸ V pramenech se objevuje i varianta Seidl nebo Seidel. Nejčastější je ale varianta jména Sajdl.

⁴⁹ Státní okresní archiv Semily, Václav Votoček, karton 24, inventární číslo 75, sig. VI/9.

⁵⁰ PĚNIČKA, Vladimír a Oldřich VEJNAR. Historie Tofy 55 let výroby hraček v Semilech. *Tofák, informační zpravodaj a. s. Tofa*. Semily, 1993, 1(1), knihovna Státního okresního archivu Semily, signatura Č-457.

⁵¹ Státní okresní archiv Semily, Václav Votoček, karton 24, inventární číslo 75, sig. VI/9.

(ten bývalý technik ze Schowankovy továrny). Postupně zde byla podle poznámek historika Františka Votočka obnovena původní výroba hraček, perlí a knoflíků.

Dařilo se mu dobře, podle článku ve *Stráži severu* z 20. ledna 1946 dokonce nadmíru dobře: „*Továrna na výrobu dřevěných perlí, knoflíků a jemných hraček firmy Drábek a spol. v Semilech zaznamenala krásné výsledky. Za prosinec 1945 vyrobilo 106 dělníků 7 009 000 perlí, 600 000 knoflíků, 20 000 hraček. Po okupaci zanechala firma po sobě pouze prázdné sklady a 3 mil. Kčs dluhů. Za dobu národní správy dluh snížen více než na polovinu, při čemž mzdy zvláště u žen zvýšeny až o 85 %. Národní správce františek Sajdl doufá v brzké oddlužení.*“⁵²

Dnem 28. června 1948 byl ale závod pod národní správou znárodněn a začleněn do národního podniku TOFA. V roce 1953 se začalo s rekonstrukcí bývalé tkalcovny pod nádražím v Semilech, kam se výroba hraček přestěhovala o tři roky později. Vznikl zde závod 02 Semily.⁵³

Semilská továrna na hračky a výše zmíněná semilská výroba rakví Prokop a spol. byly začleněny do národního podniku Zadrev Olomouc. V roce 1950 ale došlo k rozštěpení národního podniku Zadrev a vznikl národní podnik Rolana v Semilech. Novému podniku byl uložen úkol likvidovat menší provozovny a národní správy a soustředit výroby rakví, hotových rolet a samotočů do velkých závodů.

V rámci reorganizace národních podniků v úseku výroby drobného hračkářského zboží byl n. p. Rolana v roce 1952 začleněn do n. p. Severočeský dřevoprůmysl se sídlem v Turnově.⁵⁴ Ještě v tomto roce byla provedena změna sídla podniku, který byl převeden do Semil. Rok 1958 pak přinesl další změnu – Severočeský dřevoprůmysl byl zrušen a 1. dubna 1958 se dřevařská výroba sloučila do jednoho velkého národního podniku TOFA Semily, kde se tak potkala výroba garnýží, lékárníček, nábytku a rakví s výrobou hraček a společenských her. To ale nebyl proces konečný, v následujících letech nové podniky přibývaly (závod v Poličce byl začleněn až v roce 1968), stejně jako jiné ubývaly (závod v Horšovském Týně byl „přesazen“ v 70. letech do národního podniku Sport).

Hračkářská výroba národního podniku TOFA Semily byla soustředěna do závodů: 02 Semily, 04 Zásmyky, 05 Polička, 06 Tlumačov, 09 Zálesní Lhota a 08 Stará Paka. Kromě hraček a společenských her pak obří dřevozpracující gigant produkoval ve zbylých závodech

⁵² Státní okresní archiv Semily, Václav Votoček, karton. 24, inventární číslo 75, sig. VI/9.

⁵³ Tamtéž.

⁵⁴ Označoval se zkratkou SEV a tuto zkratku můžeme nalézt na některých přebalech společenských her.

také například kubusy⁵⁵, počítadla, magnetické tabule, postele a celou řadu dalších dřevěných produktů. TOFA Semily vyráběla také rakve, a to právě v Semilech, neboť do národního podniku byla začleněna i zdejší rakvárna s dlouholetou tradicí.⁵⁶

Pro zajímavost uvedme ještě, že například v závodu číslo 7 v Kořenově se vyráběly vyšívací kroužky, v Třeběchovicích pod Orebem obrazové lišty a garnýže, v Týništi nad Orlicí šili potahové látky a kompletovali autolékárničky.

3. 2. 2. Historie hračkářských závodů začleněných do TOFA Semily

Závod v Albrechticích v Jizerských horách (TOFA Albrechtice) vypadl z n. p. TOFA Semily v roce 1958 a stala se součástí n. p. Československé hudební nástroje. Podrobněji se mu budeme věnovat dále. Zkrácenou historii zbylých výrobců hraček nebo dílů pro hračky a společenské hry uvádíme nyní:

Zásmuky

Výroba hraček v Zásmukách začala už 16. února 1931, kdy zde vznikla firma Linhart a spol. na výrobu nábytku. V roce 1938 do města přišli tři zaměstnanci hračkářských firem z okolí Trutnova, tedy ze Sudet, odkud byli vyhnáni a majitelé nábytkářského podniku se rozhodli využít jejich talentu. Založili tak továrnu na hračky LINHRA a produkci ve stávající fabrice rozdělili na dvě poloviny – jedna část dál produkovala nábytek a druhá nově hračky. (Zboží dodávali až do Prahy).

V roce 1946 se společnost rozdělila na dvě – firma Hraba produkovala jen hračky a firma Linhart pokračovala ve výrobě nábytku. Firma Hraba se dostala pod národní správu národního podniku TOFA. Pod tlakem požadavků tuzemských i zahraničních odběratelů požádalo vedení Tofy v roce 1950 i o správu nad podnikem Linhart. Tak se také stalo. Později ale obě firmy byly znárodněny a staly se součástí n. p. TOFA Semily.⁵⁷

⁵⁵ Bud' čistě dřevěné nebo papírem polepené dřevěné kostky vhodné ke stavění či ke skládání obrázků.

⁵⁶ Tato skutečnost velmi „zpestřovala“ bádání v archivních pramenech. Například v dokumentu „*Plán inovace na rok 1988*“ tak můžeme najít na jedné straně plán na inovaci oblíbené hry *Člověče, nezlob se*“ a na další straně návrh zavést do prodeje novou čalouněnou rakev.

⁵⁷ PĚNIČKA, Vladimír a Oldřich VEJNAR. Historie Tofy, závod 4 Zásmuky. *Tofák, informační zpravodaj a. s. Tofa*. Semily, 1993, 1(3), knihovna Státního okresního archivu Semily, signatura Č-457.

Tlumačov

„První výroba hraček byla zahájena v Tlumačově roku 1938 v bytě dentisty Zajíce. Tato výroba hraček spočívala v ruční výrobě figurek na dřevěném podkladě. Základem prodejnosti byla barevnost a hezké estetické ztvárnění.“⁵⁸

Dentista Zajíc na základě stále větší a větší poptávky rozšiřoval výrobu, ale zadlužil se natolik, že v roce 1946 se vlastníkem závodu stala Živnostenská banka Prostějov. V roce 1948 převzala správu závodu TOFA Albrechtice v Jizerských horách, později se jím stal národní podnik Zadrev Olomouc. V roce 1953 patřil závod pod n. p. TON Holešov, dále Hamiro Příbram a od roku 1957 již patřil pod TOFA Semily.

Nová Paka

„Zakladatel firmy Jan Válek se začal věnovat domácí výrobě drobných dřevěných předmětů a soustružených hraček již na začátku dvacátých let minulého století. V roce 1932 se rodinný podnik pod vedením jeho synů přestěhoval do nové přízemní továrny postavené místním stavitelem Josefem Jirčákem. Provoz sestával ze soustružnické dílny, přípravny a malírny. Oblíbená loutková divadélka a originální pohyblivé ručně malované hračky, které podnik vytvářel podle předloh akademického malíře Josefa Jelínka (1871–1945), se vyvážely také do zahraničí.“⁵⁹ Po znárodnění se novopacká továrna stala součástí národního podniku TOFA Semily.

Stará Paka

Za vznikem výroby hraček ve Staré Pace může velký zájem zákazníků o dřevěné kubusy, které s náměty akademické malířky Marie Kvěchové vyráběl před válkou truhlář z Vysokého Veselí jménem Pecina.⁶⁰ Protože tento truhlář si prošel hrůzami koncentračního tábora a nebyl na tom se zdravím již nejlépe, dohodl se s ním František Sajdl, národní správce semilské továrny na hračky Drábek a spol., že výrobu převezme a také rozšíří.

Domluvil se proto se svým spolupracovníkem Schovánkem, založili firmu a v roce 1947 podle postupu řezbáře Peciny začali produkovat obrázky polepené kostky (kubusy) v pronajaté pile v Roškopově u Staré Paky.

⁵⁸ VEJNAR, Oldřich. Historie Tofy, závod Tlumačov. *Tofák, informační zpravodaj a. s. Tofa*. Semily, 1994, 2(1), knihovna Státního okresního archivu Semily, signatura Č-457.

⁵⁹ JIRČÁK, Josef. Bratři Válkové, továrna na hračky. *Industriální topografie* [online]. [cit. 2022-11-07]. Dostupné z: <http://www.industrialnitopografie.cz/karta.php?zaznam=V013297>

⁶⁰ Jeho křestní jméno se nepodařilo dohledat.

Mezi lety 1947–48 pak vznikla nová provozovna včetně kotelny a sušárny, a to přímo ve Staré Pace u silnice na Jilemnici. Majitelé Sajdl a Schovánek ji vybavili novým vybavením, včetně lisů, aby výrobu kubusů zefektivnili. V roce 1950 byl staropacký závod znárodněn a začleněn do n. p. TOFA Albrechtice v Jizerských horách a v roce 1958 se stal součástí n. p. TOFA Semily.⁶¹

Polička

Tento závod jako jediný neprodukoval dřevěné zboží, ale papírové. Provoz v Poličce vznikl v roce 1948 sloučením dvou soukromých firem, a to firmy Karel Rubišar – výroba masopustního zboží (lampiony, čepice, masky, papírové řetězy apod.) a firmy V. K. Rippl – výroba kartonáže. Podnikl nesl název Východočeské papírny a vyráběl ve třech závodech se 120 zaměstnanci se sídlem v Pardubicích, později v Lanškrouně. V roce 1968 byl provoz začleněn do národního podniku TOFA Semily.⁶²

3. 2. 3 Historie národního podniku TOFA Semily od roku 1958

*„Ve 2. polovině 20. století byla TOFA, n. p. Semily největším výrobcem dřevěných hraček v Československu,“*⁶³ uvádějí autoři *Rukověti sběratele hraček*. Podle analýzy výsledků podniku z roku 1978 vyráběla TOFA hry a hračky v objemu 58 milionů Kčs za rok, ostatní dřevěné výrobky v objemu 50 milionů Kčs za rok a ostatní výroba činila 29 milionů Kčs.⁶⁴

„Ze společenských her je to především tradiční Člověče, nezlob se!, soubory společenských her a jiné. V poslední době se tato oblast inovuje a zaměřuje na rozvoj logických her a her s větší náročností,“ doplňuje výrobní situaci v podniku TOFA v roce 1985 Václav Votoček.⁶⁵

Národní podnik TOFA Semily postupně navyšoval svoji produkci, stal se dominantním na trhu s dřevěnými hračkami i společenskými hrami. Nebylo možné dohledat ekonomické analýzy podniku, ale pro ilustraci můžeme uvést následující čísla: v roce 1960 byl objem výroby zboží 61 milionů Kč ve velkoobchodních cenách. O 25 let později už objem výroby činil 154,8 milionu Kč a export v hodnotě 30 milionů Kč ve velkoobchodních cenách.

⁶¹ VEJNAR, Oldřich. Historie Tofy, závod Stará Paka. *Tofák, informační zpravodaj a. s. Tofa*. Semily, 1994, 2(2), knihovna Státního okresního archivu Semily, signatura Č-457.

⁶² BRUSÁK, Petr. Historie Tofy, závod Polička. *Tofák, informační zpravodaj a. s. Tofa*. Semily, 1994, 2(2). knihovna Státního okresního archivu Semily, signatura Č-457.

⁶³ KNÁPEK, Zdeněk, TITĚRA, Daniel: *Rukověť sběratele hraček*, Rubico Olomouc, 2002, s. 294. ISBN 80-85839-74-1

⁶⁴ Státní oblastní archiv v Hradci Králové, Tofa, s. p. Semily, inventární číslo 24, karton 58.

⁶⁵ Státní okresní archiv Semily, Václav Votoček, karton 24, inventární číslo 75, sig. VI/9.

Na začátku 90. let došlo k organizační změně a dne 1. 5. 1992 vznikla akciová společnost TOFA se sídlem v Semilech. Nová firma sdružovala pět hračkářských závodů na území celé České republiky.

„Hlavním výrobním programem jsou dřevěné hračky, společenské hry, ostatní dřevařský výroba a spotřebitelská kartonáž na závodě v Poličce. Podnik ročně produkuje ve výrobě zboží za cca 170 milionů Kč, z toho výroba dřevěných hraček a společenských her představuje více než 80% podíl,“ tak popsal zaměření firmy její generální ředitel Jan Hronek v podnikovém časopise *Tofák*.⁶⁶ Nabídka akciové společnosti TOFA čítala okolo 200 společenských her a skládaček (ale už není možné dohledat, v jakém poměru tyto dva materiálně stejné, ale kategoricky zcela odlišné produkty, byly).

Ze zpravodajství, které přinášel podnikový zpravodaj *Tofák* za celou svou krátkou dobu existence v letech 1993 až 1996, můžeme velmi jasně vyčíst, v jakých problémech se podnik ocitl. Bez jakékoliv přípravy se firma ocitla na volném trhu zatížená růstem cen o 23% DPH s vybavením, které přes 40 let procházelo jen velmi vlažnou, téměř nulovou inovací. Toto nebyl problém pouze TOFY Semily, ale obecně všech restituovaných podniků, které se bez šance na přípravu ocitly ze zakonzervované, státem řízené ekonomiky na volném trhu a podle toho také dopadly.

Pokud bychom měli jednou větou zhodnotit stav hračkářského výrobce podle titulků vyjádření nejvyššího vedení podniku, tak se nabízí parafráze novoročního projevu Václava Havla: „*TOFA nevzkvétá*.“ Zastaralé vybavení, náklady na inovace a obecně nutnost inovovat téměř celé výrobní zařízení vedly k tomu, že podnik zkrachoval.⁶⁷

Než se ale tak stalo, tak vedení firmy vidělo velkou naději právě v sortimentu společenských her a také nově se objevujících skládaček – puzzle. Jak popisuje generální ředitel společnosti Jan Hronek v podnikovém časopisu, tak během roku 1995 byl výrobní závod v Poličce modernizován a díky technologii příklopového lisu zde začali vyrábět mimo jiné také puzzle. Obrázkové skládačky z tvrdého kartonu nahradily obrázkové kubusy, jejichž výrobou byla Tofa proslulá, ale jimiž byl trh již plně nasycen. „*Orientovat směr výroby do sortimentu her a puzzle se jeví jako správný*,“⁶⁸ píše v článku Jan Hronek.

⁶⁶ Sympozium o hračkách. *Tofák, informační zpravodaj a. s. Tofa*. Semily, 1994, 2(5), knihovna Státního okresního archivu Semily, signatura Č-457.

⁶⁷ TOFA, Semily "v likvidaci", IČO: 00013960. *Peníze.cz* [online]. [cit. 2022-11-02]. Dostupné z: <https://rejstrik.penize.cz/00013960-tofa-semily-v-likvidaci>. Název TOFA a její majetek pak byly ještě dlouho předmět sporů, zejména o zavedenou obchodní značku. Výrobní továrny postupně zchátraly a v září 2022 bylo například rozhodnuto o zbourání výrobního areálu 02 v Semilech.

⁶⁸ HRONEK, Jan. Sortiment společenských her a puzzlí se prosazuje. *Tofák, informační zpravodaj a. s. Tofa*. Semily, 1995, 3(3), knihovna Státního okresního archivu Semily, signatura Č-457.

Akcent na společenské hry je znát i na výrobcích. Tofa v roce 1995 navázala spoluprací s nově vzniklou (v roce 1993) firmou Dino Efekt z Jablonce nad Nisou a společně změnily kompletně celý sortiment v závodě 05 v Poličce a vybudovaly novou kolekci her, které: „Obstojí nejen na domácím, ale v jazykových mutacích i na zahraničním trhu. K novým hrám byly využity licenční motivy, například obrázky firmy Walt Disney, nezůstane však jen u nových obalů či nových her,“⁶⁹ informoval v roce 1995 ředitel Hronek.

Na vizuální podobě vydávaných her je změna znát na první pohled. Na přebalu se objevily motivy například z velmi populárních *Kačeřích příběhů* (hra *Piráti* z roku 1999), případně od jiných populárních ilustrátorů. Mezi asi nejviditelnější změny se dá zařadit hra *Maršál a špion*, kterou vydala v roce 1987 tiskárna JAVOZ (aby se z ní v roce 93 stalo Dino Efekt), a to spolu s Tofou vydalo *Maršála a špiona* po 11 letech znovu, tentokrát jako *Waterloo* s dětskou ilustrací na přebalu, od níž si vydavatelé slibovali větší prodeje nabuzené zájmem o grafický styl „západních“ komiksů a animovaných snímků, které zaplavily trh s tiskovinami a televizní obrazovky. (Je zajímavé sledovat změnu vkusu, protože v roce 2020 hru *Maršál a špion* vydala společnost Dino znovu jako *Stratego*, ale vizuálním stylem se vrátilo k reálnému zobrazení estetiky napoleonských válek.)

3. 2. 4. Noví vydavatelé

Byla tu již zmíněná společnost Dino Efekt, kterou bychom při sledování historie vývoje výroby společenských her neměli opomenout. Z materiálů zveřejněných na oficiálních webových stránkách společnosti víme, že společnost založil v roce 1993 Ladislav Mareš, jehož jméno máme spojené s tiskárnou JAVOZ a společenskou hrou *Dostihy a sázky*, kterou v roce 1984 vymyslel a vydal.

Společnost začala v roce 1993 jako AC Dino Effekt a vydala první krabici *Člověče, nezlob se!* pod novou hlavičkou. O rok později se firma spojuje s jedním z největších německých gigantů na poli vydávání společenských her a puzzle – společností Ravensburger a vzniká Dino Ravensburger. V roce 2004 mění svůj název na Dino Toys, o tři roky později se osamostatňuje a zůstává 100% v rukou tuzemských vlastníků.

Dino Toys je v dnešní době producentem puzzle, společenských her, karet, kostek a hraček. V jejím sortimentu nalezneme i zahraniční hry vydávané v českém překladu na základě zakoupené licence. Firma vydává kromě „překladových“ her a deskových her

⁶⁹ HRONEK, Jan. Sortiment společenských her a puzzlí se prosazuje. *Tofák, informační zpravodaj a. s. Tofa*. Semily, 1995, 3(3), knihovna Státního okresního archivu Semily, signatura Č-457.

současných českých autorů také „retro“ hry, které vznikaly od 50. let 20. století dál. Jsou to například *Lovci pokladů* (1982), *Loupežníci, třeste se* (1969), *Z pohádky do pohádky* (1972) nebo *Kloboučku hop* (1975). U všech těchto her společnost sice zachovala pravidla a název, ale kompletně nechala přepracovat grafickou podobu. Odlišný způsob zvolila konkurenční společnost Efko-karton, která patří mezi pokračovatele výrobce společenských her v České republice po pádu Tofy Semily.

Společnost založil podle oficiálních webových stránek firmy Miroslav Kotík, aby distribuoval hračky na českém trhu. V roce 1995 začalo Efko vyrábět společenské hry a o pět let později také hračky. Dnes je společnost známá jako Efko-karton a produkuje kromě společenských her také hračky (například populární figurku Igráčka). Společnost se ve své produkční řadě zaměřuje také na reedice her, které v druhé polovině 20. století vydávala společnost TOFA Semily. Tyto hry společnost uvádí jako: „*Obnovenou, skoro zapomenutou oblíbenou rodinnou hru.*“⁷⁰ Tyto hry vycházejí v původní grafické podobě, pouze digitálně zpracované a tištěné moderními tiskařskými stroji, což se projevuje na ostrosti kontur a sytosti barev, ale po pravidlové stránce se hry nezměnily.

Nového vydání se pod hlavičkou Efko-karton dočkaly již hry: *Veselé cestování Špejbla a Hurvínka* (ta původně vyšla už v roce 1936), *Smolíček pacholíček* (1975), *Veselý rybolov*, *Obrázkové loto*, *Dlouhý, široký a bystrozraký* a *Detektiv*.

3. 2. 5. Historie TOFY Albrechtice v Jizerských horách

Vraťme se nyní zpět k podniku TOFA, tentokrát k jeho severní exklávě v Albrechticích. Bývalá továrna po Hansi Schowankovi byla podle oficiálního průvodce muzeem hraček v Detoe na konci války znárodněna a přejmenována se na Tofa Albrechtice. „*Za totality se práva na název neřešila, a tak vedle sebe 45 let běžely dvě ‚Tofy‘ – Tofa Semily (založena 1938) a Tofa Albrechtice,*“ uvádí oficiální průvodce prohlídkou Muzea výroby dřevěných hraček Detoa.

Albrechtický podnik byl součástí národního podniku TOFA Semily, od roku 1958 patřil do koncernu Československé hudební nástroje, národní podnik. Výroba hraček byla v Albrechticích potlačena na úplné minimum, podnik se už od roku 1946 specializoval na výrobu dřevěných mechanik do klavírů a pian. Přesto v jeho prostorách vznikaly také hračky a prokazatelně i několik společenských her – například *Dobývání hradu* (1984), jehož dřevěné

⁷⁰ *Obrázkové Loto – dětská hra* [online]. [cit. 2022-11-02]. Dostupné z: <https://eshop.efko.cz/obrazkove-loto-detska-hra-529p>

komponenty vykazují známky nápaditosti a propracovanosti jako výrobky z původní Schowankovy továrny, ačkoliv je od sebe dělí padesát let.

Jelikož se Hans Schowanek hlásil k německé národnosti a ve svých továrnách podporoval nacistickou válečnou mašinerii, v restitucích po roce 1989 mu jeho majetek nemohl být vrácen. TOFA Albrechtice se proto dostala do druhé vlny privatizačního procesu v letech 1992 a 1993. Privatizační projekt podal bývalý zaměstnanec albrechtické Tofy Jaroslav Zeman a v obálkové metodě nabídl nejvyšší cenu – 85 milionů korun.

Jak se posléze ukázalo, tak TOFA Albrechtice nemá právo na název TOFA, neboť ty si zaregistrovala firma v Semilech. V roce 1994 se tak podnik přejmenoval na DETOA. Tento nový název ale plně vychází z historie společnosti. Akronym totiž znamená: DE TOfa Albrechtice. Zkratka „DE“ byla značka pro dřevo v tehdejší exportní firmě Pragoexport.⁷¹

„Němčů, v roce 2009 jsme název TOFA odkoupili od krachující společnosti v Semilech a s tím souvisí vydání několika hraček právě se značkou TOFA,“ uvádí průvodcovský text muzeem hraček ve firmě Detoa. Společnost je v současné době nejstarším výrobcem hraček v České republice, protože od roku 1908, kdy v Albrechticích začala fungovat továrna Johanna Schowanka, se zde výroba nezastavila.⁷²

Detoa vyrábí dřevěné hračky, ale už nikoliv společenské hry (výjimkou je hra *Domino*, kterou společnost produkuje ve stejném grafickém designu jako téměř před sto lety, a několik souborů společenských her jako jsou šachy či dáma). V oboru, pomyslně řečeno, ale zůstává dál, neboť vyrábí komponenty k deskovým hrám, jako jsou kostky, figurky či malé kostičky.

3. 2. 6. Další výrobci

V průběhu 90. let 20. století se produkci společenských her věnovala řada dalších firem, ale přešly na jiný sortiment – například výrobní družstvo SMĚR, které opustilo společenské hry a začalo se naplno věnovat modelářství.

⁷¹ Takto zní oficiální firemní vysvětlení původního vzniku názvu, ale nabízí i slovní hříčku. Slovo „de“ znamená v latině „z“ nebo „od“, takže název lze číst jako: Od Tofy Albrechtice. A pokud přeložíme všechny akronymy, tak se název dá číst buď jako: Dřevo z továrny na hračky v Albrechticích, nebo Z továrny na hračky v Albrechticích.

⁷² Je sporné, jak počítat historii firmy. Pokud budeme brát její počátek, tak je to od roku 1896, kdy Johan Schowanek otevřel první továrnu v Desné a pak ji přestěhoval. Druhý letopočet je až rok 1927, kdy na návrh Hanse Schowanka zahajuje firma výrobu hraček. Sporná už není kontinuita firmy, kterou skutečně můžeme doložit napříč stoletím.

Prvním nakladatelstvím v České republice, které se čistě specializovalo na vydávání deskových her (v mnoha jejich pro českého zákazníka dosud nepoznaných rovinách) byl Altar. Vzniklo už v roce 1990. Co název znamená, bohužel nevíme a společnost tuto informaci tají.⁷³

„Nakladatelství ALTAR bylo založeno roku 1990 tehdejším studentem Matematicko-fyzikální fakulty UK Martinem Klímou. Jeho prvním na dlouhou dobu jediným produktem bylo Dračí doupě – Pravidla pro začátečníky a posléze Pravidla pro pokročilé. Zájem o Dračí doupě předčil všechna očekávání, a nakonec se ukázalo, že vydávání knih a her může být lepším a jistějším zdrojem obživy než teoretická fyzika,“ uvádí oficiální webové stránky nakladatelství.⁷⁴

Dlužno zde vysvětlit, že vydavatelství Altar přineslo v češtině dosud nepoznaný žánr společenské hry, a to takzvanou „hru na hrdiny“. Koncept hry na hrdiny vytvořili Gary Gygax a Dave Arneson, když spolu napsali v roce 1974 pravidla pro hru *Dungeon & Dragons*. Její podstata spočívala v tom, že hráči neměli žádný herní plán, figurky ani konkrétní scénář a sami se stávali postavami ve vymyšleném fantasy světě, respektive hráči si představovali, že jsou postavy v umělém světě. Jeden z hráčů měl odlišnou roli a stal se vypravěčem – to on zprostředkovával informace o světě, co hráčské postavy vidí a slyší a jak na hráče prostředí reaguje. Pravidla pak pomáhala vyhodnocovat střetnutí či šance na úspěch, která převáděla do tabulek podle výsledků na různostěnných kostkách (od čtyřstěnných po dvacetistěnné).

Dračí doupě nebylo licencovaným překladem anglické hry *Dungeons & Dragons* (což by se dalo přeložit jako Jeskyně a draci), ale samostatná hra, která pouze spadla do stejného žánru her na hrdiny.

*„Nová etapa v historii nakladatelství začíná v roce 1993, kdy se ALTAR zcela profesionalizoval a rozšířil svůj záběr i na hry vytvořené mimo nakladatelství, licence zahraničních her a knihy žánru science-fiction a fantasy domácích i cizích autorů.“*⁷⁵ Vydavatelství Altar dosud existuje, byť již není tak aktivní, jako bývalo v 90. letech.

V roce 1991 vznikla společnost Albi, která začala s prodejem pohledů, následně začala s výrobou přání a dalších dárkových předmětů. Na konci 90. let pak společnost začala také s vydáváním deskových her. Potíž je v tom, že nemůžeme přesně určit, jaké hry to byly, protože je společnost všechny eviduje pod datem vydání v roce 2000. V současné chvíli však společnost

⁷³ Společnost na svém oficiálním webu vysloveně uvádí: „ALTAR je zkratka pěti slov, která mi není dovoleno odhalit.“ *Altar* [online]. [cit. 2022-11-02]. Dostupné z: <https://www.altar.cz/altar/onas.html>

⁷⁴ *Altar* [online]. [cit. 2022-11-02]. Dostupné z: <https://www.altar.cz/altar/onas.html>

⁷⁵ *Altar* [online]. [cit. 2022-11-02]. Dostupné z: <https://www.altar.cz/altar/onas.html>

Albi patřila mezi jedny z největších vydavatelských firem v České republice, která v vydává licenční hry i deskové hry českých autorů.

V roce 1994 založil Douglas Wong v České republice vydavatelskou společnost Blackfire Games⁷⁶, která ihned zahájila distributorskou i vydavatelskou činnost a českým hráčům přinesla především nový koncept deskových her a jejich distribuce. V Česku totiž začala distribuovat takzvaný CCG formát her. Tato zkratka znamená *collectible card game* (česky jako: sběratelská karetní hra), která spočívá v tom, že vydavatel v určitých intervalech vydává nové sady karet, které přinášejí do stávající hry nové mechaniky i pravidla, což upraví styl hraní a přiměje hráče si pořídit nové karty a pak další a další. Díky společnosti Blackfire Games tak mohli čeští hráči velmi brzy po svém vydání v USA (1993) zkusit hrát karetní hru *Magic: The Gathering* (v Česku 1994), která je dnes považována za jednu z největších a nejvlivnějších karetních her na světě. Mezi další hry patřily karty *Doomtrooper* ze Švédska, *Wastelands* z Maďarska a postupně řadu dalších (například *Pokémon*).

Zajímavostí je, že na podporu hráčského prostředí, a tedy nabuzení zájmu o nové produkty nabízené společností Blackfire Games, začala společnost v roce 1995 vydávat tištěný dvoměsíčník *Legenda: magazín pro hráče S&F*, který se věnoval především karetním sběratelským hrám, přinášel aktuality, reportáže i analytické rozborů fungování jednotlivých herních mechanik. Časopis vycházel až do roku 2004.

V roce 1994 vstoupila na český trh také velká německá distribuční společnost Ravensburger, která zde začala vydávat hry a puzzle z vlastní bohaté produkce.

Dlužno k historii výroby společenských her ještě dodat, že ten skutečný boom deskových her v Česku začal až po roce 2000, kdy zde začala vznikat další vydavatelství specializovaná už výhradně na deskové hry – například MindOK, REXhry či TLAMA games a také specializované obchody zaměřené jen na prodej přeložených i v angličtině vydaných deskových a karetních her (Planetaher.cz, Domovher.cz, Černý rytíř a řada dalších). A tento trend se drží dodnes.

⁷⁶ Společnost podle obchodního rejstříku zanikla v roce 2007 (viz. BLACKFIRE GAMES spol. s r.o., IČO: 61501425. *Peníze.cz* [online]. [cit. 2022-11-02]. Dostupné z: <https://rejstrik.penize.cz/61501425-blackfire-games-spol-s-r-o>). V roce 1999 pak Douglas Wong zakládá společnost ADC Blackfire Entertainment, která působí dodnes a věnuje se také vydávání deskových her.

4. Deskové hry na českém území v průběhu století

Cílem této kapitoly je najít a krátce popsat každou deskovou hru, která na území Čech v průběhu jednoho století vyšla. Popis se nebude snažit o kompletní přepis pravidel ani všech herních komponentů, tento textový moloch by pro čtenáře rozhodně nebyl příjemný a troufám si tvrdit, že ani přínosný. Budu se snažit vždy vyjádřit podstatu hry a její základní mechaniky. U každé hry bude také uveden její typ, který vychází z rozdělení Miloše Zapletala ve *Velké knize deskových her*.

Nutno říci, že rozdělování her do typů je stejně nevďěčný a téměř nemožný úkol, jako rozdělovat knihy do žánrů. Vždy se najde skupina vymykající se obecnému pravidlu, díla na pomezí či absolutně nezařaditelná. Proto jsem zvolil Zapletalovu klasifikaci, která je velmi obecná, ale právě pro svou obecnost nejpraktičtěji využitelná.

3. 1. Žánry deskových her

Miloš Zapletal dělí ve Velké knize deskových her hry do těchto žánrů:

Strategické hry: „*Jejich hlavním námětem je boj dvou nebo několika zneprátených stran.*“⁷⁷

Sem patří hry jako: šachy, go, diplomacie a další, ve kterých se hráči snaží dosáhnout výhry zabíráním soupeřových figur.

Závodivé hry: „*Při nich mají hráči zcela odlišný hlavní úkol – projít se svými kameny po jisté dráze a dovést je do cíle dříve, než se to podaří soupeřům.*“⁷⁸ Během cesty může docházet ke konfliktům, cestu mohou ovlivňovat různé výhody a tresty vyplývající z pravidel a ve velké většině určuje pohyb figur po herním plánu kostka. Příkladem může být notoricky známé *Člověče nezlob se!*, *Hadi a žebříky* nebo *vrhcáby*. Dlužno ještě poznamenat, že zde musíme použít termín závodivá, abychom je odlišili od pojmu závodní. Možná to zní jako slovíčkaření, ale závodní je označení pro téma hry (napodobuje závod), kdežto závodivá je herní žánr (závodivá hra nemusí nutně být závodní – tedy simulující sport).

Důležité je u tohoto žánru uvést ještě jeden pojem – jedná se o mechaniku, někdy označovanou rovnou za typ hry, a to „roll&move“, neboli česky „hod’ a chod’“. Je to tedy hra, kde hráč hodí kostkou a postoupí po herním poli o tolik polí, kolik určila kostka.

⁷⁷ ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991. s. 12. ISBN 80-204-0188-1.

⁷⁸ Tamtéž.

Poziční hry: „Do třetí skupiny patří hry, ve kterých spolu hráči nebojují ani nezávodí, ale manévrují kameny na desce tak, aby vytvořili jistou sestavu nebo splnili určité úkoly.“⁷⁹ Příkladem může být třeba mlýnek, halma nebo piškvorky.

Pátrací hry: hráči v těchto hrách hledají podezřelého nebo řeší hádanku.

K této klasifikaci budeme muset přidat jednu kategorii, a to **vzdělávací hry**, protože jak z následného výčtu vyplyne, výrazná část společenských her měla cestou „snadnou a zábavnou“ vzdělat hráče, nejčastěji děti v různých oblastech lidského poznání – nejčastěji ze zeměpisu (ještě častěji národopisu), pravidlech silničního provozu, a dokonce i nakupování a správném složení jídelníčku.

3. 2. Člověče, nezlob se! v seznamu není

Než otevřeme samotný katalog, je nutné zmínit jednu zajímavost. Kdo bude v následujícím seznamu hledat asi nejslavnější tuzemskou deskovou hru, notoricky známé *Člověče, nezlob se!*, tak ten jej zde nenajde.

„Člobrdo“, které si snad každý z nás pamatuje a které valná většina českých a slovenských domácností vlastní, je totiž mnohem starší, než by se na první pohled mohlo zdát. Současně jde o jednu z nejrozšířenějších her na světě a ani to není ryze český produkt.

Jak popisuje Miloš Zapletal ve *Velké knize deskových her* můžeme vystopovat původ *Člověče, nezlob se!* až do Indie do 7. století, kde vznikla a hrála se hra zvaná *Pačisi*.⁸⁰ Koncept této hry, který spočívá v házení kostkou a pohybu po hrací ploše ze startu až do bezpečí cíle, převezli Angličané do Evropy (podobně jako hru *Hadi a žebříky*), ale zpočátku se v komerční sféře masově neuchytila.

V českém prostředí hra *Člověče, nezlob se!* vyšla pravděpodobně už v roce 1882, respektive z tohoto roku o ní máme první důkaz v pramenech, a to v inzerátu *Národních listů* z prosince roku 1882: „Nákladem knihkupectví Aloise Hynka v Praze, Celetná ul. č. 11 nové, vyšlé a tamtéž, jakož i v každém řádném knihkupectví dostati lze: *Člověče, nezlob se! Rozmarná hra pro velké kruhy dam a pánů*,“⁸¹ stojí v inzerátu. Reklamní sdělení lákají ke koupi hry i v následujících letech.

Patent na vydávání hry *Člověče, nezlob se!* měl během první republiky Ludvík Hraba, původně textilní průmyslník, který si v Zásmukách postavil roku 1936 spolu s místním truhlářem Linhartem továrnu na nábytek. Posléze výrobu rozšířili o výrobu dřevěných hraček,

⁷⁹ ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991. s. 12. ISBN 80-204-0188-1.

⁸⁰ ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991. s. 137. ISBN 80-204-0188-1.

⁸¹ *Národní listy*. Praha: Julius Grégr, 22.12.1882, 22(339, ranní vydání), s. [6]. ISSN 1214-1240.

kteřé vycházely pod značkou spojující příjmení obou majitelů – LINHRA. „*Hlavním artiklem se stala dětská hra Člověče, nezlob se, na níž vlastnil Hraba patent. Výrobky se vyvážely do celého světa a firma prosperovala,*“⁸² uvádí kolektiv autorů v knize *Osobnosti Zásmucka*.

Ludvík Hraba přežil druhou světovou válku, ale jeho podnik byl v roce 1948 znárodněn a následně spolu s téměř s půl druhou desítkou dalších hračkářských a dřevozpracovatelských provozoven připojen do obřího molochu hromadně nazývaného TOFA Semily. Spolu s podnikem přešlo i právo na vydávání *Člověče, nezlob se!* k hračkářskému gigantu.

Proto *Člověče, nezlob se!* v následujícím seznamu není. Vyšlo dlouho před začátkem sledovaného období, ale navzdory svému stáří se stalo jednou z nejvydávanejších českých her. Nemůžeme přesně říci, v kterém roce ji národní podnik TOFA vydal poprvé, ale ze semilské kroniky zjišťujeme, že se tato hra společně s řadou dalších vydávala už v roce 1956:

„SED⁸³ Provoz 2 vyráběl na konci roku 1956 120 druhů hraček. [...] Velký odbyt měly hry *Člověče, nezlob se!*, Halma, Mistři v kopané, Utekla nám koza. *Pracovalo se i o nedělích, aby se vyhovělo objednávkám.*“⁸⁴

Z podnikového archivu uloženého ve Státním oblastním archivu v Hradci Králové čteme, že se hra vydávala i v roce 1967.⁸⁵ Na přebalu přitom byla holčička s deštníkem a černým kocourem. V roce 1980 se hra ještě prodávala se dvěma kluky na přebalu, jeden se mračil a druhý jásal. Graficky odlišný byl i hrací plán. Teprve v roce 1983 přichází společnost s novým přebalem, pod kterým jej známe asi dodnes – se dvěma halmičkami⁸⁶ na přebalu, jedna se směje, druhá zuří. O čtyři roky později se hra změnila naposledy, kdy se upravil formát krabice. Grafické zpracování zůstalo stejné.

V roce 1993 tuto hru koupil zakladatel společnosti Dino Toys Ladislav Mareš. „*Byli jsme první, kdo tuto hru uvedl na trh po listopadu 1989, a vlastně to byla i jedna z prvních her, kterou jsme pod hlavičkou naší společnosti začali vyrábět,*“⁸⁷ popsal jednatel firmy Jan Šlemín v tiskové zprávě vydané firmou u příležitosti vydání 450 000 kusů hry mezi lety 2006 a 2010. Celkem se podle zprávy odhaduje, že od roku 1993 bylo pod značkou Dino Toys vyrobeno okolo 730 000 kusů *Člověče, nezlob se!*

⁸² HOZNAUEROVÁ, Libuše, Bohuslav SAJVERA a Anna NOUZÁKOVÁ. *Osobnosti Zásmucka*. Zásmuky: Město Zásmuky, 2007.

⁸³ SED je zkratka pro podnik Severočeský dřevoprůmysl, který vznikl v lednu 1952 sloučením závodů TOFA a Rolana. Nejprve se nazýval Rolana, později se přejmenoval na SED – Severočeský dřevoprůmysl. Později se podnik znovu přejmenoval na TOFA Semily.

⁸⁴ Státní okresní archiv Semily, Václav Votoček, karton 19, inventární číslo 67, sig. VI/2.

⁸⁵ Státní oblastní archiv v Hradci Králové, Tofa, s. p. Semily, inventární číslo 59, karton 242.

⁸⁶ Halmička je označení pro figurku připomínající vzdáleně lidskou postavu bez rukou. Nemůžeme přesně říci, kdo je autorem tohoto označení nebo kdy se poprvé začalo používat.

⁸⁷ *Továrna na hračky v Mnichově Hradišti slaví 450 000 kusů hry Člověče, nezlob se!*. DINO Toys [online]. [cit. 2022-10-28]. Dostupné z: <https://www.dinotoys.cz/press/>

Zajímavostí je, že si hru *Člověče, nezlob se!* nelze zaregistrovat jako ochrannou známku. V roce 2010 totiž definitivně skončil soudní spor mezi podnikatelem Přemyslem Chmelařem a Úřadem průmyslového vlastnictví. Chmelař totiž stát zažaloval za to, že mu odmítli na hru vydat ochrannou známku.⁸⁸

3. 3. Katalog deskových her vydaných v letech 1900 až 2000

Rok 1900

Dobývání pevnosti, válečná hra pro dva hráče, výrobce neznámý

Herní pole tvořilo 33 polí, které byly rozloženy do tvaru rovnoramenného kříže. Čtverec o devíti polích, celé jedno rameno kříže, představoval pevnost, kterou bránily dvě figurky obránců. Protihráč ovládal 24 figurek. Jeho cílem bylo obsadit všech devět polí pevnosti, obránce musel vyřadit všechny soupeřovy figury. Vtip je v tom, že zabírat (přeskakovat) soupeřovy figury mohou jen obránci, kteří se také mohou pohybovat všemi směry. Útočníci zabírat nemohou a pohybují se pouze vpřed.

Dobývání pevnosti zná svět pod mnoha jmény – *Game of Assault*, *Festungsspiel* nebo *Asalto* (pod tímto názvem je hra nejvíce známá i v dnešní době). V 19. století si dobývací hra získala velkou oblibu a hrací plány můžeme nalézt přeložené do mnoha jazyků – němčinou počínaje, přes maďarštinu, francouzštinu, italštinu i švédštinu a také češtinu. Je zajímavé, že české vydání hry uložené na státním zámku v Hořovicích vyšlo hned v několikajazyčném vydání. Na přebalu je název hry uvedený v češtině, polštině i angličtině. Uvnitř krabice byla i pravidla v němčině.

Studium hracích plánů nabízí úžasný pohled na jemné rozdíly, které si tiskaři upravovali podle národních vydání. Zahledíme-li se na herní plán švédského a českého vydání, tak na první pohled budeme hledět na dva stejné hrací plány – stejná bastionová pevnost, stejné ilustrace v rozích hracího plánu, ovšem při detailním průzkumu zjistíme, že namalovaní vojáci před pevností jsou oblečení v rakousko-uherských a švédských uniformách, mění se i tvary helem i barva vlajky nad pevností.

Tato hra však není ve světě deskových her žádnou novinkou. Literatura se rozchází v názorech, kdy vznikla. Největší server věnující se deskovým hrám *Boardgamegeek.com*⁸⁹ tuto

⁸⁸ FRÁNEK, Tomáš. *Stát vyhrál soudní při o Člověče, nezlob se. Patří všem*. Aktuálně.cz [online]. 2010 [cit. 2022-06-26]. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/domaci/stat-vyhral-soudni-pri-o-clovece-nezlob-se-patri-vsem/r~i:article:658430/>

⁸⁹ *Asalto*. Boardgamegeek.com [online]. [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/25988/asalto>

hru řadí na začátek 19. století, ovšem její historie může být mnohem starší. Robert Charles Bell v knize *Board and Table Games From Many Civilizations* popisuje jinou, velmi podobnou hru, a to je *Liška a husy* (v češtině známá jako *Ovečky a vlk*), kterou znala Evropa po mnoho staletí a je podle Bella možné ji spojit i s hrou *Freystafl*, která se objevuje ve starých severských ságách.⁹⁰

Hádání myšlének, hra pro neurčitý počet hráčů, vydal Alois Hynek

„*Hra tato zajímavá je tím, že vymáhá vážnějšího a důkladnějšího přemýšlení a uvažování, máme-li se dodělati žádoucího výsledku!*“⁹¹ Uvádí autor hry František Züngel v úvodu své hry. Nejedná se však o „klasickou“ deskovou hru hranou na herním plánu za pomoci figur a kostek, ale prosté pokládání otázek. Bohužel, ani na knížečce není možné dohledat, kdy byla vydána. Určující pro nás je tedy pouze to, že v roce 1900 byla inzerována v časopise *Nové pařížské mody*. Je však možné, že je starší.

Hádání myšlének spočívalo v tom, že společnost vybrala jednu osobu a ta se na chvíli vzdálila z místnosti. Zbytek se domluvil na jednom předmětu, který měl dotyčný uhodnout nebo vypátrat. Hráč pak mohl klást otázky, zatímco ostatní odpovídali pouze: „ano“ nebo „ne“.

„*Třeba tudíž každou otázku dobře napřed uvážiti a klásti otázky takové, kteréž by nás nejprímější a nejbezpečnější cestou dovedly k cíli t. j. k uhodnutí toho, o čem se společnost potají domluvila.*“⁹² V následujících listech brožurky pak autor uvádí několik příkladů, jakým způsobem se hra hraje.

Hlas svědomí, hra pro neurčitý počet hráčů, výrobce neznámý

Tato hra obsahovala 12 tabulek a návod ke hře. Vzhledem k tomu, že ji prodejce inzeroval v *Nových pařížských modách* jako: „*Zábavnou hru pro pány a dámy,*“⁹³ můžeme se domnívat, že se nejednalo o deskovou hru jako takovou, ale více méně pomůcku pro pobavení dospělé společnosti, jako bylo výše uvedené *Hádání myšlének*.

⁹⁰ BELL, Robert Charles. *Board and Table Games From Many Civilizations*. Vol. II. London: Oxford University Press, 1969. s. 76 a 77. ISBN 0-671-06030-9

⁹¹ ZÜNGEL, František. *Hádání myšlenek: zajímavá společenská hra pro pány i dámy*. Praha: Alois Hynek, [18--?]. s. [3].

⁹² Tamtéž.

⁹³ *Nové pařížské mody: List paní a dívek českých*, 1.7.1900, 6(13). s. [26]. ISSN 1803-6341

Rok 1902

V časopise *Humoristické listy* z prosince roku 1902 se objevil inzerát podaný J. H. Brandeisem, c. a. k dvorním a komorním dodavatelem z Prahy, ve kterém inzeroval sérii her. Bohužel pro nás, jejich popis je velmi skrovný a zabarvený snahou prodat své nabízené produkty, proto většinu doprovodného textu tvoří vychvalující superlativy. I tak je ale tento soupis nesmírně cenným seznamem deskových her z Rakouska-Uherska.

Bohužel pro nás, kromě názvu a velmi stručného popisku nevíme nic. Nemůžeme ani s jistotou říci, že tyto hry vznikly v roce 1902, lze pouze s jistotou tvrdit, že v tomto roce již existovaly. Příkladem toho může být rytířsko-loupežnická hra *Ratibor z Černodolu*, kterou sice inzerát vychvaluje jako „novou“, ale při troše pátrání stejnou hru objevíme v reklamě již v roce 1894. Tímto zjištěním nám sice ubude hra v seznamu pro roky následující po přelomu století, nicméně je to důkaz bohaté vydavatelské činnosti i před rokem 1900.

Lotto, hra o náhodě pro „větší počet hráčů“, výrobce neznámý

Princip hraní Lotta je velmi známý a udržel se dodnes, jen je více znám pod označením *Bingo*. Každý hráč dostal tabulku s čísly a následně si každý ze sáčku bral po jednom kamenu s číslem a dosazoval jej do své tabulky. Kdo ji zaplnil jako první, vyhrál.

Lotto se v dobovém tisku objevuje velmi často, velmi hojně však značila zkratku od slova „loterie“ a lákala na pohádkové finanční výhry. Lotto jako společenská hra byla inzerovaná nejen v roce 1902, ale i o dva roky později, a i v roce 1915. Verzi z roku 1904 prodejce inzeroval jako: „*Krabici s tabulkami a 90 čísly*.“⁹⁴ Hra ale měla řadu variant, a to včetně té pro děti.

Zoologické lotto, hra o náhodě pro „větší počet hráčů“, výrobce neznámý

Místo obyčejných tabulek s čísly obsahovala tato verze lotta obrázky zvířat. Hra se hrála na stejném principu, jen pro děti výrobce zjednodušil nutnost znát čísla a nahradil je obrázky. Podle inzerátu z roku 1915 existovala i verze bez zvířat s: „*Různými zábavnými obrázky*.“⁹⁵

Lotto je jedna z her, která se mezi dětmi těší velké oblibě i v dnešní době. Na trhu lze nalézt řadu různých vydání a variant, ale v drtivé většině se jedná o obrázkové, případně rovnou o zvířecí varianty. Číselná varianta vymizela.

⁹⁴ *Nové pařížské mody: List paní a dívek českých*, 1.12.1904, 10(23). s. [33]. ISSN 1803-6341

⁹⁵ *Nové pařížské mody: List paní a dívek českých*, 15.11.1915, 28(4). s. [10]. ISSN 1803-6341

Zvoneček a kladivo – kromě názvu o této hře nevíme nic.

Množilka, vzdělávací hra, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

Popisek z *Humoristických listů* je velmi výmluvný: „*Hra společenská poučná a veselá, příležitost se hravě množilce naučit.*“⁹⁶ O dva roky později se již prodává společenská hra na stejném principu, ale již pod názvem *Násobilka*. Nebyla to však jediná vzdělávací hra, která se v té době vyskytovala na trhu.

Komenský, vzdělávací hra, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

Touto hrou: „*Lze dítky hravým způsobem se čtením a skládáním slov a vět seznámiti.*“⁹⁷ V obsahu nechyběla ani cizojazyčná literatura.

Česko-francouzská společenská hra, vzdělávací hra, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý – kromě názvu o této hře nevíme nic.

České zvuky, výuková hra, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

Tuto hru tvořil výběr z českých básní a písní, které vedly hráče k tomu, aby si je zapamatoval, případně jejich text připomněl.

Husičky – kromě názvu o této hře nevíme nic.

Oškubaný vrabec, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

Název i popisek v inzerátu napovídá, že půjde o hru s ptačí tematikou: „*Velmi zajímavá a veselá hra s ptáky a kobyilkami na poli.*“⁹⁸

Krasostřelec, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

Velmi pravděpodobně šlo o hru založenou na zručnosti hráčů. Podle popisku hra obsahovala šipku, střelnici a kuličky, což napovídá, že cílem hráčů bylo vhodit nebo postrčit kuličku co nejbližší ke zvolenému cíli.

⁹⁶ *Humoristické listy: Archiv českého rozmaru a vtipu*. Praha: Josef Richard Vilímek, 5.12.1902, 45(49). s. (8). ISSN 1802-7210

⁹⁷ Tamtéž.

⁹⁸ *Humoristické listy: Archiv českého rozmaru a vtipu*. Praha: Josef Richard Vilímek, 5.12.1902, 45(49). s. (8). ISSN 1802-7210

Dětské slasti a strasti, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

Více než to, že hra obsahuje: „*Loutky, kostky a kartičky*,“⁹⁹ o této hře nevíme.

Halma, poziční pro dva hráče až čtyři hráče, výrobce neznámý

Jedná se o strategickou deskovou hru pro dva až čtyři hráče, kterou vymyslel v roce 1880 americký chirurg George Howard Monks. Cílem hry je dovést svých 13 figurek na protilehlou stranu herního plánu, které má rozměry 16 x 16 polí. V roce 1902 o ní inzerát v *Humoristických listech* referuje jako o: „*Nejnovější poutavé hře*,“¹⁰⁰ je tedy možné, že se *Halma* do Čech dostala právě na přelomu století.

Dostihy, závodivá hra pro 2–5 hráčů, výrobce neznámý

Inzerát v *Humoristických listech* hru popisuje jako: „*Velmi zajímavé pro mládež i dospělé, sestávající z kostek, plánů, koníčku a jezdců*.“¹⁰¹ Stejně pojmenovanou hru lze objevit v inzerátech z let 1904 i 1915. Z posledního roku dokonce máme perokresbu hry, nemůžeme však s jistotou říci, že právě rok 1902 je první, kdy se *Dostihy* objevily na trhu. Ale můžeme o nich rozhodně tvrdit, že se těšily oblibě mezi hráči, když se udržely tolik let v prodeji. Inzerát z roku 1915 o nich hovoří jako o: „*Znamé a zábavné hře*,“¹⁰² což podporuje tezi o dlouhotrvající oblibě hry.

Po stránce herní byly *Dostihy* velmi jednoduché – závodní figurky hráčů představovali cínoví jezdci na koních, závodilo se na oválu tvořeném velmi úzkými políčky a počet polí, které kůň za kolo uběhl, určoval hod dvěma kostkami. Zajímavostí může být, že se v roce 1915 prodávala hra hned v šesti různých provedeních.

Skuzavka, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

Otázkou zůstává, zda toto byla ještě stále desková hra, nebo už jen důmyslná mechanická hračka. Popisek hry napovídá, že by mohlo jít o to druhé: „*Vůz s figurami dítky obveselující, obsahuje baldachýn, praporce, zvonek atd.*“¹⁰³ Dlužno však podotknout, že nešlo o žádnou miniaturní záležitost, ale o metr a půl dlouhou skluzavku.

⁹⁹ *Humoristické listy: Archiv českého rozmaru a vtipu*. Praha: Josef Richard Vilímek, 5.12.1902, 45(49). s. (8). ISSN 1802-7210

¹⁰⁰ Tamtéž.

¹⁰¹ Tamtéž.

¹⁰² *Nové pařížské módy: List paní a dívek českých.*, 15.11.1915, 28(4). s. [10]. ISSN 1803-6341.

¹⁰³ *Humoristické listy: Archiv českého rozmaru a vtipu*. Praha: Josef Richard Vilímek, 5.12.1902, 45(49). s. (8). ISSN 1802-7210.

Siláci v Tivoli, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

Pro tuto hru platí stejná pochybnost jako pro Skluzavku. Podle Humoristických listů si totiž: „Čtyři siláci podávali na lešení kuličku,“¹⁰⁴ což zní spíše jako popis mechanické, pohyblivé hračky než deskové hry.

Kolotoč – kromě názvu o této hře nevíme nic.

Hra s pevností, válečná hra pro dva hráče, výrobce neznámý

O této hře víme poměrně dost: „*Pozůstává z 26 osob a plánu znázorňujícího hrad, ve kterém se obhájci postaví proti útočníkům.*“¹⁰⁵ Čili muselo jít o hru válečnou, v níž jeden z hráčů hrad bránil a druhý se jej snažil obsadit. Tento koncept je známý dodnes. Bohužel ale netušíme, pomocí jakých herních mechanik se obléhání uskutečňovalo. Je ale možné, že šlo o variaci na hru *Dobývání pevnosti*, popsanou výše v této kapitole na straně 50.

Rok 1904

Dvorní a komorní dodavatel J. H. Brandeis si před Vánoci roku 1904 podal další inzerát, tentokrát do časopisu *Nové pařížské mody: List paní a dívek českých*. Nabídka obsahovala soupis společenských her, některé se opakovaly ze seznamu z roku 1902, část ale byla zcela nová. Bohužel, tento inzerát byl na popisky ještě skrovnější než ten v *Humoristických listech*, takže o nových hrách už netušíme vůbec nic.

Například hru *Chňap!* zde c. a k. dodavatel Brandeis popsal slovy: „*Veselá hra společenská – pro staré i mladé.*“¹⁰⁶ Stála tehdejší korunu dvacet a větší vydání dvojnásobek. To je vše, co se o ní dozvídáme. Jeho seznam je ale i přesto obšírný a obsahuje následující hry:

Salta, strategická hra pro dva hráče, výrobce neznámý

Mohlo by jít o společenskou hru pro dva hráče, která vznikla v roce 1900 v Německu a která se hrála na šachovnici o rozměrech 10 x 10 polí. Jedná se o obdobu dámy. Každý hráč měl k dispozici 15 kamenů označených znakem slunce, měsíce a hvězdy a jejich cílem bylo obsadit počáteční postavení soupeře dřív, než tak učiní on na druhé straně herního plánu.

¹⁰⁴ *Humoristické listy: Archiv českého rozmaru a vtipu*. Praha: Josef Richard Vilímek, 5.12.1902, 45(49). s. (8). ISSN 1802-7210.

¹⁰⁵ Tamtéž.

¹⁰⁶ *Nové pařížské mody: List paní a dívek českých*, 1.12.1904, 10(23). s. [33]. ISSN 1803-6341.

Hráči mohli podobně jako v dámě hýbat kamenem o jedno pole dopředu, dozadu i šikmo, mohli i přeskakovat figury soupeře, pokud za nimi bylo volné místo, ale takto přeskočené kameny ze hry nevypadávaly. Hráč může záměrně posunout svou figuru před soupeřovu a říct: „Salta“ (skákej), čímž jej donutí přeskočit jeho figuru, aby tak uvolnil blokové místo.¹⁰⁷

Pestrá cesta, neomezený počet hráčů, výrobce: Josef R. Vilímek

Mohlo by se jednat o vlasteneckou hru z roku 1895 nazvanou *Pestrá cesta Zeměmi Koruny Svatováclavské*. Hru: „Pro radost českým dětem složil k návrhu redakce Malého čtenáře J. V. Rychtařík. Hru ilustroval V. Černý a K. Štapfer,“¹⁰⁸ stojí na první stránce pravidel. Pestrou cestu pak vytisklo vydavatelství Josefa R. Vilímka v Praze.

Herní plán tvořil zhruba obrys dnešní České republiky, kudy vedla cestička a jak autoři pravidel uvádějí: „Východištěm je zlatá slovanská Praha.“¹⁰⁹ Hru mohl hrát libovolný počet hráčů a jejich pohyb po plánu určoval hod dvěma kostkami. (V pravidlech je napsáno, že si herní kostky i hráčské známky – platidlo – mohou v obchodě ihned dokoupit, tedy herní komponenty nebyly součástí balení hry).

Pravidla od hráčů vyžadovala, aby pole, kam jejich figura vstoupila, poznali a nahlas jej vyslovili. Kdo opomněl, platil penízek do herního banku.

Na bílých polích nečekalo cestovatele žádné překvapení ani žádná povinnost. Ale u každého čísla nalezneme v pravidlech kratičký popis, o jaké místo se jedná. Kdo vstoupil například na číslo 18, navštívil pomyslně obec Veselí (myšleno Veselí nad Lužnicí). U ní je psáno: „Důležitá stanice železniční – rodiště spisovatele českého Václava Filípka.“¹¹⁰ Pod číslem 27 se skrýval hrad Rožmberk. „Hrad, od něhož psal se slavný český rod, z Rožmberka – soukenictví a punčochářství.“¹¹¹

Zelená pole s tučným obrysem kromě poučení však skrývala i „zábavu“. Kdo vstoupil na některé zábavné pole, spustil se v pravidlech určený efekt. Například při návštěvě Křivoklátu musel hráč zaplatit kastelánovi (do banku hry) jeden herní penízek. Za návštěvu „Památníku české slávy“, tedy hradu Karlštejn, mohl cestovatel postoupit hned o devět polí kupředu. Nejdůležitější však bylo pole číslo 150 – pole závěrečné. Kdo na něj vstoupil jako první, vyhrál

¹⁰⁷ BELL, Robert Charles. *Board and Table Games From Many Civilizations. Vol. II.* London: Oxford University Press, 1969. ISBN 0-671-06030-9

¹⁰⁸ Pravidla hry *Pestrá cesta Zeměmi Koruny Svatováclavské*, sbírka her Bronislavy Hazuzové.

¹⁰⁹ Tamtéž.

¹¹⁰ Tamtéž.

¹¹¹ Tamtéž.

hru, ale nejen to. „*Hráč, který se vrátí do Prahy na Hradčany do chrámu Svatovítského a provolá: ‚Sláva všem našim velikánům‘, oslavován jest jako vítěz. Určí někoho ze spolucestujících, aby přednesl některou báseň Svatopluka Čecha, načež společným zapěním písně ‚Kde domov můj‘ se hra skončí...*“¹¹²

Lov udicí, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

Pravděpodobně šlo o simulaci rybolovu, kdy hráči měli v rukou malé udičky a snažili se s nimi vytáhnout ryby z rybníku.

Malý krasostřelec – kromě názvu o této hře nevíme nic.

Obrázková loterie – kromě názvu o této hře nevíme nic.

Násobilka – kromě názvu o této hře nevíme nic.

Cirkusové šibřinky – kromě názvu o této hře nevíme nic.

Sokolské závody – kromě názvu o této hře nevíme nic.

Rok 1910

Z roku 1910 se dochoval Seznam knih, hudebnin a děl uměleckých vydaných nákladem firmy Jos. R. Vilímek. J. R. Vilímek patřil mezi přední pražské nakladatele a do svého portfolia zahrnul i tisk společenských her. Část z nich publikoval také ve výročním soupisu k roku 1910. Tento pramen poskytuje bohaté informace o vybraných hrách, neboť každá z nich je opatřena nejen důkladným popisem, ale dokonce také velkou ilustrační fotografií. Pravidla sice neznáme, ale můžeme si z dostupných střípků informací složit velmi slušný obrázek, jak se která hra hrála a jak vypadala. Jediný problém, který máme, je opět ten, že jde o výroční soupis vydávaných her, nikoliv novinek, proto nemůžeme s jistotou určit, kdy hra skutečně vznikla. Například v knize uvedená *Pestrá cesta* vznikla již v roce 1904 (nebo 1895). Máme tedy opět pouze jistotu, že uvedené hry v roce 1910 existovaly a prodávaly se na trhu.

Část inzerovaných her však nebudeme uvádět. I když o ně Vilímkův katalog hovoří jako

¹¹² Pravidla hry *Pestrá cesta* Zeměmi Koruny Svatováclavské, sbírka her Bronislavy Hazuzové.

o „společenských hrách“, jsou to předměty, které již spadají do kategorie hraček, nikoliv deskových her. Je to například „hra“ *Obrázky z českých dějin*, což jsou hrací kostky, z nichž šlo složit výjevy z historie Čechů, a to třeba: příchod Čechů do Čech, Dívčí válku, Oldřicha a Boženu, Přemysla Otakar II. u Kressenbrunnu či smrt Jana Husa.¹¹³ Další takto vynechanou hrou je *Naše vlast*, což nebylo nic jiného, než mapa českých zemí rozstříhaná do vroubkovaných dílků a cílem hry bylo tuto mapu zkompletovat.

Co Čech to Sokol, hra pro 3 až 6 hráčů, výrobce Josef. R. Vilímek

S popisem této hry je ta potíž, že popisek v katalogu je dlouhý a nadmíru květnatý, ale o způsobu hraní této hry neříká prakticky nic. Paradoxně nepomůže ani fotografie, která zobrazuje figurky cvičenců a karty s naznačenými cviky.

Vydavatel hru popisuje takto: „*Kdo měl příležitost pozorovati, s jakým zájmem sledují děti Sokoly při cvičení, jest již předem jist, že této hry uchopí se dítky s velkou radostí. A je to vysvětlitelno: mohou hráti úlohu náčelníka, veleti celému družstvu maličkých kovových Sokolů, zastoupených ostatními spoluhráči, učí se sokolskému názvosloví a zvláště jsou-li členy sokolského dorostu, ponoří se v tuto hru s celým nadšením, jehož je schopna jejich mladá, vnímavá duška. A nejen že se mladí hráči dobře baví a učí se znáti tělocvičné povely i názvy různých výkonů, ale v dušičkách jejich sílí láska k vznešeným ideám Tyršovým, jejich charakter se tříbí a s větší ještě jistotou, s větším ještě nadšením staví se pak v řady skutečných Sokolů, aby tužili své mladé svaly, rostli a sílili k radosti rodičů a chloubě vlasti.*“¹¹⁴

Vlastenectví a sokolský duch z popisku můžeme vysloveně cítit, leč vypovídá víc o myšlenkovém ukotvení nakladatele než o hře samotné. Je dost pravděpodobné, že jeden z hráčů se chopil role vedoucího, který předcvičoval – používal karty s různými cviky – a jeho spoluhráči je museli na herním plánu (nebo ve skutečnosti) napodobovat.

České hvězdy, karetní hra pro 3 až 8 hráčů, výrobce Josef. R. Vilímek

U této hry je popisek již dostatečný na to, abychom si o hře utvořili velmi dobrý obrázek. Šlo vlastně o vlastenecké kvarteto. České hvězdy obsahovaly 32 velkých karet natištěných na tuhé lepence. Na nich byli vyobrazeni podle originálu akademického malíře Jana Vilímka

¹¹³ Barevné kostky potištěné obrázky – kubusy – z nichž děti skládaly obrázky, byly později velmi hojně vyráběny národním podnikem TOFA Semily.

¹¹⁴ *Seznam knih, hudebnin a děl uměleckých vydaných nákladem firmy Jos. R. Vilímek*, nakladatelství v Praze, Spálená ul. 13. Praha, J. R. Vilímek, 1910. s. 200.

(synovec vydavatele J. R. Vilímka): „*Vynikající čeští muži a ženy, a to vždy čtyři od stejného oboru.*“¹¹⁵

Hráči si mezi sebou rozdali všechny karty a následně si mezi sebou karty vyměňovali. Cílem bylo zkompletovat čtveřici karet ze stejného oboru a tu vyložit před sebe na stůl. Kdo se tímto způsobem zbavil všech svých karet jako první, vyhrál. „*Že není nouze o smích, je přirozeno; co má však cenu největší, je, že díky se hravě naučí znát naše velikány,*“¹¹⁶ neopomíná autor Vilímkova katalogu připomenout také poučný a vlastenecký element celé hry.

České lotto, hra pro 2 až 12 hráčů, výrobce Josef R. Vilímek

S touto hrou jsme se již setkali – *Lotto* nebylo žádnou novinkou na poli deskových her v Rakousko-Uhersku, zajímavé ale je, že i této obyčejné hře dokázal dodat Vilímek národnostní podtext. V nabídce přitom měl dvě verze – levnější v lepenkové krabici (stála tři rakouské koruny) a dražší v dřevěné „*po staročesku pomalované truhličky*“¹¹⁷ (ta stála čtyři koruny).

Na rozdíl od inzerenta Brandeise se Vilímek nebál propagovat i klasické lotto jako hru pro děti, neboť její výchovný ráz se dá velmi snadno obhájit: „*Známa tato hra dovede zabavit malé i velké. Pro děti má velký význam tím, že se naučí znáti dobře čísla a při určitých variacích hry učí se i sčítání a odčítání. Pokladní vydá za vklad několik tabulek, vyvolává čísla, tažená ze sáčku, ostatní hráči, pokud je mají v tabulkách, pokrývají je barevnými papírovými kolečky. Vyhrává ten, kdo má první v jedné řádce pokryta dvě, tři, pak čtyři čísla, konečně řádek i celou tabulku.*“¹¹⁸

Čím budeš?, hra pro libovolný počet hráčů, vydal Josef R. Vilímek

Spíše než deskovou hrou s pevnými pravidly sloužila karetní hra *Čím budeš?* ke všeobecnému pobavení. Hráči si mezi sebe rozdali 48 karet s ilustracemi českého malíře a ilustrátora Stanislava Hudečky a ty si mezi sebou vyměňovali. Bohužel ale přesně nevíme mechaniku, podle níž se karty měnily.

„*Obrázky, nalepené na silném papíře, rozdělí se mezi hráče, kteří si je dle určitých pravidel vyměňují, dovídají se z výsledku hry, čím budou. Děti se při tom dosti nasmějí, zvláště když někdo touží být jenerálem a stane se třeba portýrem,*“¹¹⁹ dodává popisek v katalogu.

¹¹⁵ *Seznam knih, hudebnin a děl uměleckých vydaných nákladem firmy Jos. R. Vilímek*, nakladatelství v Praze, Spálená ul. 13. Praha, J. R. Vilímek, 1910. s. 201.

¹¹⁶ Tamtéž.

¹¹⁷ Tamtéž.

¹¹⁸ Tamtéž.

¹¹⁹ *Seznam knih, hudebnin a děl uměleckých vydaných nákladem firmy Jos. R. Vilímek*, nakladatelství v Praze, Spálená ul. 13. Praha, J. R. Vilímek, 1910. s. 202.

Do Prahy je cesta dlouhá, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydal Josef R. Vilímek

Herní plán zobrazoval mapu Čech, na které byly zakresleny cesty, které z různých koutů země vedly do Prahy. Na první pohled by se mohlo zdát, že se jedná o velmi jednoduchou závodivou hru, kdy o vítězi rozhodne náhoda při házení kostkou. Ne však v případě této hry, protože po vstoupení na konkrétní políčka se hráčova figurka ocitla na úplně jiné cestě v úplně jiné části herní mapy. Popisek také neopomíná připomenout, že hra kromě zábavného charakteru má i silný edukační vliv, neboť si díky ní hráči snadno zapamatují mapu Čech.

Horymířův skok, závodivá hra pro 3 až 6 hráčů, vydal Josef R. Vilímek

Popisek u této hry je nesmírně cenný, neboť se ve snaze vychválit vlastní hru zmiňuje i o hrách jiných: „*Čím tato hra vyniká nad podobné německé „dostihy“, jest její ryze český ráz, zajímavost i provedení.*“¹²⁰ Zmíněné „dostihy“ mohou být závodivou hrou *Dostihy* z roku 1902, která napodobuje jízdu koní po dostihovém okruhu. Je zajímavé, že se o ní Vilímekův katalog zmiňuje jako o „německé“, protože dostupné informace nenaznačují, že by se jednalo o hru německou nebo Němci vydávanou. Je ale dost dobře možné, že *Dostihy* mohly být kopií hry vydávané v německy mluvících zemích.

Když se vrátíme k *Horymířově skoku*, tak si na jeho vydání dali ve Vilímkově nakladatelství záležet. V katalogu můžeme číst: „*Akademický malíř Karel Štapfer nakreslil tu plán starobylého Vyšehradu, k němuž je připojena kovová figurka Horymíra na koni a několik figurek zbrojnošů, jichž úlohou jest chytiti Horymíra na útěku. Postup hry je určován vrchy kostkami a jest se všem hráčům bráti ustanoveným způsobem, při čemž musejí překonávati množství rozmarných překážek.*“¹²¹ Herní plán, tedy samotný Vyšehrad, přitom tvořila do spirály a zatočená dráha z políček, po nichž figurky hráčů postupovaly.

Hra barev, sázecí hra pro libovolný počet hráčů, vydal Josef R. Vilímek

Princip této hry byl nesmírně jednoduchý, leč jejích provedení nadmíru originální a netradiční. Ke hře se totiž používaly barevné kotouče rozdělené do šesti polí. Každé bylo vyvedené v jiné barvě a opatřeno obrázkem. Hráči hru hráli tak, že na libovolnou barvu mohli vsadit část nebo všechnu svoji herní hotovost a pak hodili kostkou. Na ní nebyla čísla, ale její stěny barevně odpovídaly barvám na herních polích. Padla-li hráči barva, na kterou vsadil, vyhrál bank.

¹²⁰ *Seznam knih, hudebnin a děl uměleckých vydaných nákladem firmy Jos. R. Vilímek*, nakladatelství v Praze, Spálená ul. 13. Praha, J. R. Vilímek, 1910. s. 203.

¹²¹ Tamtéž.

Malá zahradnice, strategická hra pro 2 až 6 hráčů¹²², vydal Josef R. Vilímek

Malá zahradnice měla za cíl pobavit a vzbudit v hráčích, především ale v hráčkách, lásku k zahradě a zahradničení. Popis hry je v katalogu více než výmluvný:

„Krásně pomalovaný plán hry vzbudí v dívkách úplnou illusi veliké zahrady s mnoha záhony, plnými květin. Dívky rozdělí se o záhony, které osazují květinami; kdo je se svou prací nejdříve hotov, vyhrává. Hra provádí se takovým způsobem, že dívky obdrží čtverečky tuhého papíru, na nichž jsou tytéž květiny, jako v zahradě (plánu hry). Těmito čtverečky pokrývají své záhonky dle pravidel, které všem účastnicím způsobí veselou kratochvíli.“¹²³

Hra letem českým světem, soubor her pro 1 až 6 hráčů, vydal Josef R. Vilímek

U této hry není jisté, zda se prodávala jako celek, nebo šlo o tři různé hry prodávané samostatně a které spojovalo pouze téma české země zpracované třikrát jinak. Pravděpodobnější je tato druhá varianta, neboť v katalogu jsou uvedené tři samostatné ceny. Uvádím je zde spíše pro úplnost souboru než pro hry samotné. Nejedná se totiž o klasické deskové hry, ale o prostou skládačku obrázků rozdělených na malé trojúhelníky, strany kostek nebo rozstříhané na kousky již připomínající dílky dnešního puzzle.¹²⁴

Mosaika, skládací hra pro 1 až 6 hráčů, vydal Josef R. Vilímek

Z obsahu krabice, který tvořily malé trojúhelníky, bylo možné složit obrázky: Národní divadlo v Praze, Františkovo nábřeží v Praze, zámek Hluboká, Krumlov, Labský vodopád, Hrad Orava na Slovensku. Kromě klasického puzzle skýtal obsah Vilímkovy mosaiky i prostor pro kreativitu, protože na rubové straně dílků byly natištěny různé barvy a z těchto pestrobarevných trojúhelníků mohl již hráč skládat libovolné obrazce podle své fantazie, nebo podle přiloženého vzoru.¹²⁵

Malý sadař, hra pro 2 až 6 hráčů, vydal Josef R. Vilímek

Hráči si mezi sebe rozdělili šest tabulek, na každé z nich byl vyobrazený jiný druh stromu: ořech, hruška, jabloň, švestka, třešeň, oranžovník. V lepenkové desce byly výseky, kam přesně zapadly malé dílky s ovocem nalepené na tuhých kartoncích. Součástí hry byla

¹²² V katalogu je explicitně uvedeno „dívky“.

¹²³ *Seznam knih, hudebnin a děl uměleckých vydaných nákladem firmy Jos. R. Vilímek*, nakladatelství v Praze, Spálená ul. 13. Praha, J. R. Vilímek, 1910. s. 204.

¹²⁴ Tamtéž.

¹²⁵ Tamtéž.

i šestistěnná kostka a na každé straně byl vyobrazen jeden plod. Hráči se střídali v házení a čekali, až jim padne plod jejich stromu, aby jej mohli osadit (vložit do výřezu na herní desce).

Obrázkové domino, libovolný počet hráčů, vydal Josef R. Vilímek

Princip domina byl v Rakousko-Uhersku, potažmo v celém světě známý již po staletí, v nakladatelství Josefa R. Vilímka se však z této letité hry rozhodli učinit i zábavu pro mladší hráče a důkladně to v katalogu okomentovali: „*Základy obvyklé hry v domino jsou i základy této hry. Zde však na kostkách nejsou nudné body, nýbrž obrázky, které samy o sobě již velice poutají. Kdo někdy hrál domino, ví, co různých způsobů hry lze si utvořit, a i zde je tomu tak. Z významných obrázků oživují děti své dějepisné a zeměpisné vědomosti a hravě se v nich utvrzují.*“¹²⁶

Perly českých vlastí¹²⁷, pro 2 až 9 hráčů, vydal Josef R. Vilímek

Pravidla této hry nejsou jasná, v katalogu se jejich popis prakticky nevyskytuje. Mohlo ale jít o další variantu kvarteta. „*Hra tato sestává z 18 tvrdých, krásně pomalovaných tabulek, na nichž vždy několik výřezů pro podobizny slavných mužů, které jsou na zvláštních kartoncích připojeny v sáčku. Nevěřili byste ani, jak rádo, rychle a bezpečně naučí se i zcela malé dítě znáti tváře našich velikánů, i si zapamatuje, co ten který muž učinil slavného. Že se při tom baví výborně nejen děti, ale i dospělí, o tom se každý přesvědčí již při prvním pokuse.*“¹²⁸

Zábavné skládanky, pro 2 až 10 hráčů, vydal Josef R. Vilímek

Hra obsahovala v podstatě karetní Scrabble, respektive jeho zjednodušenou variantu. V krabici se nacházelo množství kartiček, na každé bylo natištěné jedno písmeno. Hráči si je mezi sebou rozlosovali a pak každý z toho, co dostal, skládal slova podle daných pravidel (ta ale neznáme).¹²⁹

¹²⁶ *Seznam knih, hudebnin a děl uměleckých vydaných nákladem firmy Jos. R. Vilímek*, nakladatelství v Praze, Spálená ul. 13. Praha, J. R. Vilímek, 1910. s. 206.

¹²⁷ Nejedná se o překlep, jak katalog, tak na fotografii se hra jmenuje takto.

¹²⁸ *Seznam knih, hudebnin a děl uměleckých vydaných nákladem firmy Jos. R. Vilímek*, nakladatelství v Praze, Spálená ul. 13. Praha, J. R. Vilímek, 1910. s. 208.

¹²⁹ Dnes se na českém trhu prodává podobná hra od vydavatelství MindOK, má název *Bananagrams* a kromě atypického tvaru – prodává se v pytlíku připomínající banán, obsahuje množství plastových destiček z písmeny, ze kterých hráči tvoří slova. Nepotřebují na to žádný hrací plán ani složité skórování jako v případě hry Scrabble.

Šest výletů, vědomostní hra pro 2 až 6 hráčů, vydal Josef R. Vilímek

Hráči v krabici našli šest tabulek z kartonu a barevné obrazy Hradčan a Karlova mostu, Vyšehradu, Národního muzea, hradů Karlštejn a Pernštejn a Kutné Hory. Obrazy byly očíslovány a na rubu měly odpověď na otázku, která byla na souhlasném místě tabulky. Zbytek popisu již nechme na Vilímkovu katalogu:

„Kdo chce obdržeti ze sáčku vytoužený čtvereček, musí nejdříve zodpovědět otázku (ze zeměpisu nebo dějepisu), která na něho připadá. Děti, snažící se, aby vyhrály, to jest aby jejich tabulka byla úplně vyložena destičkami, brzy hravě osvojí si základní vědomosti země – i dějepisné, které se vztahují vždy na příslušné obrázky.“¹³⁰

Rok 1915

Podobně jako výše zmíněný rok 1904, i v tomto roce uvádíme hry, které byly inzerovány v *Nových pařížských modách*, čili můžeme bezpečně tvrdit, že v tomto roce byly již prodávány, ale mohly vzniknout i dříve. K tomuto roku je však máme bezpečně doloženy.

Boj o Balkán, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

V roce 1915 válka naplno zuřila na balkánském poloostrově¹³¹, ale spíše než válečné události z aktuální doby, reflektovala pravidla starší událost, kterou soudobá historie souhrnně označuje jako Balkánské války. Jak uvádí Richard C. Hall v knize *The Balkan Wars*¹³², nově vzniklé balkánské státy bojovaly nejprve proti Osmanské říši a následně mezi sebou – například Bulharsko proti Srbsku, Řecku, Černé Hoře a Rumunsku. Tuto nepřehlednou situaci reflektovala pravidla hry spíš, než aktuální konflikt z roku 1915.

Hra zachycuje boj balkánských států na herním plánu, který poměrně věrně zobrazuje mapu poloostrova. Hráči měli k dispozici 26 kovových figurek vojáků, kostky a herní peníze, s nimiž zabírali území svého soupeře a sami se je naopak snažili udržet. Zajímavostí je, že se hra prodávala hned ve dvou vydáních – s kovovými figurkami stála 6,60 korun, s dřevěnými postavami pouhé čtyři koruny.

¹³⁰ *Seznam knih, hudebnin a děl uměleckých vydaných nákladem firmy Jos. R. Vilímek*, nakladatelství v Praze, Spálená ul. 13. Praha, J. R. Vilímek, 1910. s. 209.

¹³¹ Jen pro ilustraci: Dne 11. října 1915 vyhlásilo Bulharsko válku Srbsku, o tři dny později se přidalo Bulharsko. Dne 15. října pak Británie a Černá hora vyhlásila válku Bulharsku a později se přidala i Francie, Itálie a Rusko. Srbská vojska koncem roku utrpěla těžké porážky.

¹³² HALL, Richard C. *The Balkan Wars 1912-1913: Prelude to the First World War*. New York: Routledge, 2000. ISBN 9780415229470.

Dračí hrad, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

U této hry neznáme pravidla, leč zachovala se ilustrace hry a jejích komponentů. V krabici se nacházel bohatě ilustrovaný hrací plán představující pohádkovou krajinu s horami, nížinami i velkým středověkým hradem. Hra obsahovala také figurky draka, prince, tří rytířů a šaška, kostku a herní peníze. Můžeme se tedy domnívat, že šlo o klasickou závodivou hru v tom smyslu, že hráči figurkami prince, rytířů a šaška postupovali po herním plánu vstříc pevnosti s drakem a na cestě na ně čekaly různé překážky i výhody.¹³³

Obléhání Drinopole, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

O tématu této hry není pochyb a stalo se jím dobytí osmanské pevnosti Drinopol, což podle Petra Matějčka z Vojenského historického ústavu Praha znamenalo definitivní zlom v první balkánské válce. „*Pád Drinopolu a následné dobytí posledních tureckých pevností na Balkáně znamenaly celkové vítězství pro Srbsko, Bulharsko, Černou Horu a Řecko.*“¹³⁴

Bohužel ale, jak dobře známe téma a inspiraci pro hru, tak naopak vůbec netušíme, jak se hra hrála. Jediné, co máme k dispozici, je popis: „*Zajímavá hra tato obsahuje plán pevnosti a figurky vojáků,*“¹³⁵ z čehož můžeme usoudit, že hráči obsazovali figurkami vojáků na herním plánu osmanskou pevnost, pravděpodobně pomocí hodů kostkou, ale více se o hře nedozvíme.

Povídám, povídám pohádku..., počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

Podle popisku v inzerátu by mělo jít o hru podobnou lottu.

Na severní točnu, závodivá hra pro 6 hráčů, výrobce neznámý

Popisek u této hry je velmi strohý, leč můžeme z něj rekonstruovat poměrně mnoho informací. Mělo jít o hru podobnou jiné společenské hře, a to *Dostihy*. Krabice obsahovala herní plán, kostku a šest figur a lze tvrdit, že šlo o závodivou hru, ve které hráči postupovali přes zamrzlou Arktidu až k severnímu pólu.¹³⁶

¹³³ *Nové pařížské mody: List paní a dívek českých.*, 15.11.1915, 28(4). s. [10]. ISSN 1803-6341.

¹³⁴ MATĚJČEK, Petr. *Dobytí Drinopolu a první balkánská válka*. VHU PRAHA [online]. Copyright © Vojenský historický ústav Praha [cit. 20.06.2022]. Dostupné z: <http://www.vhu.cz/dobyti-drinopolu-a-prvni-balkanska-valka/>

¹³⁵ *Nové pařížské mody: List paní a dívek českých.*, 15.11.1915, 28(4). s. [10]. ISSN 1803-6341.

¹³⁶ Tamtéž.

Chňap – Lap, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

S velkou pravděpodobností se jedná o stejnou hru, která byla inzerovaná již v roce 1904. Tentokrát však už známe i popis komponentů, nikoliv však pravidel: „*Známá tato hra s obrázkovými kartami se těší oblibě zvláště u dětí. V hezké krabici s 192 kartami.*“¹³⁷

Národní střelnice, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

U této hry sice známe ilustraci, ale z její analýzy ani z popisovaného obsahu nelze rekonstruovat, jak se hra hrála. Součástí hry bylo tahadlo a kuličky, takže je možné, že se pomocí tahadla „vystřelila“ kulička z malé krabičky v pravém dolním rohu herní krabice, aby se kulička zastavila v prohlubni na některém z cílů, které byly namalované na dně krabice. Ilustrace napodobovala dobou střelnici s kovovými terči, které se začaly po zásahu hýbat a hrát. Byl zde zachycen vůz s koněm, husy, dokonce medvěd či flašinetář a každý cíl na sobě měl namalovaný také počet bodů, které hráč při zásahu získal.¹³⁸

Královská česká pošta, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

Díky této hře se měly děti naučit znát místopis zemí koruny České, ale už netušíme, jak. Je pravděpodobné, že v rolích poštovních doručovatelů hráči navštěvovali různá místa v Česku a díky tomu poznávali města a obce v zemi.

Dětská pošta, počet hráčů neznámý, výrobce neznámý

Spíše než deskovou hrou byla *Dětská pošta* hračkou. Podle popisku totiž hráči ani tak nehráli hru podle pravidel, jako se spíš učili správně psát adresy. „*Zábavná tato dětská hra naučí snadno děti poštovní poukázky, průvodky apod. psáti. Krabice obsahuje množství těchto poštovnic a známek s razítkem.*“¹³⁹

Cirkus, závodivá hra až pro šest hráčů, výrobce neznámý

Herní plán tvořily dva soustředné kruhy z očíslovaných polí, po nichž až šest hráčů závodilo s cínovými figurkami představující jezdce na různých cirkusových zvířatech. Počet polí, o kolik se figurka posunula, určoval hod kostkou.

¹³⁷ *Nové pařížské mody: List paní a dívek českých.*, 15.11.1915, 28(4). s. [10]. ISSN 1803-6341.

¹³⁸ Tamtéž.

¹³⁹ Tamtéž.

Černý Petr, blafovací hra pro tři až šest hráčů, výrobce neznámý

Oblíbená blafovací hra o 33 kartách (v některých verzích obsahovala jen 25 karet), z nichž jedna zobrazuje Černého Petra (ilustrace se liší vydání od vydání, ale je to například kominík, černý kocour, čert, ušpiněný kluk apod.) a na zbylých 32 je 16 párů obrázků. Hráči postupně tahají karty z rukou soupeřů, vykládají dvojice a snaží se, aby si nevytáhli Černého Petra, ten jediný netvoří pár, a komu na konci hry zůstane v ruce, ten prohrál.

Z Petrohradu do Paříže, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, výrobce neznámý

Závodivá hra, ve které hráči s figurkami v podobě kovového automobilu postupovali po hracím plánu z Petrohradu do Paříže. Počet ujetých políček během tahu určovala kostka.

Pes detektivem, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, výrobce neznámý

Popisek u hry je velmi výmluvný: „*Společenská, velmi zábavná hra, znázorňující honbu za zlodějem, které se účastní policejní pes, četníci a strojvůdce.*“¹⁴⁰ Z něj si můžeme odvodit, že šlo o závodivou hru, ve které až šest hráčů pohybovalo podle hodu kostkou svými kovovými figurkami po hracím plánu s cílem být u zloděje, tedy v cíli, jako první.

V roce 1915 se prodávaly také rovnou celé sety her, v nabídce byly dvě krabice podle velikosti. Ta velká obsahovala: *Národní střelnici, Dámu, Černého Petra a Mlýnek*. Malý box obsahoval: *Kladivo a zvon, Zoologické lotto a Černého Petra*.

Rok 1920

Československou republikou – zábavná a poučná společenská hra, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, výrobce neznámý

Hra obsahovala šest cínových poutníků a herní plán Československo s řadou barevných očíslovaných polí. Mezi čísla 1 až 90 házel hráč dvěma kostkami a o součet padlých čísel postupoval po mapě republiky. Za devadesátkou už používal ve svém tahu jen jednu.

Cesta začínala v Praze a zase se do ní přes Brandýs nad Labem vracela. Hráče při vstupu na jednotlivá místa čekala odměna nebo trest. Například Karlštejn: „*Kdo se dostane na stanici 3, postoupí za odměnu, že navštívil tento památník české slávy, na č. 12.*“¹⁴¹ V Kardašově Řečici

¹⁴⁰ *Nové pařížské mody: List paní a dívek českých.*, 15.11.1915, 28(4). s. [10]. ISSN 1803-6341.

¹⁴¹ Pravidla hry *Československou republikou*, muzeum stolních her, www.retrostolnihry.cz [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/%C4%8Ceskoslovenskou-republikou.php>

musel naopak hráč: „*Který sem první dorazí, připomenout všem: „Zde se narodil Boleslav Jablonský. ‘ Kdo ho opomene, zaplat za trest 2 penízky.*“¹⁴²

„*Hra tato má sloužiti v první řadě k zábavě. Vedle toho ale mají si hráči mapu Československé republiky tak v paměti vštípit, aby kdykoliv z paměti alespoň přibližně obrysy republiky a toky hlavních řek načrtnouti mohli, dále aby věděli, v které zemi to nebo ono město leží a toto také na první pohled v mapě našli,*“¹⁴³ uvádějí pravidla hry.

Hra vyšla minimálně ve dvou vydáních, které se liší přebalem. Ve 20. letech vyšla ještě jednou – změnil se graficky herní plán i přebal hry, místo dvou skautů se na obalu nachází chlapec s dívkou sedící nad stolem, nicméně pravidla hry i její smysl zůstaly stejné.

Rok 1926

Skleněná hora, závodivá hra pro tři hráče, vyrobila firma Knihdrup Prostějov

Na vrcholu skleněné hory se nachází poklady, které hráči chtějí získat. Jenže stěny hory jsou skleněné, vstup hlídá nezranitelný pes a před vrcholkem sedí drak. Hráči hrají ve třech různých rolích – trpaslíka, obra a člověka. Postup figurkou po herním plánu určovala šestistěnná kostka. Herní plán přitom tvořily tři postupně se zmenšující (začarované) kruhy a figurky hráčů po nich obíhaly tak dlouho, dokud se nepoštěstilo hodit přesně tolik, aby mohli na křižovatce postoupit výše. Draka na vršku hory porazil hráč tak, když u něj hodil číslo 1 na kostce a pak musel hodit ještě jednou 1, aby vstoupil do pokladnice a zvítězil.¹⁴⁴

Rok 1930

V říši trpaslíků, závodivá hra pro dva až pro šest hráčů, výrobce neznámý (je možné, že Schowanek)

Hra spočívala v putování podzemní říši trpaslíků, kdy se figurky pohybovaly po herním plánu. Na začátku cesty děti spatřily trpaslíka a vydaly se s ním do podzemí. Postupně procházely trpasličí říši, dostaly se až k vládci Laurinovi a poté je čekala cesta ven. Figurky hráčů tvořily dřevěné figurky dětí polepené ilustrovaným papírem.

„*Je tam dole jako v kouzelné osvětlené jeskyni. Slyšíte, jak shora padá hučící vodopád, který se rozlévá v podzemní jezero, přes které se můžete člunem převést. Je tam krásný chrám,*

¹⁴² Pravidla hry *Československou republikou*, muzeum stolních her, www.retrostolnihry.cz [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/%C4%8Ceskoslovenskou-republikou.php>

¹⁴³ Tamtéž.

¹⁴⁴ Pravidla hry *Skleněná hora*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

který září v jasném světle svic, je tam také docela tmavá kouzelná komora. Hu. Tu vám přejede mráz po zádech,“¹⁴⁵ popisují říši trpaslíků pravidla hry.

Hra byla určená až pro šest osob, ale ve hře tři a dvou hráčů hrál každý za dvě postavy.

Rok 1935

Quinteron, strategická hra pro dva až šest hráčů, výrobce Schowanek

Každý hráč si před začátkem hry vzal 15 kostiček v jedné barvě. Následně je umisťoval kamkoliv do mřížky na hracím poli tak, aby dostal pět kostek do řady v libovolném směru. Současně si hlídal, aby totéž znemožnil soupeři tím, že mu do jeho řady posadí kostičku své barvy. Kdo první sestaví řadu o pěti kostkách, vyhrává.¹⁴⁶

Rok 1936

Veselé cestování Špejbla a Hurvínka, závodivá hra pro dva až pět hráčů, výrobce Schowanek, později TOFA Semily a nakonec EFKO-karton

Hráči mohli hrát za pět různých postav – Spejlba, Hurvínka, Kašpárka, Máníčky a Žerýka, které si určili pomocí speciální hrací kostky. Hráč mohl: „*Svého chráněnce navést na cestu teprve tehdy, když mu kostka padla s obrázkem jemu patřící loutky navrch. Tu postavil na pole označené číslem, které ukázala druhá kostka s tečkami,*“¹⁴⁷ uvádějí pravidla hry. Poté postupovala po hracím plánu každá figurka samostatně, táhl s ní i cizí hráč, a to vždy o tolik, kolik padlo na číselné kostce.

Aby toho nebylo málo, tak na cestě čekala ještě speciální políčka s různými efekty. Například na čísle 10: „*Si jistě každý všimne, jak pohodlně cestuje Žerýk. Sedne si také pohodlně dozadu na vůz a už se zadarmo veze až na č. 15.*“¹⁴⁸ Nejhorší však bylo číslo 92 téměř před cílem (na čísle 100). Kdo sem vstoupil, musel se vrátit na začátek cesty. Pravidla pro toto políčko se v dalších vydáních zmírnila, takže hráč se vrátil jen o 20 políček zpět a vynechal další čtyři postupy.

Hra vyšla v celkem čtyřech edicích. První vydala albrechtická továrna na hračky Schowanek v roce 1936 a výtvarným autorem byl Jiří Trnka. Podruhé vyšla během druhé

¹⁴⁵ Pravidla hry *V říši trpaslíků*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/V-%C5%99%C3%AD%C5%A1i-trpasl%C3%ADk%C5%AF.php>

¹⁴⁶ Pravidla hry *Quinteron*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/quinteron.php>

¹⁴⁷ Pravidla hry *Veselé putování Špejbla a Hurvínka*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Vesel%C3%A9-cestov%C3%A1n%C3%AD-%C5%A0pejbla-a-Hruv%C3%ADnka.php>

¹⁴⁸ Tamtéž.

světové války, ale s jistými úpravami. Nesměla chybět německy psaná pravidla a Československá vlajka z herního plánu zmizela, nahradil ji bílo červený prapor Protektorátu Čechy a Morava.¹⁴⁹

O třetí vydání se postaral národní podnik TOFA Semily, který začal putování Spejbla s Hurvínkem vydávat od roku 1960. TOFA změnila název hry (prvorepublikového Špejbla začala psát jako Spejbla) a také grafickou podobu hry. Výtvarníkem se stal Jiří Winter (Neprakta), nový ilustrátor však zachoval kompletní pravidla i rozložení herního plánu, dokonce i namalované postavy byly stejné a ve stejných pozicích, jen ztvárněné Nepraktovým stylem.¹⁵⁰

V téměř totožné podobě vyšla hra znovu i v roce 2015, tentokrát v edici retro her od společnosti EFKO-Karton. Poslední edice doznala už jen kosmetických změn, slovo „cestování“ v názvu nahradilo slovo „putování“.

Proč na výlet šlapat pešky, když tu máme koloběžky?, závodivá hra pro dva až čtyři hráče, výrobce Schowanek, později TOFA Semily

Hráči se zhodí role cestovatelů (myšky, kocourka, Lojzičky a Honzíka) po herním plánu a tentokrát nešlapou pešky, ale jedou na koloběžkách. Figurky skutečně stály na miniaturních koloběžkách. Počet polí, o které postoupily dřevěné figurky při hře, určoval hod šestistěnnou kostkou. Hráči měli při sobě také 15 hracích známek, které představovaly platilo.

Na cestě nechyběla políčka s odměnami i tresty. Například na šestce se hráč stal skutečným krasojedcem a v pravidlech stojí: „*Předvádí společníkům své jezdecké umění tak dlouho, až zmešká 1 pořadí, ale dostane od nadšených diváků od každého po 1 známce.*“¹⁵¹ Před cílem nechybělo ani pole automaticky vracející na začátek cesty – kdo vstoupil na číslo 70 (10 polí před cílem), tak podle pravidel: „*Je se svým výletem trochu předčasně u konce.*

¹⁴⁹ *Planetka Spejbla a Hurvínka: Společenské deskové, karetní a jiné hry* [online]. [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <http://www.spejbl-hurvinek.eu/index.php?page=page&kid=54>

¹⁵⁰ Jiří Winter to v knize rozhovorů *Tučná linka černou tuší: aneb NEPRAKTYcké vzpomínání* vysvětlil následovně: „*Trnkův obrázek se nedochoval, a když chtěl výrobce hru znovu vydat, oslovil mne, abych nakreslil novou desku. Jednalo se však o Skupovo a Trnkovo autorství, tak na obrázku nové hry nefiguruje můj podpis.*“ WINTER, Jiří a Jaroslav KOPECKÝ. *Tučná linka černou tuší*. Praha: Epoque, 2012. s. 187. ISBN 978-80-7425-131-3.

¹⁵¹ Pravidla hry *Proč na výlet šlapat pešky, když tu máme koloběžky?*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Pro%C4%8D-na-v%C3%BDlet-%C5%A1lapat-p%C4%9B%C5%A1ky-kdy%C5%BE-tu-m%C3%A1me-kolob%C4%9B%C5%BEky.php>

Škoda, ještě jen malý kousíček chyběl k cíli. Proč se ta milionská držátka tak rozbila? Přece nemohou nést koloběžku na zádech? A tak chtě nechtě, musí se náš výletník vrátit domů. “¹⁵²

Rok 1937

Business, budovatelská hra pro dva až čtyři hráče, výrobce Schowanek, později TERNO Ústí n. Labem a Pittera Exotrend

Popis hry nejlépe vystihneme citací z pravidel: „*Hra ‚Business‘ jest vůbec zrcadlem života: hráči nabývají pozemků, mohou na nich stavěti domy a hotely, vybírají nájemné, platí za jízdu na železnici, za telefon, elektr. proud, vodovod, nejsou ušetřeni ani dane z pozemků, mohou obdržeti dividendu i subvenci na stavbu, musí ale platiti i za opravy svých domů a hotelů, vyhrávají v loterii, platí úroky bance, musí do žaláře a na konec i do konkursu.*“¹⁵³

Pokud se jen zběžně podíváme na herní plán a styl hry – nákup pozemků a následné kasírování ostatních hráčů, pokud vstoupí na zabraná políčka – ihned se nám připomene jiná, světově proslulá hra – Monopoly. Je naprosto jasné, že v Albrechticích americké Monopoly okopírovali. Místo zahraničních adres hráči v Businessu nakupují nemovitosti v Praze, a to od nejlevnějších v Braníku po nejlukrativnější adresy na Václavském náměstí.

Když se pak v roce 1991 konala v Praze Všeobecná československá výstava, vydala firma Pittera Exotrend hru *Business* znovu, tentokrát s přídomek Business Výstaviště. Pravidla hry zůstala stejná, změnil se pouze herní plán, z nějž zmizela prvorepubliková zdobnost v ilustracích Prahy a zůstala jen strohá deska bez obrázků.

V roce 1989 pak vydala společnost TERNO Ústí n. L., v.o.s. další klon Monopolů, respektive novou verzi hry Business od firmy Schowanek a nazvala ji po sobě – *TERNO*. Hráči se tu pohybují po Praze a nakupují nemovitosti, je však zajímavé, jak dokonale tato hra kopíruje Schowankovu verzi a současně je odlišná. Obě hry mají na herním plánu pohled na Národní muzeum, pohled na Hradčany přes Vltavu a Karlův most a kostel Panny Marie před Týnem, ale ilustrátor na konci 80. let tyto obrazy vytvořil odlišným stylem a použil jiný úhel. To platí i o ilustracích na herním plánu, které byly aktualizovány – například telefony. Zatímco verze

¹⁵² Pravidla hry *Proč na výlet šlapat pešky, když tu máme koloběžky?*, muzeum stolních her [www.retrostolnihry.cz](https://www.retrostolnihry.cz/Pro%C4%8D-na-v%C3%BDlet-%C5%A1lapat-p%C4%9B%C5%A1ky-kdy%C5%BE-tu-m%C3%A1me-kolob%C4%9B%C5%BEky.php), [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Pro%C4%8D-na-v%C3%BDlet-%C5%A1lapat-p%C4%9B%C5%A1ky-kdy%C5%BE-tu-m%C3%A1me-kolob%C4%9B%C5%BEky.php>

¹⁵³ Pravidla hry *Business*, muzeum stolních her [www.retrostolnihry.cz](https://www.retrostolnihry.cz/Business.php), [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Business.php>

od firmy Schowanek zobrazuje telefon ze třicátých let, verze od hry TERNO už obsahuje moderní telefon z plastu.¹⁵⁴

Rok 1940

Hvězdicový závod, abstraktní hra pro dva až šest hráčů, výrobce neznámý

Pravidla tuto hru popisují velmi stručně: „*Zjednodušený šach, snadný k naučení i dětem!*“¹⁵⁵ Jelikož hra vyšla v Protektorátu Čechy a Morava, v krabici je vlepená česká i německá jazyková mutace pravidel. Neunikne pozornosti výzva tvůrců Hvězdicového závodu v záhlaví pravidel: „*Chraňte se škodlivé nudy! Dopřejte si zajímavého rozptýlení.*“¹⁵⁶ Což evokuje přímo striktní rozkaz k aktivnímu trávení volného času.

Každý z hráčů ovládá 15 figur (krále, 2 pobočníky, 2 hlídky a 10 jezdců) a ty musí navigovat z hvězdice své barvy na herním plánu do protilehlé strany. Figurky se mohou pohybovat o jedno pole na všechny strany, tedy i zpět, a mohou i přeskočit své či soupeřovy figury, pokud za nimi se nachází volné místo. Podobně jako v dámě je možné tímto způsobem přeskočit více figurek současně, stačí, aby mezi nimi bylo vždy jedno pole volné. Přeskočené postavy neodcházejí z herního plánu, jen se přes ně dokázala cesta vlastních figurek k cíli výrazně zrychlit.

Rok 1941

Válka u stolu, válečná hra pro dva hráče, výrobce J. Glos Semily¹⁵⁷

Hra měla: „*Zábavným způsobem poučiti mládež o způsobu válčení,*“¹⁵⁸ jak stojí v pravidlech. I když hra vychází až po skončení války o Francii, na herním plánu nenacházíme žádné odkazy na oba válčící státy – žádné hákové kříže, říšské orlice oslavující vítězství a podobné propagandistické symboly. Naopak bychom mohli říci, že grafické zpracování je až nečekaně strohé.

Herní plán zobrazuje Německo, Švýcarsko, Francii s kouskem severní Itálie. Herní políčka představují evropská města, mezi nimiž se pohybují válčící figurky ve třech

¹⁵⁴ Společenská hra *Terno*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Terno.php>

¹⁵⁵ Pravidla hry *Hvězdicový závod*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Hv%C4%9Bzdicov%C3%BD-z%C3%A1vod.php>

¹⁵⁶ Tamtéž.

¹⁵⁷ Na tištěných materiálech se uvádí jako autor knihtiskárna, grafický závod, knihkupectví a obchod papírem Josefa Glose v Semilech, nicméně hra obsahuje řadu dřevěných figurek, jejichž provedení i nápaditost zpracování odkazují na tvorbu výrobní hraček Schowanek v Albrechticích. Je možné, že hrací plán a hru tiskl Glos v Semilech a herní komponenty dodávali čeští zaměstnanci vyhnání z Albrechtic a usídlení v Semilech.

¹⁵⁸ Pravidla hry *Válka u stolu*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/V%C3%A1lka-u-stolu.php>

provedeních – pěchota, letectvo a dělostřelectvo (zajímavé, že v době, kdy slaví úspěch tankové brigády, se tvůrci *Války u stolu* drželi konvenčního válečného smýšlení založeném na boji pěchoty podporované dělostřelectvem).

Ve hře zvítězí ten, kdo jako první obsadí svou pěchotou tři soupeřovy posádky, nebo figurky svého protivníka zcela vyhladí. Herní mechaniky byly velmi prosté – hráči se střídali v házení kostkou a podle čísla, které padlo, aktivovali buď pěchotu, artilerii či letectvo. Podle pravidel šlo hrát i variantu s absencí náhody, a to bez kostky určující aktivaci.

Každá figurka měla svá specifika. Silné dělostřelectvo dokázalo zničit (zabrat) dvě soupeřovy figurky, ale zase mohlo překračovat řeky jen přes mosty, letouny se pohybovaly od letiště k letišti přes několik políček současně, jen pěchota se hýbala jen o jedno pole v libovolném směru a mohla také zabrat jen jednoho nepřítele.

Rok 1941

Prší, prší jen se leje, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydal Schowanek

Hráči navigují svou figurku, kterou představuje ze dřeva vyrobená maminka s kočárkem (v kočárku je namalované miminko), po spleťtých cestičkách v parku a snaží se jako první dostáhnout altánu, kde se tak mohou ukrýt před deštěm. Cesta však nebyla jednoduchá, na herním plánu naleznete celkem pět kol tvořené políčky, po kterých se pohybují figurky. Má to však háček, jen ze tří z nich vede cesta k altánu, takže hráči museli kroužit po slepých okruzích, dokud jim kostky nedovolily vyjet ven a směřovat k cíli.¹⁵⁹

Rok 1951

Ten to maže do garáže, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydal Schowanek

Herní plán tvořily tři soustředné kruhy, na nichž byly v určitých místech namalovány šipky. Právě přes ně bylo možné vstoupit do užší dráhy a blížít se tak cíli. Ovšem pozor, někdy šipky vedly i opačným směrem, takže se hráčovo auto (dřevěné, vymodelované i s jezdcem a volantem) mohlo vrátit zpět na delší okruh, kde kroužilo, dokud se opět nedostane na šipku vedoucí dovnitř.¹⁶⁰

¹⁵⁹ Pravidla hry *Prší, prší, jen se leje*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Pr%C5%A1%C3%AD-Pr%C5%A1%C3%AD-jen-se-leje.php>

¹⁶⁰ Pravidla hry *Ten to maže do garáže*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Ten-to-ma%C5%BEE-do-gar%C3%A1%C5%BEE.php>

Rok 1952

Stolní kopaná, sportovní hra pro 2 hráče, vydaly Severočeské tiskárny, n. p.

Tato stolní kopaná ještě není notoricky známou hračkou, kterou od 70. let vydával brněnský Chemoplast a představoval plastové hráče přidělané na malých pružinkách ke hřišti. Tato verze deskoherní kopané představuje fúzi fotbalu s dámou či halmou. Herní plán tvořilo hřiště s bíle orámovaným brankovištěm a každý hráč měl 11 disků v modré nebo červené barvě (tři z nich představovaly brankáře) a k tomu byl jeden žeton neutrální – míč.

Kameny se po plánu pohybovaly jako dáma ve hře Dáma, tedy všemi směry o libovolný počet polí. Disk s míčem musel hráč navigovat přes hřiště tak, aby svými kameny blokoval soupeře a současně se blížil k brance. Kameny nebylo možné přeskakovat, pokud neměly u sebe míč. A když soupeř přeskočil žeton s míčem, získal ho pro svou stranu.¹⁶¹

Rok 1953

Astronauti, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydal TOFA Semily

První nalezená hra se sci-fi tematikou. Herní plán představovala dráha z políček, která se vlekla po celé sluneční soustavě od Merkuru po Pluto. Hráči začínali na planetě Zemi a odtud se vydávali poznávat vesmír, a to včetně mimozemské kosmické lodi. Rychlost jejich pohybu určovala šestistěnná kostka.¹⁶²

Rok 1954

Haló, taxi!, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, výrobce neznámý

V této hře se hráči stali taxikáři a jejich herní figurky představovalo dřevěné autíčko. Herní plán tvořily čtyři soustředné kruhy, které propojovaly šipky – to byly ulice. Ve čtyřech rozích pak byli namalovaní pasažéři a ty představovala malá halmička ve čtyřech barvách shodných s barvou hráčských aut.

Hráči jako taxikáři čekali uprostřed kruhu na nádraží. Když jim padlo na kostce stejné číslo, jako bylo číslo jejich vozu, mohli vyjet a proplétat se po kruhové dráze na vnější okruh pro svého pasažéra. Toho naložili (figurky a auta měla v sobě zabudovaný magnet, takže figurka na autu držela) a spolu se vydali zpět k nádraží. Kdo tam dorazil jako první, vyhrál. Ovšem pozor, když skončila dvě auta na stejném poli, to „vyhozené“ se muselo vrátit o tolik polí zpět,

¹⁶¹ Pravidla hry *Stolní kopaná*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Stoln%C3%AD-kopan%C3%A1.php>

¹⁶² Pravidla hry *Astronauti*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Astronauti.php>

kolik bylo číslo auta, které jej přeskočilo. A pokud hráč vstoupil na pole se shodnou barvou, jako jeho auto, mohlo jej to vrátit zpátky na začátek cesty.¹⁶³

Rok 1955

Horolezec, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, výrobce TOFA Semily

Tato hra byla naprosto unikátní, herní plán totiž neležel na stole, ale stál na podstavci téměř kolo k zemi a představoval tak strmé svahy hor, na které se hráči snažili vylézt. Jejich dřevěné figurky měly na spodní straně seříznutou kouli a do ní vsazený magnet tak, aby se mohly pohybovat po políčkách na nakloněném herním plánu a simulovat tak pocit horolezce balancujícího na strmém horském srázu.

Počet polí, o které horolezec povylezl, určoval hod šestistěnnou kostkou, ovšem pozor. Ne všechny magnety na herním plánu se přitahovaly se figurkami hráčů a některá prostě na určitém políčku nečekaně spadla. Proto bylo nutné mezi jednotlivými partiemi figurky měnit, aby si hráč nezapamatoval krizová místa pro svého horolezce.

Současně byla na některých políčkách přímo napsána doplňující pravidla, která figurky hráčů posouvala kupředu či vracela zpátky na začátek cesty. Od jisté výšky již hráči nepoužívali číselné kostky, ale barevné, což jejich postup výrazně zpomalilo. A stejně jako v *Člověče, nezlob se!* se figurky mohly z herního plánu vyhazovat.¹⁶⁴

Mistři v kopané, sportovní hra pro 2 hráče, vydal TOFA Semily

Tato hra se prodávala v nečekaně malé krabičce. Důvod byl prostý, neobsahovala totiž herní plán, ale pouze návod s rozměry, jak si křídou na desku stolu hřiště namalovat (mělo rozměry 110x70 cm). Na hřišti hráči rozmístili branky, své dřevěné figury hráčů a dřevěný míč.

Herní mechaniky byly vskutku jednoduché, hráči totiž figurkami posouvali dřevěný míč a jakoby „kopali“ jej směrem k soupeřově bráně. Po odehrání bylo možné položit figurku kamkoliv po hřišti. Na řadě byl ten, čí figurka byla blíže míči. Toto jednoduché pravidlo umožnilo poměrně věrně simulovat celé útočné akce se vzájemnými přihrávkami. Pravidla pamatovala také na fauly, ofsajdy, out i trestná střelení či rohové kopy.¹⁶⁵

¹⁶³ Pravidla hry *Haló, taxi!*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Halo-Taxi.php>

¹⁶⁴ Pravidla hry *Horolezec*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

¹⁶⁵ Pravidla hry *Mistři v kopané*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Mist%C5%99i-v-kopan%C3%A9.php>

Plochá dráha motocyklů, závodivá hra pro 2 až 5 hráčů, vydal TOFA Semily

Název hry plně vystihuje její podstatu – hráči se stali jezdci na plochodrážních motocyklech a kroužili po oválu pět kol. Za každé kolo získali bod. Počet bodů i postup v závodu zobrazovalo malé počítadlo. Figurky hráčů představovaly dřevěné figurky jezdců na motocyklech. Na dráhu závodník vyjel jen tehdy, jen když mu padlo sudé číslo, jinak mu motor „zhasnul“. Hráč následně hodil kostkou a postoupil o tolik polí dopředu, kolik mu padlo. Závodníci mohli místo postupu vpřed měnit jízdní dráhy, do vnitřních přejížděli po červených šípkách, do vnějších po černých. Smysl různých drah přišel v zatáčkách.

Každé pole v zatáčce bylo očíslované a hráč mohl svou figurkou postoupit maximálně o tolik polí kupředu, kolik číslo udávalo. Vnitřní dráhy byly kratší, ale o to pomalejší, vnější delší, ale zase umožňovaly jet rychleji (postoupit o více polí). Tato herní mechanika velmi jednoduše leč věrně simulovala skutečné závody.¹⁶⁶

Pozor dej!, vzdělávací hra pro 2 až 5 hráčů, vydaly Vítkovické železárny Klementa Gottwalda

Pozor dej! není snad ani deskovou hrou, jako agitací za bezpečnost práce a odřeknutí se alkoholu a dalších škodlivin, které by bránily ve výkonu práce. Hru vydaly Vítkovické železárny Klementa Gottwalda, není jisté, zda šlo o produkt pro zaměstnance, ale spíše to byl produkt pro trh v celé republice. Hra byla určená pro „malé i velké“ a na herním plánu je napsán i jasný ideový směr hry: „*Zdráv se domů každodenně vrací, s rozvahou kdo jedná v životě i v práci.*“¹⁶⁷

Herní plán tvoří dlouhá, klikatící se cestička o 130 polích, které v pravidelných rozestupech přerušují barevně zvýrazněná pole – žlutá jsou pozitivní, červená negativní. Hráči házeli kostkami a postupovali o tolik polí, kolik jim padlo. Pro větší důraznost doplňovaly herní plán také velké, černobílé obrázky.

Kdo vstoupil na barevné pole, dočkal se nejen herní odměny či trestu, ale také důkladného, veršovaného ponaučení, například: „*Kdo nemaže stroje v chodu, k dobru má po jednom hodu.*“¹⁶⁸ Na čísle 78 stálo: „*Benzín, karbid, nafta je tu! Nezapálím cigaretu,*“¹⁶⁹ a odměnou byl postup o dvě políčka. Zato trest za alkoholismus byl poměrně krutý: „*Po pivu*

¹⁶⁶ Pravidla hry *Plochá dráha motocyklů*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Ploch%C3%A1-dr%C3%A1ha-motocykl%C5%AF.php>

¹⁶⁷ Pravidla hry *Pozor dej!*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Pozor-dej.php>

¹⁶⁸ Tamtéž.

¹⁶⁹ Tamtéž.

*se ti chce spát, dvakrát proto budeš stát!*¹⁷⁰ Dvakrát vynechat svůj tah je v závodivé hře skutečně silné oslabení šance na výhru.

Utekla nám koza, poziční hra pro 2 až 6 hráčů, vydala TOFA Semily

V této asymetrické poziční hře hrál jeden hráč za uprchlou kozu a zbylí hráči za pět dalších postav (dědeček, babička, dvě vnoučata a pes). Bez ohledu na to, kolik hráčů hrálo, ve hře byly vždy všechny figurky, které se také aktivovaly v předepsaném pořadí – nejprve se musela přesunout o jedno pole koza, poté dědeček, babička, vnoučata a pak pes. Cílem hry bylo dopadnout kozu, a to tak, že ji pronásledovatelé obkličili, nebo ji nahnali na speciální políčko. Koza zvítězila tehdy, když došla na své vlastní pole (vstup do záhonu se zelím). Klíčové bylo, že se postavy pohnout musely v předepsaném prostředí, takže obkličování nebylo tak jednoduché.¹⁷¹

Rok 1957

Jedeme Závod míru, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydal PLASTIMAT Jablonec nad Nisou

Závodivá hra zpracovávala největší amatérský cyklistický závod ve východní Evropě po 2. světové válce – Závod míru. Závod se jely od roku 1948, zprvu mezi Prahou a Varšavou, od 50. let přibýlo také Německo, což autoři hry reflektují. Na herním plánu se táhne klikatá cesta tvořená párem stejně očíslovaných polí a ta překračuje hranice Československa do Německa a přes Berlín a Vratislav končí jako skutečný závod ve Varšavě.

Tato hra bourá nejtradičnější koncept závodivých her a nepoužívá pro určování pohybu hod šestistěnnou kostkou. Dokonce ani nepracuje s konceptem, že hráč musí provést po cestě všechny figurky své barvy. Naopak. Hráčův tým tvořili čtyři jezdci ve čtyřech odlišných barvách, shodnou měli jen barvu podstavce. Neházelo se ani kostkou, ale hráč roztočil miniaturní ruletu, ve kterém bylo 12 výřezů. Do nich vhodil čtyři kuličky a posunul všechny své jezdce najednou o tolik polí, v jakých dírkách se zachytila kulička shodné barvy. Skončila-li modrá kulička na čísle 8 a žlutá na 2, modrý cyklista vyjel vpřed o osm polí, žlutý jen o dva. Proto dráhu pro cyklisty tvoří páry políček, aby se při hře čtyř hráčů na trať vešlo

¹⁷⁰ Pravidla hry *Pozor dej!*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Pozor-dej.php>

¹⁷¹ Pravidla hry *Utekla nám koza*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

všech 16 jezdců. Pokud některá kulička nepadla do výřezu, tak závodník příslušné barvy se daný tah nepohnul. Pravidla to vysvětlovala lakonicky tím, že měl na kole defekt.¹⁷²

Magnetická kulička, zručnostní hra pro libovolný počet hráčů, vydal TOFA Semily

Princip hry byl velice jednoduchý – hráč vzal celé spodní víko krabice, na jejímž dně byla namalovaná červená kulička v devíti různých pozicích s příslušnými body. Hráč hodil do krabice kuličku a nakláněním krabice se snažil kuličku ustálit na některém z obrázků. Když se mu to podařilo, získal tolik bodů, kolik ukazovalo číslo u obrázku. Vyhrával ten, kdo v předem daném počtu kol získal nejvíc bodů.¹⁷³

Rok 1958

Husím pochodem, závodivá hra pro 2 hráče, Severografia Semily¹⁷⁴

Každý z hráčů ovládá šestici hus (liší se barvou zobáčků), se kterou se snaží po cestičce dosáhnout rybníčku uprostřed herního plánu. Počet polí, o které se opeřenci posunuli, určovala šestistěnná kostka. Hráči však měli práci ztíženou, protože husy museli k rybníčku jít, jak jinak, v řadě za sebou, tedy husím pochodem. Nebylo ale možné, aby své figurky přeskakovali a nemohli s nimi jít ani na obsazené pole. Posouvali tedy své husičky pouze o tolik, kolik jim prostor dovolil.¹⁷⁵

Od Šumavy k Tatrám, závodivá hra pro 2 až 5 hráčů, vydal Knihdrupe Prostějov

Tato hra se mohla hrát hned dvojím způsobem. První je velmi jednoduchý a kombinuje v sobě všechny prvky národopisné závodivé hry – hráči cestovali po mapě Československa z Prahy přes Šumavu až do Černé nad Tisou. Cílem bylo dosáhnout jako prvního předem zvoleného města, nemuselo se tedy cestovat až na konec republiky. Ovšem pozor, hra vyžadovala jisté zeměpisné znalosti.

Na mapě bylo 50 červených koleček opatřených také ilustrací zobrazující dané město či památku. Chyběl zde ale jakýkoliv popis. Bylo na hráči, aby správně uhodl příslušné místo.

¹⁷² Pravidla hry *Jedeme Závod Míru*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Jedeme-Z%C3%A1vod-M%C3%ADru.php>

¹⁷³ Pravidla hry *Magnetická kulička*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Magnetick%C3%A1-kuli%C4%8Dka.php>

¹⁷⁴ Na dolním okraji stránky s pravidly hry naleznete poznámku uvádějící pouze název podniku: „Severografia Semily“. Problém je v tom, že národní podnik Severografia v Semilech pobočku neměl. Dřevěné komponenty do hry – figurky hus – s velkou pravděpodobností pocházejí ze semilského podniku TOFA.

¹⁷⁵ Pravidla hry *Husím pochodem*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Hus%C3%ADm-pochodem.php>

Pokud tak učinil, nebyl potrestán a mohl si vzít kartičku s určitým bonusem, nebo trestem. Pokud ale hráč místo nepoznal, jedno celé kolo musel zůstat stát.

Druhá varianta hry je obchodní a používaly se při ní kartičky s modrým rubem. Hráči se stávali obchodními úředníky, kteří cestují republikou a ve městech sbírají objednávky. Při vstupu na červené políčko si táhli modrou kartičku a zařídili se podle toho, co na ní bylo napsáno – například si připsali 100 Kč, jako by přijali objednávku za sto korun. Zvítězil pak ten, kdo na konci hry měl nejvíce peněz (objednávek).¹⁷⁶

Magnetický auto-moto-ski-slalom, zručnostní hry pro 2 až 4 hráče, vydal Okresní průmyslový kombinát Semily, později Kovozávody Semily

Jen těžko naleznete v dosavadním seznamu kurióznější hru. Spodní díl krabice se hrou se otočil vzhůru nohama a do dírky na užší straně krabice se zastrčila ovládací páka. Na hladké dno krabice se rozprostřely branky a praporky, které museli hráči projet s malými plastovými motorkami a autíčky. Navigace ovšem nebyla jen tak. Na spodní straně krabice, díky jejímu otočení nyní neviditelné, bylo připevněné něco jako robotická ruka, která se ovládala pákou – díky tomu se natahovala a smršťovala i otáčela do všech stran. Na konci této „ruky“ byl magnet. Z druhé strany herní krabice se na tento magnet přichytil druhý, který byl součástí podstavce plastového auta či motorky. Díky tomu, jak hráč manipuloval ovládací pákou, hýbal i autíčkem či motocyklem a takto jimi projížděl pod brankami a mezi praporky.

Tato hra vyšla ještě jednou, a to v roce 1974. Princip zůstal stejný – pomocí vodící páky, která ovládala mechanické rameno skryté v krabici hry, hráči projížděli závodní dráhu. Největší změnou prošla grafická úprava – na krabici od hry byl již naznačený herní plán, takže rozestavení překážek již nebylo pouze na hráčích. Zkrátil se také název, a to na *Magnetický auto-moto slalom*, z nějž vpadlo matoucí ski. Na lyžích se v této hře nikdy nejezdilo.¹⁷⁷

Dvanáct bere, hra pro 2 až 4 hráče, vydal TOFA Semily

Každý hráč obdržel na začátku 50 kousků dřívěk v jedné barvě. Následně se střídali v hodů dvěma kostkami a podle výsledků pokládali na herní plán, který tvořila květina s poli od 2 do 11 na okvětních lístcích a číslem 7 na středu.

¹⁷⁶ Pravidla hry *Od Šumavy k Tatrám*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Od-%C5%A0umavy-k-Tatr%C3%A1m.php>

¹⁷⁷ Pravidla hry *Magnetický auto-moto-ski-slalom*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Magnetick%C3%BD-auto-moto-ski-slalom.php>

Podle součtu čísel, které hráč hodil, položil na příslušné políčko své dřívko (například při hodu čísel 2 a 7 položil dřívko na pole 9). Pokud následující hráč hodil stejné číslo, byť třeba v jiném složení, mohl si čerstvě položené dřívko z herního plánu rovnou vzít. Speciální pravidlo mělo číslo 7 – sem mohli hráči dřívka pouze vkládat, nikoliv brát.

Pokud někomu padlo 12, tak plně v souladu s názvem hry vzal všechna dřívka položená na herním plánu, a to i z čísla 7. Kdo přijde o všechna dřívka, vypadává ze hry, dokud nezůstane pouze jeden majitel všech dřívek.¹⁷⁸

Dostihy, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydal TOFA Semily

Další zpracování koňských dostihů, nyní ovšem v mnohem propracovanější verzi. Hráči se mohli rozhodnout, zda pojedou hned tři verze závodů, a to buď jednodušší sprint po oválu, nebo náročnější běh přes překážky. Po herním plánu figurky opět posouvala šestistěnná kostka.

Cval po oválu bez překážek se mohl hrát naprosto triviálně. Hráči se střídali a podle toho, kolik jim padlo na kostce, o tolik svého koně posunuli kupředu. Mohli ale zvolit i náročnější variantu a házet dvěma kostkami – na jedné museli hodit číslo svého jezdce, a tak ho vůbec aktivovat, aby se mohl pohnout o tolik čísel, které padlo na druhé kostce.

Druhá verze hry byl překážkový dostih. Na herní plán umístili hráči sedm překážek, přes které museli koně hráčů přeskočit. K tomu sloužila zelená pole před a za překážkou – odskočiště a doskočiště. Kůň ji mohl přeskočit hned, a to tehdy, pokud hráči na dvou kostkách padlo buď číslo koně nebo číslo 6. V záporném případě musel čekat na další tah. Vyhrává pak ten, kdo se dostane do cíle a tam dojde přímým hodem, to znamená, že musí hodit přesně tolik, kolik políček mu do cíle zbývá.¹⁷⁹

Raci na potoce, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydal TOFA Semily

Hráči se stávají raky, kteří prchají do úkrytu pod břehem v potoce před lovci – kdo do úkrytu dostal všechny čtyři své raky, vyhrál. Nasazování raků do říčky nebylo jednoduché, musel hodit na dvou kostkách stejná čísla. Poté pohyb jeho raků určoval rozdíl v hozených číslech na žluté a červené kostce. Žlutá znamenala pohyb vpřed, červená vzad. Padl-li rozdíl kladný, rak postupoval o tolik políček dopředu, při záporném výsledku rak o tolik políček

¹⁷⁸ Pravidla hry *Dvanáct bere*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Dvan%C3%A1ct-bere.php>

¹⁷⁹ Pravidla hry *Dostihy*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Dostihy.php>

zacouval zpět. Teprve když měl hráč nasazený všechny čtyři své raky do říčky, mohl postupovat o součet čísel na obou kostkách.¹⁸⁰

Rok 1960

Automobilista ve městě, závodivá a výuková hra pro 2 až 4 hráče, vydal TOFA Semily

Herní plán představoval město s políčky pro postup hráčských figur. Hra se mohl hrát čtyřmi způsoby, kdy hráči mohli postupovat po hraním plánu jako: chodci, cyklisti, motocyklisté a automobilisté. K tomu se také pojily příslušné plastové figurky.

Úkolem hráčů bylo projít / projekt městem a cestou posbírat hráčské známky s čísly 1, 2 a 3 ve své barvě, ale současně museli dávat pozor, aby se k cíli dostali legální cestou a respektovali na hracím plánu namalované dopravní značky.¹⁸¹

Cesta ke hvězdám, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, výrobce neznámý

Hráči se v *Cestě ke hvězdám* stali piloty hvězdného korábu, který letěl kosmem o tolik políček, kolik mu řekla hrací kostka a cestou mýjel různá nebezpečí. Ty představovaly jiná než bílá pole na herním plánu. Na zelených polích hrozí hráčovu hvězdoletu srážka s rojem meteoritů a vynechá tolik tahů, kolik je u pole malých kroužků. Na červeném bodě se koráb vychýlil z dráhy, a tak se musel vrátit k nejbližší meziplanetární stanici. Kometa na překříženém poli vychýlila hráčovu loď natolik, že se musela vrátit na start. Na planetách u políček s červenou tečkou čekala odměna, a to opakování hodu.¹⁸²

Sportka, sázecí hra pro 2 až 4 hráče, vydal TOFA Semily

Na herním plánu byly vyznačeny 4 herní lístky s čísly od 1 do 49. Hráči v každém kole rozmístili do své tabulky šest (ve hře dvou hráčů dvanáct) figurek s čísly, na která vsadili. Z pytlíku pak následně táhli šest (nebo dvanáct) herních kamenů s čísly. (Bylo jich tam 49). Pokud hráč číslo, které bylo vylosováno, trefil, získal za to jeden bod, malý korálek. Kdo po deseti kolech nasbíral víc korálků – vyhrál.¹⁸³

¹⁸⁰ Pravidla hry *Raci na potoce*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Raci-na-potoce.php>

¹⁸¹ Pravidla hry *Automobilista ve městě*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

¹⁸² Pravidla hry *Cesta ke hvězdám*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Cesta-ke-hv%C4%9Bzd%C3%A1m.php>

¹⁸³ Pravidla hry *Sportka*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Sportka.php>

Šťastný ostrov, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydal Knihdrupek Prostějov

Hrací plán tvoří ústřední kruh z políček pro figurky hráčů, do něj se ze čtyř rohů vlévají cestičky. Uprostřed okruhu je vytoužený ostrov, na který se chtějí všichni dostat. Hráči začínali ve čtyřech rozích herního plánu. Ze startu se pomocí šestistěnné kostky, která určovala jejich pohyb vpřed, nejprve museli dostat k moři, na mořském okruhu pak bylo třeba doplnout do jediného bodu – modře označeného políčka, z nějž se cestovatel mohl vydat na plavbu k magickému ostrovu, a tak vyhrát hru.¹⁸⁴

Rok 1961

Létáme Evropou, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydal TOFA Semily

Každý z hráčů dostal na začátku hry malé letadélko a cestovní kartu s 25 evropskými zeměmi, které byly reprezentované jejich vlajkou. Herní plán představovala Evropa s 25 státy, jejichž hlavní města propojovaly dopravní linky. Ne každá metropole je spojena se všemi ostatními, z řeckých Atén na okraji vedly jen tři spoje, kdežto z Curychu v centru kontinentu rovných jedenáct. Během přípravy hry bylo nutné na každé město položit jednu, dvě nebo tři malé kartičky s vlajkou dané země, vždy jich bylo o jednu méně než počet hráčů u stolu.

Hráči mohli svými letadélky létat po celé Evropě, ovšem pouze po dopravních linkách. Tam, kde přistáli, získali vlajčku příslušné země a tu si uložili na své cestovatelské kartě. Cílem hry bylo získat co nejvíc vlajček, navštívit tedy co nejvíce nových měst.¹⁸⁵

Nezlob se v bludišti, závodivá hra pro 2 až 5 hráčů, vydal TOFA Semily

Jedná se o variaci na hru *Člověče, nezlob se!*, tentokrát ale herní plán tvořilo pět kružnic s políčky pro figurky v pěti různých barvách. Na každé kružnici bylo pole S jako start a C jako cíl. Hráči podle barvy své figurky začínali na startu v příslušném kole a měli za úkol pomocí hodů na kostce postupovat po políčkách po obvodu až do cíle. Jenže pozor. Kružnice se navzájem křížily, a kdo vstoupil na průsečík, musel pokračovat po kružnici úplně jiné barvy. A ta se opět protínala s jinou kružnicí, což znamenalo pěknou odbočku, pokud hráči nepřálo štěstí.¹⁸⁶

¹⁸⁴ Pravidla hry *Šťastný ostrov*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/%C5%A0%C5%A5asn%C3%BD-ostrov.php>

¹⁸⁵ Pravidla hry *Létáme Evropou*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/L%C3%A9t%C3%A1me-evropou.php>

¹⁸⁶ Pravidla hry *Nezlob se v bludišti*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/L%C3%A9t%C3%A1me-evropou.php>

Raketou do vesmíru, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, výrobce neznámý

Další hra z rodiny sci-fi cestování po vesmíru. Hráči odstartují ze země, proletí po klikaté a dlouhé dráze kosmem a cestou čelí nejrůznějším překážkám. Bílá pole, po nichž se pohybují, jsou bezpečná, ale mezi nimi se skrývají i pole červená a ta jsou trestná – hráče dokáží zdržet (poškození trupu), poslat o notný kus zpět (chyba v navigaci), případně rovnou vrátit na start (nedostatečná rychlost při startu).

Co však činí tuto hru zajímavou, je způsob určování, o kolik políček se hráčova raketa pohne. Sloužilo k tomu jednoduché vystřelovací zařízení. Na kovové tyčce visící ve vzduchu nad dřevěnou základnou, byly usazené dva dřevěné dílky lodi a kovová pružina. Hráč vzal do ruky delší dílek (trup rakety), zmáčkl jím pružinu a pustil. Trup narazil do dosud nehybné špice lodi, ta vyletěla kupředu a podle čísla namalovaného na dřevěném podkladu, u kterého se špice zastavila, se určoval počet políček. Od hráčů to vyžadovalo cit, stlačit pružinku ne moc silně, aby se špice neodrazila od ukotvení na druhé straně, ale zase ne moc slabě, aby raketa došla až na konec číselné řady k číslu 10.¹⁸⁷

Sněhurka, závodivá hra pro 3 až 7 hráčů, vydal Tvorba, LVD Prostějov

Hráči se v této hře stali jedním ze sedmi trpaslíků, kteří se vydali napříč pohádkovou říší zachránit Sněhurku. Je zajímavé, že výtvarné zpracování trpaslíků přesně odpovídá filmu Walta Disneyho *Sněhurka* z roku 1937, kdežto Sněhurka a další postavy ve hře už nikoliv. Herní mechaniky jsou opět naprosto prostinké – hráč hodil kostkou a o tolik polí postoupil svou figurkou po cestičce k cíli. V určitých bodech na něj čekaly překážky, jako například drak, pavouk Chytavka či zakletý les, které výrazně ztěžovali postup k cíli a osvobození Sněhurky.¹⁸⁸

Uloví lasička malého zajíčka?, závodivá hra pro 2 až 5 hráčů, vydal TOFA Semily

Na začátku hry se hráči rozdělili, jeden se stal lasičkou, zbylí byli zajíčky. Oba zvířecí druhy měly na herním plánu vyznačené vlastní cestičky. Lasice postupovala po čtvercové dráze na středu, kterou navíc křížila řada zkratek, aby bylo možné rychle a efektivně reagovat na pohyb kořisti. Zajáci hopkali po klikatící se cestičce po obvodu herního plánu.

Cesty lasičky a zajíčků se v mnoha bodech křížily. Pokud se na pole, kde se potkaly pěšinky obou zvířat, nacházel zajíček a hráč lasičky na něj vstoupil, tak zajíce ulovil a jeho

¹⁸⁷ Pravidla hry *Raketou do vesmíru*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Raketou-do-vesm%C3%ADru.php>

¹⁸⁸ Pravidla hry *Sněhurka*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

hráče vyřadil ze hry. Cílem hráčů přitom bylo obkroužit celou zaječí pěšinku a vrátit se do svého startovacího pole, kdežto hráč lasičky musel ulovit všechny zajíce.¹⁸⁹

Rok 1962

Cestujeme se Svozílkem, závodivá hra pro dva až čtyři hráče, vydal TVORBA Prostějov

Cestujeme se Svozílkem bylo určené primárně pro nejmladší hráče, což uvádí i informace na přebalu hry. Hra obsahovala velké dřevěné figurky, aby je mohla uchopit i lehce nemotorná dětská ruka, a herní plán tvořila cestička z barevných čtverečků. Hráči se po ní snažili přejít až k cíli, ale neházeli z toho kostkou. Aby mohli hrát hru i děti neznající čísla, tahaly místo toho kartičky, na kterých byl buď jeden nebo dva barevné čtverečky. Když se objevil jeden čtverec, posunul hráč svou figurku na nejbližší čtvereček stejné barvy na herním plánu. Pokud tam byly dva, posunul se na druhý nejbližší.¹⁹⁰

Velká cena Československa, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydal TOFA Semily

Nádherně namalovaný herní plán zobrazuje závodní dráhu s množstvím fanoušků, billboardů, vlajek a stánků, které stojí okolo. Závodníci si vybrali své plastové jezdce na motocyklech, postavili se na start a pak podle hodu kostkou postupovali po dráze. Cílem bylo okruh šestkrát obkroužit. Kdo tak učinil jako první, vyhrál. K počítání kol sloužilo rafinované pohyblivé počítadlo zapuštěné přímo do herního plánu.

Na okruhu čekaly na motorkáře pole, která je zbrzdila nebo naopak zrychlila. V pravidlech je autoři tematicky spojili s motocyklovým závoděním, takže například spálená spojka vyřadila hráče navždy ze hry, kvůli sanitnímu vozu nebo oleji na trati hráč jedenkrát vynechal svůj tah. Komu se spálila svíčka, musel stroj dotlačit na start, tím sice přeskočil výraznou část trati, ale zato třikrát neházel.¹⁹¹

Rok 1963

Za krásami domova, závodivá hra pro libovolný počet hráčů, výrobce neznámý

Další hra z rodiny závodivých cestopisných her, tentokrát je ovšem herní mechanika obohacená o ekonomickou stránku. Hráči putují z Prahy do Čierné nad Nisou napříč Československou socialistickou republikou a po cestě se zastavují v různých městech.

¹⁸⁹ Pravidla hry *Uloví lasička malého zajička?*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

¹⁹⁰ Pravidla hry *Cestujeme se Svozílkem*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30].

Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Cestujeme-se-Svoz%C3%ADlkem.php>

¹⁹¹ Pravidla hry *Velká cena Československa*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

Velkou změnou je určování pohybu – hráči nehází kostkou, ale berou si z hromádky karet svrchní kartičku. Na kartičce je určeno číslo, o kolik se posunou po trati, ale současně na dolní části je částka, kterou pomyslně na cestě utratí. Karty s kolečky tyto částky snižovaly. Vyhrál pak ten, kdo dojel do cíle jako první a neutratil cestou víc peněz, než je dovoleno.¹⁹²

Rok 1964

Hrou dobrým motoristou, vzdělávací hra pro 2 až 6 hráčů, výrobce neznámý

Principem této hry bylo naučit hráče pravidlům silničního provozu. K tomu sloužila obsáhlá brožura, která nejen představovala pravidla, ale také vysvětlovala značky a připomínala zásady správného chování na silnici nejen pro řidiče, ale i cyklisty a chodce.

Herní plán představoval dlouhou cestu, která se klikatila přes města a volnou krajinu. Cestu přitom tvořily páry políček, kam hráč mohl vstoupit. Sousedící pole byla nejen proto, aby se automobily hráčů mohly předjíždět, ale také aby mohly jezdit v protisměru. V podstatě jde o znázornění klasické vozovky. Předjíždět se nemělo například tehdy, pokud ve vzdálenosti tří políček od předjížděného vozu jelo auto v protisměru.

Hráči používali k určení pohybu součet hodů na třech kostkách. Čtvrtá kostka nezobrazovala čísla, ale vždy po páru žlutého, červeného a zeleného kola, čímž se určovala světla na semaforech.¹⁹³

Perníková chaloupka, hra pro 3 hráče, vydala TOFA Semily

Ve hře *Perníková chaloupka* se jeden z hráčů zhostil role ježibaby a zbylí dva Jeníčka a Mařenky. Na herním plánu, který představoval perníkovou chaloupku, hráči rozmístili zelené, žluté, modré, zelené a hnědé dřevěné destičky, které představovaly perníčky.

Hráči následně házeli kostkou, na níž však nebyla čísla, ale barvy, jaká barva padla, mohli přeskočit na příslušnou barvu perníčku a ten si uloupnout. Ježibaba mezi tím obě figurky lovila, a pokud se ocitla na stejném poli jako Jeníček nebo Mařenka, zavřela je do chlívku. Odtud sice děti mohly uprchnout, ale nebylo to jednoduché.

Hra končila dvojím způsobem – ježibaba vyhrála tehdy, pokud obě děti zavřela do chlívku a ty se odtamtud již nemohly dostat, kdežto Jeníček s Mařenkou zvítězili tehdy, pokud z chaloupky oloupali všechnu perníček.¹⁹⁴

¹⁹² Pravidla hry *Za krásami domova*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Za-kr%C3%A1sami-domova.php>

¹⁹³ Pravidla hry *Hrou dobrým motoristou*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

¹⁹⁴ Pravidla hry *Perníková chaloupka*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Pern%C3%ADkov%C3%A1-chaloupka-II.php>

Pojďme na houby, sbírací hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Deskoherního zpracování se po fotbalu a dostihovém či automobilovém závodění dočkalo v 60. letech také houbaření. Herní plán tvořily tři kružnice žlutých políček, po nichž se pohybovali hráči a ve třetím okruhu se objevovala také bílá pole s houbami. Ta se na začátku hry osadila 32 černými disky na znamení toho, že na daném místě roste houba.

Hráči se po lesních pěšinkách pohybovali pomocí šestistěnné kostky a snažili se skončit v sousedství políčka s houbou, aby ji mohli utrhnout. Když se tak stalo, úspěšný houbař si z balíčku karet vytáhl jednu kartu, která mu odhalila, jakou houbou to našel, zda je jedlá, či nikoliv a kolik kousků našel. Hra skončila v momentě, kdy hráči sesbírali všechny houby a zvítězil ten, kdo měl v košíku víc jedlých hub.

Pro zajímavost uvádíme i dovětek autorů pravidel houbařské deskovky: „*Hra není pouhou hrou náhody. Náhoda záleží pouze v počtu vržených ok. Cestu postupu, jak najít nejvíce hub, si musí hráč už zvolit sám.*“¹⁹⁵ Je zajímavé, že se toto ujištění o vlivu hráčů na hru, objevilo v pravidlech poprvé. Stěžovali si zákazníci na přílišný vliv náhody od národního podniku TOFA Semily? Těžko říct.

Rok 1965

Vodáci, ahoj!, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Jak už název napovídá, tentokrát TOFA zpracovala vodácké téma a konkrétně plavbu na kajaku po proudu Vltavy z jižních Čech až do Prahy. „*Cestou se potěšíme přírodními krásami, poznáme kulturní památky, důležité průmyslové podniky,*“¹⁹⁶ píše se v úvodu pravidel ke hře. Herní plán tvořilo leporelo ze tří čtverců, aby ilustrátor mohl řeku natáhnout alespoň do přibližného tvaru. Na řece byla vyznačena cestička, po níž jeli hráči s figurkami usazenými v malých dřevěných kajacích. Pohyb opět určoval hod kostkou.

Červené body představovaly zajímavosti na trase – například zámek v Českém Krumlově či České Budějovice. Kdo sem vstoupil, vzal si z banku jeden červený penízek. Velká modrá pole znamenala překážky na trati, která hráče zdržovala – například peřeje či mělčiny, které nutily hráče vynechat svůj následující tah. Po zbylých polích bylo možné svobodně plout až do cíle. Hru ale nutně nevyhrál ten, kdo byl v Praze jako první. Rozhodovalo také to, kolik pamětihodností cestou navštívil, tedy kolik červených penízků si přivezl.¹⁹⁷

¹⁹⁵ Pravidla hry *Pojďme na houby*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Poj%C4%8Fme-na-houby.php>

¹⁹⁶ Pravidla hry *Vodáci, ahoj!*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

¹⁹⁷ Tamtéž.

Rok 1969

Červená – zelená, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Herní plán představoval město, v jehož ulicích se pohybovali hráči po silnicích tvořených políčky. Půlka hráčů cestovala z nádraží na letiště, druhá z letiště na nádraží, které ležely v protilehlých rozích. Cestou se ještě hráči museli zastavit na dvou náhodně vybraných stanovištích – třeba v kině či nemocnici, což je nutilo vždy volit jinou cestu. Kdo jako první projel dílčími cíli a skončil na letišti či na nádraží, vyhrál.

Cestování po městě ovšem nebylo jen tak, na cestách stály dopravní značky, které pohyb omezovaly. Například omezení rychlosti na 30 km/h znamenalo, že hráč se posune jen tehdy, hodí-li čísla 1, 2, 3 (pohybuje se tedy maximálně „na trojku“, což je milá slovní hříčka zapracovaná do herní mechaniky). Hráči také museli správně pojmenovat každou dopravní značku, u které se zastavili. Kdo tak neučinil, nemohl další tah hrát.¹⁹⁸

Loupežníci, závodivá hra pro 2 až 5 hráčů, vydala TOFA Semily, dnes Dino Toys

Tato hra se vyvíjela v průběhu času a lišila se v jednotlivých edicích, i když základ zůstal stejný. Hráči se stali muži a ženami zákona a vydali se přes les k doupěti loupežníků. Cílem bylo pochytat v lese co nejvíc zločinců.

Hráči házeli kostkou a svojí figurkou žandarma postupovali po lesní cestičce Vstoupili-li na modré pole, čekal je tam medvěd, had nebo liška a museli se vrátit na začátek cesty, kde jedno kolo nehráli. Na červeném poli chytily žandarmové loupežníka a na černém poli zabloudili, aby se prodírali hustým lesem a čekali na hod čísla 1, aby se vymotali zpět na cestičku. Při chycení loupežníka se z herního plánu odebral červený žeton a hráč si lízl z balíčku karet jednoho loupežníka. Kdo pochytal víc zločinců, zvítězil.¹⁹⁹

Tato hra se dočkala řady nových vydání, ale postupem času se měnila, nejen graficky, ale i obsahově. Vizuální stránku změnila hra při každém vydání, i když na tvaru cestičky vedoucí lesem se nezměnilo do dnešní doby nic. Z původních žandarmů se stali dragouni (hra o nich tak i hovoří), muži zákona dostali vlastní jména.

Největší změnou však prošli samotní loupežníci. Od druhého vydání v režii ještě národního podniku TOFA se na kartách zločinců objevila čísla, které hráči museli hodit, aby dotyčného loupežníka přemohli a mohli si jej zařadit do své ruky.

¹⁹⁸ Pravidla hry *Červená – zelená*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/%C4%8Cerven%C3%A1---zelen%C3%A1.php>

¹⁹⁹ Pravidla hry *Loupežníci*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

Hra vyšla dvakrát i v tomto desetiletí, vždy pod vydavatelstvím Dino Toys. V prvním vydání zachoval český vydavatel původní název, jen výrazně upravil grafiku a dodal ji zdání třetího rozměru, v druhém vydání z roku 2019 už přepracoval název a vydal ji jako Loupežníci, třeste se! Dino také v poslední verzi mírně zjednodušilo pravidla, na modrých políčkách se jen jedenkrát nehází, černé zmizely úplně. Hlavní náplň – boj s loupežníky, ale zůstal.

O tři orlí pera, závodivá hra pro 2 až 3 hráče, vydala TOFA Semily

Házení kostkou v této hře autoři ze semilského národního podniku nahradili vskutku originální herní mechanikou. Do hry zapojili plechový terč a hráči měli v rukou asi 20 cm dlouhé šipy s magnetem. Z výšky zhruba 30 až 40 cm pustili na terč ležící na stole, a které číslo zasáhli, o tolik bodů se jejich figurka posunula.

Figurky se přitom nehýbaly stejně – hráči dostali na výběr, zda se orlí pera budou snažit získat jako indián jdoucí pěšky, voják jedoucí na koni, nebo v kánoi po řece. Cestičky se občas protnuly, a když se na místě křížení potkaly také figurky hráčů, první figurka byla nemilosrdně vyloučena ze hry. Kdo jako první dosáhl ostrůvku pokladů, získal orlí pero (sice z umělé hmoty, ale do jisté míry skutečně vypadající pero). Pro další kolo si hráč mohl zvolit novou cestu a vydali se k ostrovu nanovo, dokud někdo nezískal tři orlí pera.²⁰⁰

Pochlub se, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, výrobce TOFA Semily

Hra je variací na klasické *Člověče, nezlob se!* určená především pro nejmenší děti. Místo číslované hrací kostky pohyb hráčských figurek určovala kostka s obrázky, které byly také natištěné na herním plánu. Cesta, kterou musely figurky urazit, měla kruhový tvar a cílem hráčů bylo oběhnout kolečko se všemi svými figurkami a bezpečně s nimi skončit ve svém „domečku“. I v této hře totiž bylo možné soupeřovy figurky bez milosti vyřadit.²⁰¹

Rok 1970

Záhada hlavolamu a Rychlé šipy, karetní hra pro 2 až 4 hráčů, vydaly Spohra Praha a Puls Ostrava

Karetní hra zpracovávala oblíbenou trilogii Jaroslava Foglara o klubu Rychlých šípů, které ve Stínadlech pátrají po tajemném hlavolamu Ježek v kleci. Autor pravidel Josef Kutík

²⁰⁰ Pravidla hry *O tři orlí pera*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/O-t%C5%99i-orl%C3%AD-pera.php>

²⁰¹ Pravidla hry *Pochlub se*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Pochlub-se.php>

adaptoval do hry všechny známé postavy od Mirka Dušína přes Bohouše po psa Bublinu. Pro ilustrace byly použity původní kresby z komiksů Jana Fischera.

Po pravidlové stránce hra spočívala v dobírání karet a postupném vykládání sérií s číselnými hodnotami od 1 do 13. Hráč si vždy na začátku tahu jednu kartu dobral a jednu odhodil. Podle toho, jaké karty se zbavil, spustil nějaký efekt – dobrý či špatný. Například pokud zahrál kartu se Štětináčem, následující hráč si vzal jednu kartu z dobíracího balíčku, ale musel dvě z ruky odhodit. Vyhrává ten, kdo sestaví číselnou řadu a poslední kartu odhodí na odhazovací balíček, čímž hru uzavře. Hra pak vyšla v řadě dalších vydání, naposledy v roce 1990.²⁰²

Rok 1971

Logik, logická hra pro 2 hráče, výrobce neznámý (možná CHEMOPLAST Brno)

V roce 1971 vydal izraelský komunikační odborník Mordecai Meiorowitz hru nazvanou *Mastermind*. V Československu se hra začala prodávat v nezměněné podobě pod názvem *Logik*. Šlo spíše o hlavolam, ale hra vyžadovala minimálně dva hráče. Jeden z nich vytvořil ze čtyř (v dalších verzích i z pěti až osmi) barevných kolíčků (nebo kuliček) barevnou kombinaci. Tento kód viděl jen on sám, nikoliv jeho protihráč. Druhý hráč poté zkusil kód uhodnout a vytvořil první vlastní kombinaci.

Vyhodnocení se uskutečnilo následovně: pokud se v hádaném kódu objevil kolíček ve správné barvě na správném místě, vyhodnocující hráč přidal ke kódu jeden červený (posléze černý) kolíček. Za každý kolíček správné barvy ale na špatném místě umístil ke kódu klíček bílý. Hádač ale nevěděl, kterou barvu odhadl správně. Následovalo druhé kolo a opětované vyhodnocení. Hádač měl celkem 10 pokusů odhalit správnou kombinaci.²⁰³

Logik dosáhl takové obliby, že se dočkal tuctu vydání v nejrůznějších podobách a variacích. K dostání je na trhu i dnes. Na podobném principu je založená i počítačová senzace z přelomu roku 2021 a 2022, a to hra *Wordle*.

Pestrý šašek, skládací hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Hra s barvami obsahovala 12 disků bílé, zelené, žluté a zelené barvy a 16 disků modré. Na hracím plánu byli vyobrazení čtyři šaškové, na jejichž postavě byla namalovaná barevná pole – čtyři modrá a tři zelená, červená, bílá a žlutá. Hra se hrála dvojím způsobem.

²⁰² Pravidla hry *Záhada hlavolamu a Rychlé šípy*, Deskové hry.eu [online]. [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <http://www.deskove-hry.eu/zahada-hlavolamu-a-rychle-sipy>

²⁰³ Pravidla hry *Logik*, Muzeum hraček Hulín.

V prvním případě hráči hodili šestistěnnou kostkou s barvami místo čísel a přidali na svého šaška disk té barvy, která padla. Kdo první zaplnil všechna políčka na svém šaškovi, vyhrál. Druhý způsob spočíval v tom, že hráči zaplnili svého šaška žetony a po hodu kostkou naopak odebírali barevné disky ze soupeřova šaška. Kdo jako první očesal něčí postavu, vyhrál.²⁰⁴

Rok 1972

Dědeček automobil vítězí, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydala TOFA Semily

Velmi jednoduchou závodivou hru, kde pohyb automobilu hráče určoval hod dvěma kostkami, měnilo jediné pravidlo. Na cestíčkách, po kterých bylo třeba projet až do cíle, byly křižovatky, na něž se během přípravy hry položily destičky. Na nich bylo namalované křížení cest, které tak nikdy nebylo stejné a hráče zavádělo pokaždé na jinou dráhu. Při hození stejných čísel na kostkách hráč mohl vyměnit jednu destičku křižovatky, čímž hru měnil v jejím průběhu.²⁰⁵

Formule 1, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydala TOFA Semily

První odstavec v pravidlech hry uvádí, že se k pohybu formule po hracím plánu nepoužívají kostky. Tato hra měla naopak velmi sofistikovanou mechaniku, která umožňovala hráčům simulovat průjezd závodního auta po dráze, neboť si kromě regulování rychlosti museli hlídat také opotřebování brzd a pneumatik.

Pohyb formule určovala její rychlost – co políčko, to 30 km/h, takže pokud hráčova formule jela rychlostí 150 Km/h, mohl se posunout o pět políček kupředu. Problém přišel v zatáčkách, které bylo možné podle zvolené dráhy projíždět jen omezenou rychlostí (po kratším vnitřním oblouku pomalu, na delším vnějším okraji zatáčky bylo možné jet rychleji).

Hráč mohl kdykoliv zpomalit, ale čím prudčeji brzdil, tím více opotřebovával svoje brzdy a pneumatiky. Na konci každého okruhu mohl hráč vjet do depa, kde mohl vyměnit pneumatiky a nechat si seřídít brzdy. Pro bohatší zážitek ze hry přidali autoři ještě herní mechaniku karet depa, kterou si hráči náhodně brali z balíčku, a karty taktiky, kterými upravovali svou rychlost či stav brzd.²⁰⁶

²⁰⁴ Pravidla hry *Pestrý šašek*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

²⁰⁵ Pravidla hry *Dědeček automobil vítězí*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

²⁰⁶ Pravidla hry *Formule 1*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Formule-1.php>

Hlemýždím tempem, závodivá hra pro libovolný počet hráčů, vydala TOFA Semily

Tato závodivá hra byla určená pro nejmenší děti – herní plán představoval ulitu šneka, kudy po spirálovitě zakroucených políčkách putovali malí šneci vyrobení ze dřeva, a to ze startovního pole do cíle ve středu ulity. Pohyb určoval hod kostkou. Cestou mohli využít zkratk a přeskočit kousek spirály. Pokud figurky skončily na stejném políčku, nevyřazovaly se.²⁰⁷

Permoník, hra pro libovolný počet hráčů, vydala TOFA Semily

I když název hry odkazuje spíše na pohádkovou postavu, principem hry *Permoník* bylo skládání slov. Krabíčka obsahovala množství červených dřevěných destiček s písmeny, hráči si je mezi sebe rozdělili a z nich skládali slova podobně jako třeba ve hře Zábavné skládanky od Josefa R. Vilímka z roku 1910.²⁰⁸

Pohádkové a obrázkové loto, hra pro 2 až 6 hráčů, vydala TOFA Semily

Hra obsahovala šest obrázků z pohádek – například Sněhurka nebo Červená Karkulka, které byly rozstříhány do šesti čtverečků. Na rubové strany těchto dílků byl namalován obecný symbol – například auto, jablko apod. Tyto dílky se otočily rubovou stranou nahoru, zamíchaly a přikryly šátkem, nebo vhodily do sáčku.

Hráči se mezi sebou podělili o šest pevných tabulek, kde bylo namalovaných šest obrázků, které se vždy shodovaly s těmi na destičkách s pohádkami. Vyvolávač vždy vytáhl destičku a ohlásil její obrázek. Kdo jej měl na své tabulce, dílek si vzal. Malé děti mohly jen přikládat symbol na symbol, starší mohly dílek otočit, a tak skládat obrázek pohádky. Kdo první zaplní svou tabulku, vyhrává.²⁰⁹

Zakletý zámek, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydala TOFA Semily

Cílem hráčů bylo dostat se přes zakletý zámek k princezně. Se svými figurkami proto vyrazili po schodišti, kde na prvním odpočívadle čekalo překvapení. V hracím plánu totiž bylo vlepené kolo, které se otáčelo, a v okýnku nad schodištěm zobrazovalo obrázky čertů či kostlivců. Hráč tak otáčel kolečkem o tolik polí, kolik mu ukázala jeho kostka.

²⁰⁷ Pravidla hry *Hlemýždím tempem*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Hlem%C3%BD%C5%BED%C3%ADm-tempem.php>

²⁰⁸ Pravidla hry *Permoník*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Permon%C3%ADk.php>

²⁰⁹ Pravidla hry *Pohádkové a obrázkové loto*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Poh%C3%A1dkov%C3%A9-a-obr%C3%A1zkov%C3%A9-loto.php>

Pokud se mu zjevila princezna, měl hráč obrovské štěstí, protože tak hru rovnou vyhrál, většinou se ale objevili netopýr, trpaslík, bílá paní nebo drak a figurka hráče se tak ocitla na políčku odpovídající pohádkové bytosti. Odtud vedla cesta zpět na schodiště, a to podle toho, kolik hráč hodil na kostce. Například hodil-li hráč kostkou 1, přesunul se ihned na pole před schodištěm, odkud mohl znovu vystoupat nahoru a točit kolem. Pokud hráč hodil 3, tak se přenesl hned na odpočívadlo nad schody a otočil kolem o tři políčka. Následně se zařídil podle toho, jaký obrázek objevil.²¹⁰

Z pohádky do pohádky, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydala TOFA Semily

Jak název hry napovídá, hráči během cesty do hradu za pokladem postupovali z jedné pohádky do druhé, utkávali se s draky, obrem, bloudili v močálech s vílami a podobně. Pravidla nebyla vůbec těžká, hráč hodil kostkou a postoupil o tolik polí, kolik mu ukázala kostka. Do políček na cestě však tu a tam zasahovaly obrázky namalované na herním plánu a určovaly tak, co se hráčově figurce stalo.

Hned zkraje cesty číhala saň, a to hned na pěti políčkách za sebou. Kdo na ně vstoupil, nemohl dál, pokud nehodil na kostce 3. Ježibaba posílala hráče do začarovaného lesa nebo do močálu, to podle toho, zda hodili sudé nebo liché číslo. I na těchto odbočkách číhala samé nebezpečí. Herní plán byl plný pohádek a řada políček posílala figurky hráčů tam a zpět po celé mapě.²¹¹

Rok 1973

Závod o kilometry, hra pro libovolný počet hráčů, vydal TOFA Semily

Jakkoliv by se mohlo z názvu zdát, že se jedná o další závodivou hru, kterou semilský národní podnik chrlil jak na běžícím pásu, *Závod o kilometry* je paradoxně jiný. Předně, vůbec neobsahoval šestistěnné kostky.

Herní plán tvořil dno krabice a na jeho ploše byly vyraženy dírky představující města a nalepené nízké dřevěné disky jako překážky. Cestovalo se tu pomocí dřevěného cvrčka (disk, jehož středem procházela dřevěná tyčka, na delší straně zašpičatělá). Hráč postavil cvrčka k městu, odkud pomyslně vyjížděl a pomocí palce a ukazováčku jej roztočil. Pak už bylo vše o náhodě. Rotující cvrček se odrážel od stěn i dřevěných překážek a cestoval po herním plánu. Do které dírky města zapadl, tam hráč také dojel. Pomocí tabulky v pravidlech pak hráči přepočítali, kolik ujel kilometrů. Z Pardubic do Hradce Králové je to podle autorů hry

²¹⁰ Pravidla hry *Zakletý zámek*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

²¹¹ Pravidla hry *Z pohádky do pohádky*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

23 kilometrů, z Prahy do Košic 708 kilometrů. To je princip celé hry – hráči se střídali, roztáčeli cvrčka a sčítali ujeté kilometry, po dohodnutém počtu kol či počtu kilometrů hru vyhrál ten, kdo „najezdil“ více kilometrů.²¹²

Rok 1974

5 ve člunu, taktická hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Tato hra se nejvíce podobá halmě. Herní plán tvořil velký kruh se čtyřmi čluny ve čtyřech barvách hráčů. Na tyto obrysy se umístil skutečný dřevěný člun s pěti otvory pro pět figurek. Políčka pro figurky tvořily čtverec se čtyřmi kolmicemi k jeho stěnám – ta představovala mola vedoucí přímo ke člunům.

Hráči měli k dispozici osm figurek své barvy a během svého tahu mohli pohnout jednou figurkou v libovolném směru i přeskočit soupeře. Přeskočená figura neodcházela ze hry. Cílem bylo takto dostat pět svých halmiček do člunu odpovídající barvy, ovšem pozor. Zvrat celé hry spočíval v tom, že jakmile se jedna figurka nalodila do člunu, všechna plavidla se o čtvrt kruhu posunula. Autoři pravidel tak hráčům rovnou doporučovali nesměřovat všemi halmičkami vstříc jednomu přístavu, protože tam čluny nekotvily moc dlouho.²¹³

Autoškola, vzdělávací hra pro libovolný počet hráčů, vyrobil Kovožávody Semily

Spíše než hra byla *Autoškola* vzdělávací pomůckou. Herní plán představoval papír se dvěma koly. V jednom byly napsané otázky a ve druhém byly odpovědi. Hráči měli za úkol spojit správnou odpověď na zadanou otázku, které se týkaly pravidel dopravního provozu.²¹⁴

Cestujeme po hradech a zámcích, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily, nyní Dino

Další z rodiny cestovních her obohacovala herní zážitek z pohybu po mapě republiky financemi. Cílem hry bylo navštívit 12 různých hradů a zámků po celém Československu, a přitom se naučit hospodařit s finančními prostředky.

V každém městě si hráč mohl pronajmout za herní obnos fotoaparát, stan, vůz či motorku, přičemž dopravní prostředky mu výrazně pomáhaly při cestování. Kdo šel po památkách pěšky, házel jednou kostkou, aby se posunul po herním plánu. Hráč na motorce

²¹² Pravidla hry *Závod o kilometry*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

²¹³ Pravidla hry *5 ve člunu*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

²¹⁴ Pravidla hry *Autoškola*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Auto%C5%A1kola.php>

házel až třemi kostkami, kdo seděl v autě, mohl házet až pěti kostkami, ovšem bylo nutné hlídat si rychlost kvůli dopravnímu značení. Po příjezdu na zámek stála prohlídka 10 Kčs a obrázek 5 Kčs, kdo si ale pronajal fotoaparát, tak ten za obrázek neplatil.²¹⁵

Před několika lety vydala tuto hru společnost Dino Toys. Výrazně přepracovala grafickou podobu hry, ale na herních mechanikách se nic nezměnilo.

Fotbal, sportovní simulátor pro 2 hráče, vyrobila TOFA Semily

Další simulátor fotbalu, ale v tomto případě na herním plánu zcela chyběli trojrozměrní fotbalisté. Hráči měli k dispozici jen dvě dřevěná kolečka představující míč a dvě šestistěnné kostky. Hřiště byl obdélník z 9x15 čtverců, přičemž 11 políček rozestavěných na polovině hřiště v klasické fotbalové sestavě bylo modrých a dalších 11 červených – to byli fotbalisté.

Hráč, který byl na tahu, hodil kostkou a mohl o tolik polí posunout kolečko s míčem. Mohl se ale pohnout jen dopředu, dozadu, vlevo či vpravo, ne šikmo. Modrý hráč nesměl zastavit míč na červených polích a naopak. Branka padla tehdy, pokud se míč dostal do jednoho ze tří políček na kratší straně obdélníku.²¹⁶

Mototurista, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vyrobila TOFA Semily

Herní plán tvořila mapa republiky a mezi nejvýznamnějšími památkami vedla síť cestiček, kudy hráči se svými autíčky projížděli. Jako zodpovědní motoristé však dodržovali pravidla silničního provozu, takže předjížděli jen tehdy, kdy jim to značka umožnila, na omezení rychlosti se pohyboval vpřed, pokud hodili na kostce 1, 2 a 3 a podobně.

Hráči se pohybovali po mapě a snažili se navštívit osm vyznačených míst v Československu. K evidenci sloužila přehledná tabulka a 32 žetonů, vždy po osmi v jedné barvě. Kdo je navštívil jako první a vrátil se do Prahy či Bratislavy, vyhrál.²¹⁷

Na září těšili se sadaři, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vyrobila TOFA Semily

Hráči se v této hře stávali sadaři sklízějící červená jablka z jabloně. Na herním plánu byl proto namalovaný velký strom, jehož větve tvořila různě propojená políčka. Některá byla prázdná, na některých se položila malá dřevěná polokoule představující jablko. Hráči začínali

²¹⁵ Pravidla hry *Cestujeme po hradech a zámcích*, Deskové hry.eu [online]. [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <http://www.deskove-hry.eu/cestujeme-po-hradech-a-zamcich-retro>

²¹⁶ Pravidla hry *Fotbal*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Fotbal.php>

²¹⁷ Pravidla hry *Mototurista*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Mototurista.php>

se svými figurkami na zemi. Hodili kostkou a vystoupali přes kmen do větví o tolik políček, kolik jim padlo. Kdo se zastavil na políčku s jablkem, utrl ho, vzal si jablíčko k sobě a vrátil se na zem. V dalším tahu mohl opět stoupat do větví, ale čím více jablek bylo otrháno, tím delší cesta pro ovoce byla. Hráč navíc musel hodit přesně tolik, aby se na jablko dostal, takže se stávalo, že prostě zůstal stát.²¹⁸

Rok 1975

Barevná křížovka, strategická hra pro 2 až 4 hráče, vyrobila TOFA Semily

Herní pole tvořila mřížka 5 x 5 čtverců. Během přípravy hry se do dvou řádků na každé straně položilo 20 kamenů v pěti barvách (od každé barvy dva). Hráči si následně vylosovali z balíčku devíti karet zadání, v jakém pořadí má být uspořádáno pět barevných kamenů. Kdo byl na tahu, mohl pohnout jedním kamenem v libovolném směru, nebo i přeskočit jiný kámen, pokud za ním bylo místo. Cílem bylo seřadit pět barev podle zadání na kartě. Kdo tak učinil, kartu odhalil, vzal si novou a pokračoval ve hře, dokud všech devět karet nebylo dokončeno. Vyhrál pak ten, kdo jich měl nejvíce splněných.²¹⁹

Dětské hrátky, hra pro 2 až 6 hráčů, vyrobila TOFA Semily

Kromě hry samotné si hráči museli připravit ještě tyto rekvizity: šátek na zavázání očí, chomáč vaty, prázdnou láhev, starou, ale ne těžkou knihu, kulatý syrový brambor, prázdnou krabičku od zápalek, podnos bez okrajů nebo prkénko na maso, tužku a pár archů dopisního papíru.

Hrací plán v této hře totiž sloužil spíše k náhodnému generování úkolů než pro sledování postupu k cíli. Hráči házeli kostkou a postupovali po cestíčkách o tolik polí, kolik padlo na kostce. Klíčové ale bylo, že pokud vstoupili na pole označené jiným symbolem, než na jakém stáli původně, vzali si ze zásoby kartičku se shodným symbolem na rubu. Těchto karet bylo 60 a byly na nich zaznamenány nejrůznější úkoly vyžadující postřeh, šikovnost i obratnost při zacházení s rekvizitami uvedenými výše.²²⁰

²¹⁸ Pravidla hry *Na září těšili se sadaři*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Na-z%C3%A1%C5%99%C3%AD-t%C4%9B%C5%A1ili-se-sada%C5%99i.php>

²¹⁹ Pravidla hry *Barevná křížovka*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Barevn%C3%A1-k%C5%99%C3%AD%C5%BEovka.php>

²²⁰ Pravidla hry *Dětské hrátky*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/D%C4%9Btsk%C3%A9-hr%C3%A1tky.php>

Kloboučku hop!, zručnostní hra pro 2 až 4 hráče, vyrobil Směr

V této hře rozhodoval především odhad hráčů, a to nejen odhad vzdálenosti, ale také síly, s jakou musí katapultovat klobouček směrem k cíli. Cíl tvořila většina krabice, ve které byly namalované čtyři půlkruhy s otvory v různých barvách. Hráči museli pomocí jednoduchého odpalovacího zařízení (páka) katapultovat plastový kužel (klobouček) tak, aby ideálně skončil v jednom z otvorů. V jaké řadě pak skončil, tolik přinesl bodů – od 10 na vnějším okraji, který také bylo nejtěžší trefit, až po 50 bodů ve středu cíle, kde takto označené byly pouze dva otvory.²²¹

Kloboučku hop! vyšla následně v mnoha dalších vydáních. Měnil se přebal na krabici, zjednodušovalo se odpalovací zařízení i počet kloboučků, ale princip hry zůstal stejný a i dnes, po 48 letech, se hra prodává. Vydává jen například společnost Dino Toys, nebo Efko.

Na válečné stezce Siouxů, válečná hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily, později Dino

Tato hra je variací na klasickou hru *Dobývání pevnosti*, herní designér TOFY však výrazně navýšil počty figurek. Na straně Siouxů stálo hned 50 figurek a pevnost bránili tři vojáci. Herní pole tvoří velký kříž z 65 polí (plus dvě vybočující z pravidelného tvaru na jednom rameni kříže, kde se rozkládá pevnost).

Na začátku hry se na všechna bílá pole rozestaví 50 figurek indiánů. Do pevnosti, což je 17 černě lemovaných červených polí se postaví tři vojáci. Cílem indiánů je obsadit všechna pole v pevnosti, vojáci musí pro vítězství vřadit tolik útočníků, aby se tak stát nemohlo.

Figurky vojáků mají naprostou volnost pohybu v tom, že se mohou hýbat všemi směry a přeskakovat figurky, pokud je za nimi místo. Indiáni se oproti tomu mohli pohybovat pouze dopředu nebo šikmo dopředu, ale nikdy ne zpátky.

Tuto hru v roce 1999 vydala znovu společnost AC Dino Efekt s výrazně změněnou grafikou a s redukovanou herní plochou o 32 polích i počtem figur. Tři osadníci se tentokrát bránili pouze proti dvacítce indiánů, ale herní mechaniky zůstaly stejné.²²²

AC Dino Efekt vydalo tutéž hru ještě jednou, ale tentokrát jako hru ze žánru sci-fi. Bohužel se nepodařilo zjistit, v kterém roce konkrétně (ale bylo to v druhé polovině 90. let), vyšla hra *Vetřelci*. Obránci pevnosti se zde stali obránci hvězdné lodi a útočníci byli mimozemšťané obsahující plavidlo. Pravidla i rozložení herního plánu zůstalo stejné.²²³

²²¹ Pravidla hry *Kloboučku hop!*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Klobou%C4%8Dku-HOP.php>

²²² Pravidla hry *Na válečné stezce Siouxů*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Na-v%C3%A1le%C4%8Dn%C3%A9-stezce-Sioux%C5%AF.php>

²²³ Pravidla hry *Vetřelci*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

Nezlobte opičáka, závodivá hra pro 2 až 5 hráčů, vydala TOFA Semily

Herní plán netvoří papírová deska, ale trojrozměrná magnetická palma, na níž za magnety drží figurky opic. To je také důvod, proč má krabice se hrou dlouhý úzký tvar na rozdíl od běžné produkce nízkých, podlouhlých kvádrů, ve kterých byly prodávány ostatní hry.

Hra se hrála dvojím způsobem – buď jako asymetrický souboj jednoho hráče – starého opičáka, který ostatní (malé opičky) zkouší pochyťat. Opičky používají při pohybu bílou kostku a posunují se po kmeni palmy o tolik políček, kolik jim padlo na kostce. Červená čísla znamenala pohyb vzhůru, černá dolů a při nule šplhající primát odpočíval. Opičák hrál vždy jako poslední a házel při pohybu modrou kostkou. Šplhal pouze nahoru, a pokud cestou přeskočil menší opičku, tak ji ze hry vyřadil. Vyhrál ten hráč, který za opičku vylezl až do koruny palmy, nebo opičák, pokud vyřadil všechny ostatní opice.

Druhá varianta hry se hrála bez opičáka pouze ve dvou až čtyřech hráčích. Hráči prostě závodili o to, kdo hodí vyšší číslo a vyleze do koruny pro kokosy dřív. Když skončily dvě opice na stejném poli, tak vyřazená opička musela ustoupit zpět o tolik polí, kolik padlo na kostce aktivního hráče.²²⁴

Píškvorky, strategická hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Princip hraní píškvorek je velmi jednoduchý – hráči se střídají v zaznamenávání koleček či křížků na čtverečkováný papír a jejich cílem je vytvořit nepřerušovanou řadu pěti symbolů. Historie píškvorek je přitom nesmírně stará. Variantu píškvorek hráli už staří Číňané před čtyřmi tisíci lety.²²⁵

V deskoherním provedení však národní podnik TOFA provedl razantní změnu. Hráči hráli na mřížce o rozměrech 8x8 polí. Po obvodu rozestavěli na střídačku kameny označené křížkem či kolečkem. Aktivní hráč hodil kostkou (na 3 stranách byl křížek, na zbylých kolečko), a pokud mu na ní padl jeho symbol, mohl přesunout svůj kámen na libovolné neobsazené místo. Cílem hráčů bylo sestavit v libovolném směru pěťici stejných symbolů.²²⁶

Smolíček pacholíček, paměťová hra pro 3 až 5 hráčů, vydala TOFA Semily, dnes Efko

Jezinky ukryly Smolíčka na herním plánu v lese, který tvoří 25 políček, kde jsou pod plastovými kloboučky ukryty květiny, hříbky, berušky, muchomůrky a pod jedním také

²²⁴ Pravidla hry *Nezlobte opičáka*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Nezlobte-opi%C4%8D%C3%A1ka.php>

²²⁵ *O píškvorkách neboli gomoku*. Česká federace píškvorek a renju [online]. [cit. 2022-06-23]. Dostupné z: <http://www.piskvorky.cz/federace/o-piskvorkach-neboli-gomoku-2/>

²²⁶ Pravidla hry *Píškvorky*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

unesený chlapec. Jednomu z hráčů připadl nevďěčný úkol – připravit hru, tedy ukrýt pod kloboučky všechny předměty. Jelikož ale věděl, kde se ukrývá Smolíček, toto kolo také nehrál. Zbylí hráči se poté pustili do hry a házeli šestistěnnou kostkou s šesti obrázky. Poté odhalili jeden klobouček. Pokud se předmět shodoval s hozeným symbolem, hráč si předmět vzal a klobouček odevzdal nehrajícímu hráči. Pokud byl předmět odlišný, vzal si jen klobouček a předmět nechal na herním plánu.

Hra končila, jakmile někdo našel Smolíčka a pak se sčítaly body. Smolíček byl za tři body, beruška a hříbek za dva a jelikož bylo kytiček nejvíce, tak přinesly jen jeden bod. Nalezené muchomůrky nebo prázdné kloboučky naopak body ubíraly. Hráč, který nehrál, získal body za všechny předměty odkryté a ponechané na herním plánu. Hra končila, když se všichni hráči vystřídali v přípravě hry, a pak si sečetli body. Kdo jich měl nejvíce, vyhrál.²²⁷

Smolíček pacholíček se dočkal mnoha vydání, ale na grafické úpravě či herních mechanikách se nezměnilo vůbec nic. Dnes hru vydává společnost Efko.

Šťastnou cestu, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Herní plán tvořil spleť uzel cest, kde směr pohybu určovaly dopravní značky. Hráči museli podle pravidel silničního provozu projet legální cestou a provést svá tři autíčka ze startovací pozice zpět do výchozího bodu do garáže. I když start a cíl byl těsně vedle sebe, nebylo možné k němu dojet jinak než spleť silnic. Počet ujetých polí opět určovala jedna šestistěnná kostka.²²⁸

Rok 1976

Dlouhý, široký a bystrozraký, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydala TOFA Semily, dnes Efko-karton

Princ princeznu zachránil a vracejí se domů na zámek. Jeho společníci Dlouhý, Široký a Bystrozraký se ale po cestě nudí, a tak uspořádají závod na princův zámek. Do soutěže se zapojí oba královští potomci i zlý čaroděj, který původně princeznu unesl. Tak začíná další generická závodivá hra, ve které hráči hází kostkami, pohnou figurkou o příslušný počet polí a pokud vstoupí na jedno ze 24 speciálně označených políček, spustí předem daný efekt – postup vpřed, vynechání kola apod.

²²⁷ Pravidla hry *Smolíček pacholíček*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

²²⁸ Pravidla hry *Šťastnou cestu*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

Hráči si rozdělili šestici figurek a nasadili je na herní plán.²²⁹ Následně hodili dvěma kostkami. Ta s obrázky určila, která figurka se pohne, a kostka s čísly řekla o kolik. Postava aktivního hráče se tak během jeho tahu vůbec nemusela pohnout. Kdo ale hodil „svůj“ obrázek, mohl hrát ještě jednou. Vyhrál ten, jehož figurka doběhla do cíle jako první.²³⁰

Novou edici ve stejném grafickém zpracování vydala společnost Efko-karton.

Do toho, hra pro 2 až 4 hráče, vyrobila TOFA Semily

Herní mechaniky hry *Do toho* zcela podléhaly náhodě. Hráči dostali na začátku hry: jeden černý kámen, dva zelené, tři modré, čtyři červené, pět žlutých a šest bílých, k tomu navíc tabulku se šesti okny, kde v černém poli byl jeden bílý bod, v zeleném dva, v modrém tři a tak dále.

Principem bylo hodit naráz šesti kostkami, jejichž barvy odpovídaly barvám hracích kamenů. Pokud na kostce určité barvy padlo shodné číslo, hráč dal do tabulky odpovídající kámen. Například když na modré kostce padlo 3, položil aktivní hráč do tabulky modrý kámen do modrého okýnka tabulky na jeden ze tří prázdných bodů. Když měl štěstí, mohl takto položit až šest kamenů během jednoho hodu. Kdo takhle zaplnil tabulku celou, vyhrál.²³¹

Hledáme houby, vzdělávací hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Smyslem této hry bylo, jak stojí v pravidlech: „Seznámit mládež se základními druhy našich jedlých a jedovatých hub a naučit je v přírodě správně rozlišovat.“ Každý hráč dostal tabulku s 24 políčky, na ně rozmístil náhodným způsobem rubovou stranou nahoru „houby“, které tvořily malé dřevěné disky (ve dvou barvách, každý hráč měl své). Jedenáct těchto disků mělo na lícové straně namalovanou jedlou nebo nejedlou houbu, listí nebo šišku, třináct disků bylo zcela holých.

Hráči se střídali v tazích a otáčeli dva disky během tahu. Kdo našel houbu jedlou, dostal podle jejího druhu příslušný počet bodů. Kdo našel jedovatou houbu, ztratil body, a navíc v dalším tahu odkrýval jen jeden disk. Běda však tomu, kdo našel dvě jedovaté houby naráz, to

²²⁹ Na této hře je vidět, že ji vyráběla pobočka národního podniku TOFA v Albrechticích. Zde původně fungovala firma hračkářského génia Schowanek, než ji komunisté zestátnili a následně z ní vytvořili pobočku obřího molochu jménem TOFA. Původní tradice hračkářství se zde projevuje v dřevěných figurkách, které věrně zobrazují pohádkové postavy.

²³⁰ Pravidla hry *Dlouhý, široký a bystrozraký*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30].

Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Dlouh%C3%BD-%C5%A0irok%C3%BD-a-Bistrozrak%C3%BD.php>

²³¹ Pravidla hry *Do toho*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

pak prohrál automaticky. Odkrytí šišky, listů nebo prázdného pole neznamenal nic. Vyhrával ten hráč, který našel víc bodů.²³²

TOFA Semily tuto hru následně přepracovala a s novým, graficky kompletně předělaným herním plánem ji znovu vydala v roce 1982.

Kočí hra, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydala TOFA Semily

Hráč pomocí hodu kostkou posunoval svou figurku kočky po spirále políček až k cíli. Cestou však potkával černé kočky, které mu buď pomohly a posunuly jej o kus vpřed, častěji jej ale vracely nebo mu zabraňovaly v dalších tazích házet. Kdo došel až do středu hracího plánu, vyhrál.²³³

Nákup, vzdělávací hra pro 2 až 6 hráčů, vydala TOFA Semily

Hráči měli v této hře nakoupit pět základních druhů potravin. Se svými figurkami se proto vydají do města zobrazeného na herním plánu, aby v jednotlivých obchodech sehnali maso, mléko, zeleninu, chléb a tuhy (tyto základní suroviny představovaly konkrétní kartičky, například s mlékem, sýry, kedlubny apod.).

Figurky nakupujících postupovaly po městě, na modrých polích je čekala různá nebezpečí omezujících je v dalším pohybu, na červených polích označujících nákup mohly směnit jeden ze svých pěti barevných žetonů za kartičku nakoupeného jídla. Kdo nasbíral pět různých kartiček, vyhrál.

Pravidla hry však měla i „populárně-vědecký“ doprovod: „*Hra, kterou máte před sebou, vás, děti jistě pobaví. Je v ní hodně překvapení, různých nástrah a jako v každé hře, kde se hází kostkou, bude výhra také záležet na štěstí. [...] Až si ji několikrát zahrajete, lehce se naučíte, co všechno patří denně do jídelního lístku každého člověk. Dříve nebo později se budete sami starat o sebe nebo dokonce o někoho dalšího, budete přemýšlet, co nakoupit k jídlu, protože nikdy nenastane doba, aby stačilo spolykat několik tabletek a jídlo by bylo tím vyřízeno,*“²³⁴ takto autoři hry vysvětlují důležitost pestré stravy a další dvě stránky věnují rozboru jednotlivých živin.

²³² Pravidla hry *Hledáme houby*, muzeum stolních her [www.retrostolnihry.cz](https://www.retrostolnihry.cz/Hled%C3%A1me-houby-3.php), [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Hled%C3%A1me-houby-3.php>

²³³ Pravidla hry *Kočí hra*, muzeum stolních her [www.retrostolnihry.cz](https://www.retrostolnihry.cz/Ko%C4%8Di%C4%8D%C3%AD-hra.php), [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Ko%C4%8Di%C4%8D%C3%AD-hra.php>

²³⁴ Pravidla hry *Nákup*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

Pašeráci, blafovací taktická hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Na graficky naprosto nezáživném plánu tvořeném řadami žlutých a červených šestiúhelníků sváděli v této hře dva hráči souboj mezi pašeráky a celníky. Pašeráci měli k dispozici 12 červených figurek, které byly duté. Jejich vlastník pod 9 z nich skryl malý černý žeton pašovaného zboží a rozestavil je na jednu stranu hracího plánu. Celník měl k dispozici 11 černých figur, které rozestavěl na protilehlou stranu pole.

Hráči se střídali a posunovali figurky vpřed. Cílem pašeráků bylo donést zboží na druhou stranu hracího plánu, celníci se tomu snažili zabránit. Ocitla se halmička celníka u pašeráka, hráč pašeráka zvedl svou figurku, pokud pod ní byl paš, zabavil figuru i zboží celník. Pokud ale odhalil figuru „prázdnou“, sebral je obě pašerák, čímž soupeře omezil na počtu figurek. Na konci hry se sečetly body, úspěšně propašované zboží bylo kus za 50 bodů, zadržovaný kontraband za 30.²³⁵

V pohádkovém lese / Im Märchenwald, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala SPIKA

V Německé demokratické republice patřila tato pohádková hra k velmi oblíbené deskoherní klasice. V Československu se prodávala s česky přeloženými pravidly jako *V pohádkovém lese*. Na krabici hry však český název chyběl.

Hra byla velmi jednoduchá – Němci při psaní pravidel na první řádek rovnou napsali, že se jedná o „kostkovou hru“, takže hráči vzali svou figurku a pomocí hodů kostky s ní procházeli pohádkový les a potkávali nejrůznější bytosti. Ty jim pomáhaly či škodily. Například kdo potkal Sněhurku, dvakrát neházel.²³⁶

Zlatá jablka, převahová hra pro 2 až 3 hráče, vyrobilo Železnobrodské sklo, koncernový podnik

Herní plán tvořila kartonová deska s namalovaným stromem, v jehož koruně byly vyřezané otvory pro jablka. Ty představovaly skleněné kuličky, 20 od jedné barvy. Hráči se střídali v tazích, hodili kostkou a podle čísla, které padlo, vyzobali speciální přiloženou pinzetou odpovídající počet soupeřových jablek. Kdo jako první očesal protivníkovu ovoce, vyhrál a získal zlaté jablko. O celkovém vítězi rozhodl počet zlatých jablek.²³⁷

²³⁵ Pravidla hry *Pašeráci*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Pa%C5%A1er%C3%A1ci.php>

²³⁶ Pravidla hry *V pohádkovém lese*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/V-poh%C3%A1dkov%C3%A9m-lese.php>

²³⁷ Pravidla hry *Zlatá jablka*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Zlat%C3%A1-jablka.php>

Rok 1977

Čímání, paměťová hra pro 2 až 4 hráče, výrobce neznámý

Příprava hry vypadá vskutku složitě. Doprostřed herní plochy se skrytě umístilo 6 koleček s čísly 1 až 6 a pět z nich se přikrylo kloboučkem. Hráči postavili své figurky do velkých koleček v rozích čtvercové závodní dráhy v příslušné barvě a mohlo se začít hrát.

Cílem hry bylo umístit čtyři čtverečky ve čtyřech barvách na vyhrazené pole na herním plánu. To se mohlo provést tak, že hráč došel na velké barevné kolo v rohu a umístil do hry čtvereček odpovídající barvy. Čtverečky se umísťovaly zprava doleva a hráč se snažil vytvořit z čísel co největší čtyřciferné číslo, tedy 4321. Musel se tak rozhodnout, zda při vstupu na barevné kolo už svůj čtvereček umístit chce, či nechce.

Při určování pohybu po obvodové dráze sloužily disky zakryté kalíšky. Hráč jeden kalíšek zvedl a zakryl původně volné kolečko. Nové otočil a číslo mu ukázalo, o kolik se může pohnout kupředu. Tak vstupoval do hry paměťový element, kdo si zapamatoval, pod kterým kalíškem leží které číslo, mohl se po herním plánu pohybovat rychle a efektivně.²³⁸

Dej, ber, sázková hra pro libovolný počet hráčů, vydala TOFA Semily

Na začátku hry si mezi sebe hráči rozdělili rovným dílem stovku malých žlutých penízků. Herní plán byl rozdělený do 10 očíslovaných polí s odpovídajícím počtem prázdných políček.

Hráči hodili dvěma kostkami a podle součtu čísel umístili penízek na příslušné pole. Postupovali přitom zprava doleva a pak zleva doprava, jak ukazovala čára, která bílá políčka propojovala. Kdo umístil penízek na žluté pole, házel a sázel ještě jednou. Komu padlo 7, umístil penízek nejen do pole číslo 7, ale jeden peníz navíc do modrého středu hracího plánu.

Jakmile jsou všechna bílá políčka v daném dílu hrací plochy zaplněná a hráč toto číslo hodí, získá tak všechny sem umístěné penízky. Kdo hodil 12, sebral všechny penízky z modré středové plochy.²³⁹

Gól, simulátor fotbalu pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Hrací plochu tvořil obdélník rozdělený na 11x16 polí, po nichž se pohybovalo pět figurek v poli a jedna hlídala branku jako v malé kopané. Překvapivé na této hře je, že

²³⁸ Pravidla hry *Čímání*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/%C4%8C%C3%ADmani.php>

²³⁹ Pravidla hry *Dej, ber*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Dej-ber.php>

nevyžadovala kostky a hráči prostřednictvím svých figurek na hřišti manipulovali míčem zcela podle libosti. Fotbalisté se mohli pohybovat libovolně všemi směry, a pokud chtěli kopnout míč, balon se pohnul v udaném směru, dokud se nezastavil o překážku (hrana hřiště nebo jiný hráč či branka). Bylo možné míčem dokonce přeskakovat jiné figury.²⁴⁰

Oceánem hvězd, strategická hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Každý hráč na začátku partie získal 16 figurek – 1 kosmonauta, 3 družice, 1 raketu, 5 lunárních modulů a 6 robotů. Boj o dominanci ve vesmíru na poli tvořeném 300 čtverci bílé, modré a červené barvy mohl začít. (Není ale jisté, proč do prostoru, který představuje "oceán hvězd" dali autoři zelenou plochu představující rovinu, vesmír a hory.)

Oba hráči se střídali v tazích, každý mohl udělat jednu akci. Cílem bylo dostat svého kosmonauta nebo robota do protilehlé nepřátelské základny, nebo zajmout protivníkova kosmonauta. Během pohybu se kosmonauti a roboti hýbali všemi směry o 1 pole, družice létaly až o 2 čtverce a rakety až do 3. Rakety, lunární moduly či družice přitom mohly převážet pomalé roboty a kosmonauty, ovšem naložení pasažéra zabralo jeden celý tah. Na druhou stranu, kosmonauti a roboti mohli vyřazovat nepřátelské figurky tak, že se pohnuli na jejich políčko.²⁴¹

Vykopali jsme válečnou sekeru, strategická hra pro 2 nebo 4 hráče, vydala TOFA Semily

Boj probíhal mezi dvěma nebo čtyřmi znesvářenými indiánskými kmeny. Bojovalo se na ploše tvořeném mřížkou o rozměrech 11x11 polí. Na začátku hry začínal každý náčelník s jedním bojovníkem v poli, ostatní mohl nasadit později ze zásoby (celkem jich měl šest).

Figurky se pohybovaly ve sloupcích nebo řádcích, nikoliv šikmo. Cílem bylo vyřadit nepřátelské bojovníky ze hry, a to tak, že se přesunuly na jeho místo. Tím byl indián zajat a hráč postavil svoji figurku na soupeřovu zajatou. Nyní se musel vrátit do tábora i se zajatcem, a tak mohl postupovat i šikmo. Druhý hráč mohl svého zajatého bojovníka vysvobodit, a to tak, že skočil na zajatce i jeho věznitele. Vězně tak osvobodil a vrátil do své zásoby bojovníků, kdežto nepřátelského indiána rovnou zajal.

Uprostřed herního pole byly tři čtverce do písmene L, které představovaly malé pevnůstky v barvách bojujících kmenů. Indiáni se mohli v té své ukrývat a nikdo je nemohl zajmout, kdežto ty soupeřovy museli obcházet.²⁴²

²⁴⁰ Pravidla hry *Gól*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

²⁴¹ Pravidla hry *Oceánem hvězd*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Oce%C3%A1nem-hv%C4%9Bzd.php>

²⁴² Pravidla hry *Vykopali jsme válečnou sekeru*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Vykopali-jsme-v%C3%A1le%C4%8Dnou-sekeru.php>

Rok 1978

Hledáme houby / Wir sammeln pilze, závodivá vzdělávací hra pro 2 až 5 hráčů, vydala SPIKA

Hráči se vydali do lesa na houby, házeli kostkou, aby se dozvěděli, o kolik polí půjdou. Na cestě byly namalované i velké houby, na které postavy mohly narazit. Hráč pak musel jasně říci, jestli je daná houba jedlá, jedovatá či prudce jedovatá. Za nesprávné určení musel hráč nahlas přečíst název houby z pravidel i její jedlost / nejedlost.

Každá nalezená houba pak přinesla body – za jedlé houby získal hráč 5 bodů, za nejedlou 1 bod a za velmi jedovatou dokonce odečetl deset bodů. Na cestičce se kromě mykologických úlovek skrývalo také několik pozitivních či negativních políček. Kdo došel do hájovny s více body, vyhrál.²⁴³

Kocour a myši, asymetrická závodivá hra pro 2 až 5 hráčů, vydala TOFA Semily

Hry se mohli zúčastnit až čtyři hráči myši a jeden hráč hrál za kocoura, který je pronásledoval. Hrál se na specifickém herním poli, které tvořil karton se sérií děr místo nakreslených políček. Kocoura představoval jeden velký korálek, myšky čtyři malé, ve čtyřech různých barvách. Herní deska se během hraní naklonila, aby její větší část zůstala nad zemí a korálky v otvorech dobře držely.

Hráči hlodavců házeli kostkou a výsledek určil, o kolik polí se pohnou. Na jejich cestě ovšem čekaly i díry větší než jejich korálky. Myš, která takto propadla, musela začít hrát od začátku. Korálek kocoura se vešel vždy a všude a mohl se hýbat i zpět. Pokud skončil svůj pohyb na poli s myškou, definitivně ji vyřadil ze hry. Vyhrával ten, kdo za myš doběhne do konce cesty, nebo za kocoura vyřadí všechny myši.²⁴⁴

Městská rallye / Stadt-Rallye, závodivá hra pro 2 až 5 hráčů, výrobce SPIKA

Závod se jel ve městě striktně podle dopravního značení. Hráči se po mapě pohybovali nejen pomocí hodu kostkou, ale po hodu a určení, o kolik polí se jejich vůz může pohnout, si ještě z balíčku vytáhli dopravní značku. Ta jim řekla, kam mají jet a v případě semaforů, jestli

²⁴³ Pravidla hry *Hledáme houby*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Hled%C3%A1me-houby.php>

²⁴⁴ Pravidla hry *Kocour a myši*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Kocour-a-my%C5%A1i.php>

vůbec mohou jet. Cílem bylo projet dvěma rychlostními kontrolami a pak se vrátit do cíle. Hra vyšla s českými pravidly, ale německým názvem na krabici.²⁴⁵

Pestrá kostka / Der bunte Würfel, závodivá hra pro 2 až 4 hráč, vydala SPIKA

Jednoduchá závodivá hra byla určena především nejmenším dětem. Závodní dráhu po obvodu hracího pole tvořily kombinace šesti obrázků. Hráči házeli kostkou, na níž tyto obrázky byly také a pak přesunuli svoji figurku na první nejbližší obrázek, který padl. Kdo do svého domečku dostal všechny čtyři figurky jako první, vyhrál. Figurky se mohly navzájem vyřazovat.²⁴⁶

Safari, závodivá hra pro 2 až 3 hráče, vydala TOFA Semily

*„Safari je hra, která vychází ze vztahů divokých zvířat ve volné přírodě, tak jak se projevují v moderní formě zoologických zahrad – safari,“*²⁴⁷ uvádějí autoři hry v pravidlech.

Každý z hráčů na začátku partie dostal figurku lva, antilopy a slona ve své barvě, přičemž se tato zvířata na herním plánu (který byl v podstatě jednoduchým oválem rozděleným do jednotlivých políček) chovala podle svého naturelu. Slon byl neutrální, antilopa pasivní a lev se aktivně snažil ulovit antilopu.

Ve hře se to tedy projevovalo tak, že antilopa nesměla vstoupit na políčko se lvem (vlastním či cizím), jinak by byla automaticky vyřazena. Slon se mohl potkat na políčku s jakýmkoliv zvířetem a současně se nebál vstoupit ani do brodu, což bylo pět specifických políček, která musela ostatní zvířata obcházet. Všechna zvířata se však shodně musela bát pytláků a pastí, takže když hráč vstoupil na jejich políčka, musel svou figurku vrátit na začátek a začít cestu znovu. Vyhrál ten, kdo přivedl všechny tři své figurky do cíle. Pohyb jako již tradičně určoval hod kostkou.²⁴⁸

Závod míru, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Nejedná se o hru Jedeme Závod míru z roku 1957 nebo její reprint, ale jde o samostatnou hru s vlastními pravidly. Autoři se tu snažili napodobit skutečný závod, takže hráči neovládali

²⁴⁵ Pravidla hry *Městská rallye*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/M%C4%9Bstsk%C3%A1-rallye.php>

²⁴⁶ Pravidla hry *Pestrá kostka*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Pestr%C3%A1-kostka.php>

²⁴⁷ Pravidla hry *Safari*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Safari.php>

²⁴⁸ Pravidla hry *Safari*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Safari.php>

jednoho cyklistu, ale hned družstvo tří. Na trat' vyjela vždy celá družstva. Pořadí závodníků na trati také určovalo, kdo bude házet první, druhý atd. Začínalo se vždy od jezdce jedoucího v čele.

Na červených a modrých políčkách hráče přepadl déšť nebo pád z kola, což mu zabránilo házet příští tah, či se posunout jen o jedno pole. Kromě již „tradičních“ překážek na trati však autoři simulovali také různobarevné trikoty.

Na trati byla dvě políčka, která přinesla prvním třem hráčům 5, 3 a 1 bod. Kdo měl bodů nejvíce oblékl fialový trikot, a to tak, že do příslušné figurky cyklisty hráči upevnili kolíček ve fialové barvě. Zelený trikot nejlepšího vrchaře získávali ti jezdci, kteří projeli políčky na 50. a 100. kilometru. Modré trikoty nejlepšího družstva oblékal ten tým, jehož jezdci měli v součtu nejvíce bodů a žlutý trikot získal jednotlivec s nejlepším skóre po každé z osmi etap. Po dojetí do cíle se sečetly body a vyhrál tým s nejvyšším skóre.²⁴⁹

Jezevci a psi, asymetrická závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Jeden hráč se zhostil role jezevce a zbylí psů, kteří jej pronásledují v bludišti tvořeném soustřednými kruhy. Hráči mohli posunout své figurky po cestě v libovolném směru, ale do vnitřních kružnic směli postoupit jen pomocí vyznačených přechodů. Jezevec se snažil uniknout z bludiště pryč, psi jej museli buď obklíčit, nebo na něj přímo skočit, a tím vyřadit ze hry.²⁵⁰

Rok 1979

Golf, simulátor sportu pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Herním plán se skládal z devíti hřišť, mezi nimiž se hráči přesouvali. Na každém hřišti bylo třeba odpálit míček a podle výsledku hodu kostkou jej posouvat po dráze, dokud hráč nehodil přesně tolik, aby mu míček skončil v jamce. Kdo to zvládl na méně úderů (hodů) vyhrál. Hru však komplikovaly překážky, pokud na nich skončil míček, vrátil se na původní místo, písek (bankr) vrátil míč hned za tuto překážku a vůbec nejhorší byl out, který vracel míček na původní místo a trestal hráče dvěma dodatečnými pokusy.²⁵¹

²⁴⁹ Pravidla hry *Závod míru*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Z%C3%A1vod-m%C3%ADru.php>

²⁵⁰ Pravidla hry *Jezevci a psi*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Jezevec-a-psi.php>

²⁵¹ Pravidla hry *Golf*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily

Námořní bitva, válečná hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Koncept *Námořní bitvy* není původní, ale můžeme jej vysledovat až do 30. let 20. století.²⁵² Hra spočívala v tom, že oba hráči si tajně na své herní destičce vytvořili flotilu lodí, kterou mohly tvořit jeden až pět dílků. Hráči se pak střídali v tazích, a aniž by viděli na protivníkovu stranu, stříleli naslepo do jednotlivých čtverců určených číslem a písmenem. Protivník musel popravdě oznámit, zda výstřel loď zasáhl či minul. Pokud takto byla zasažena celá loď, potopila se. Cílem hry bylo potopit soupeřovu flotilu dříve, než to udělá on.²⁵³

Paralelní slalom, závodivá hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Hráči postavili své figurky lyžařů na dvě souběžné slalomové dráhy a vyrazili dolů. Cílem bylo dojet do cíle v co nejkratším čase. Jeden hod kostkou roval se jedné sekundě a počet hozených bodů určoval, o kolik políček lyžař sjede. Kdo se zastaví na červeném čísle, musí se vrátit zpět na předchozí bod.²⁵⁴

Rallye, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Smyslem hry bylo pomocí hodu kostkou projet celou trať, vyhnout se nástrahám a skončit v cíli jako první. Pole s defektem znamenalo stopku na tři tahy, mechanická závada znamenala pohyb o jedno pole dopředu, dokud hráč nehodil šest a motor neopravil. Naopak kdo skončil autem na poli s okřídleným šípem společnosti Škoda, ten mohl rovnou házet znovu.²⁵⁵

Rok 1980

Magnetický zeměpis, vzdělávací hra pro 2 hráče, vydala Kovožávody Semily

Spíše než hrou je *Magnetický zeměpis* učební pomůckou. Obsahoval totiž tři oboustranné magnetické mapy. Na jedné byly názvy měst, na druhé hradů a zámků a na třetí pohoří. Každá mapa byla oboustranná – na jedné byly obrázky i názvy, na druhé pouze obrázky. Pro hru se mapa usadila do stojánku, aby stála kolmo ke stolu. Hráči použili dvou magnetů,

²⁵² Podle článku na *Virtual museum of Games* hra vznikla ve Farnicii během první světové války a prvního komerčního vydání se dočkala pod názvem Salvo v roce 1931. Od té doby se tento styl hry masově rozšířil do celého světa, i když je znám spíše pod názvem Bitevní loď (lodě) nebo jen Lodě. Viz.: *Battleship Games*. Elliot Avedon Virtual Museum of Games [online]. [cit. 2022-06-24]. Dostupné z: <https://healthy.uwaterloo.ca/museum/VirtualExhibits/Whitehill/Battleship/index.html>

²⁵³ Pravidla hry *Námořní bitva*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

²⁵⁴ Pravidla hry *Paralelní slalom*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Paraleln%C3%AD-slalom.php>

²⁵⁵ Pravidla hry Rallye, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Rallye.php>

kteřé přichytili z obou stran tabulky. Jeden z hráčů napovídal tak, že chytil svůj magnet a posunoval jej po mapě. Tím hýbal i magnetem na druhé straně, čímž naznačoval protihráči, co má hádat, a rovnou mohl kontrolovat správnost jeho odpovědi.²⁵⁶

Tajuplný ostrov, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Na bohatě ilustrovaném herním plánu od Jiřího „Neprakty“ Wintera se táhnout čtyři cestičky směřující do středu k Tajuplnému ostrovu. Hráči se tam se svými parníčky snaží dorazit jako první, ovšem na moři číhají různá nebezpečí, kterým se musejí vyhnout.

Pro určení pohybu sloužily dvě kostky – ta s čísly určovala, o kolik políček se parník posune. Druhá kostka červenou stranou určovala pohyb vpřed a černou stranou pohyb vzad. Kdo vstoupil na pole s majákem, mohl házet ještě jednou a plout o dvojnásobný počet polí kupředu. Kdo ale vstoupil na bóji, jeho loď ztroskotala a hráč byl do konce hry vyřazen.

Hra měla ještě druhou variantu, a to návrat z ostrova domů. K tomu však nesloužily jako hráčské figurky parníčky ale vory. Hráči totiž ostrov nakonec našli, ale ztroskotali tam, takže z palem postavili vory a nyní se na nich plaví zpět. Průběh plavby i způsob postupu je totožný s první variantou hry.²⁵⁷

Ostrov pokladů, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Ostrov pokladů je závodivá hra – žeton s vlajkou představoval loď, která se plaví po mořích a oceánech s cílem najít ostrov pokladů. Hod kostkou určoval, o kolik políček se loď posune. Když hráč skončil na lodi protihráče, poškodil ji a ten jedno kolo neházel. K tomu jsou na herním poli políčka výhod i nevýhod, jako například celní kontrola, kvůli které hráč jednou vynechal tah. Korálové útesy vrátily hráčovu loď na začátek cesty, případně na zeleném políčku onemocněla celá posádka. Pokud dotyčný nehodil trojku, nemohl plout dál, dokud jej nepřeskočila loď protivníka, od níž léky nakoupil.

Hráči museli proplout třemi ukazateli směru, aby pak na tom třetím museli hodit 6, což je nasměrovalo na správnou cestu k vytouženému ostrovu.²⁵⁸

²⁵⁶ Pravidla hry *Magnetický zeměpis*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Magnetick%C3%BD-zem%C4%9Bpis.php>

²⁵⁷ Pravidla hry *Tajuplný ostrov*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Tajupln%C3%BD-ostrov.php>

²⁵⁸ Pravidla hry *Ostrov pokladů*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Ostrov-poklad%C5%AF.php>

Poznej svou vlast, vzdělávací závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Herní plán už ani netvořila mapa Československa, pouze cestička z políček, na kterých byla v pravidelných intervalech zobrazena velká okénka a v nich významná česká města a památky. Hráči házeli kostkou a pohybovali se vpřed s cílem projít cestou do cíle jako první.

V jednotlivých městech a památkách pak na hráče čekal trest nebo odměna. Například v Mariánských Lázních se cestovatel tak zdržel prohlídkou horkých pramenů, vynechal další svůj tah. V Kladně si naopak hráči prohlédli podnik Spojené ocelárny, zahráli hokej s mistry ČSSR a mimořádně pokračovali o osm polí dál.²⁵⁹

Roháček, taktická hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Tuto společenskou hru bylo možné hrát dvěma způsoby. Roháček se svými pravidly velmi podobal Halmě. Hráči na herní plán, který tvořila plastová tabulka se 49 prohlubněmi v mřížce 7x7 rozestavěli do protilehlých koutů 10 nebo 15 koulí. Cílem hráče bylo přesunout své žetony do protilehlého rohu. Kameny se mohl hýbat dopředu nebo do stran a mohly i přeskakovat soupeřovy žetony.

Druhá varianta byla vybíjená, jeden hráč ovládal 15 kamenů rozestavených v jednom kruhu, druhý pouze dva. Hráč s více kameny mohl táhnout vždy jen jedním, a to dopředu nebo do stran a nemohl přeskakovat své ani soupeřovy kameny. Soupeř naopak přeskakovat mohl, a to byl také způsob, jak vyřadit nepřátelské kameny ze hry.²⁶⁰

Rok 1981

Kalaha, hra mankalového typu pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Herní desku tvoří plastové dno obdélníkové krabice, v němž se nachází po obvodu 14 jamek – šest na každé dlouhé straně, jedna podélná po každé z krátkých stran (říká se jim pokladnice). Hráči do důlků (kromě pokladnic) rozmístí 72 korálků – šest do každé a mohou začít hrát. Hráč vezme z jedné jamky všechny korálky a postupně je začne po jednom umísťovat do jamek proti směru hodinových ručiček (může i do soupeřových). Když zbude v jamce na hráčově straně desky jediná kulička, může si ji vzít a s ní i obsah protilehlé soupeřovy jamky. Cílem hry je získat více korálků, než soupeř.²⁶¹

²⁵⁹ Pravidla hry *Poznej svou vlast*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

²⁶⁰ Pravidla hry *Roháček*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Roh%C3%A1%C4%8Dek.php>

²⁶¹ Pravidla hry *Kalaha*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Kalaha.php>

Perníková chaloupka, závodivá hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Hráči se zhostí role Jeníčka a Mařenky, jejichž figurky postupují po dvou cestíčkách vstříc perníkové chaloupce. Počet bodů pohybu určoval hod šestistěnnou kostkou. Kdo dosáhl cíle první, vyhrál. Na obou trasách čekala místa, která hráčům škodila (vracela je zpět či zdržovala) i pomáhala (posunovala kupředu). Zajímavostí je, že součástí herního plánu byla i uprostřed umístěná papírová perníková chaloupka, která se po otevření rozložila do trojrozměrného modelu.²⁶²

Souboj, závodivá hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Velký herní plán představoval rytířské kolbiště a oba hráči rytíře jedoucí proti sobě s dřevci v rukou. Uprostřed herního plánu bylo vytištěno 17 polí očíslovaných z každé strany od 1 do 8, deváté pole bylo společné. Cílem hry bylo házet na střídačku kostkou a postupovat po hracím poli tak, aby přeskočil číslo 9, a poté na soupeřově straně kolbiště skončil na stejném poli jako protivník. Tím jej vyhodil ze sedla a turnaj mohl pokračovat další jízdou. Každý hráč měl k dispozici sedm rytířů a vyhrál tehdy, pokud v klání zvítězilo více vlastních jezdců.²⁶³

Zeměpisná skládanka, vzdělávací hra pro 2 až 6 hráčů, vydala TOFA Semily

Jak už název napovídá, smyslem hry bylo vyplňovat slepou mapu Československa barevnými mapovými dílky a hráči získávali body za správné umístění dílku mapy, nebo vítězili po nejrychlejší složení celé zeměpisné skládačky.²⁶⁴

Žertovná věštba, zábavná hra²⁶⁵ pro libovolný počet hráčů, vydal Nisatex, výrobní družstvo Jablonec nad Nisou

Hra obsahovala tři šestistěnné kostky a dvacet archů papíru. Na každém byla tabulka o 18 polích a v nich byly natištěny „věštby“. Hráč hodil kostkami, sečetl jejich hodnotu a podle toho „věstil“, jaká jej čeká budoucnost. Po konzultacích s tabulkou mu mohlo vyjít, že jej čekají finanční potíže, láska či zklamání.²⁶⁶

²⁶² Pravidla hry *Perníková chaloupka*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

²⁶³ Pravidla hry *Souboj*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Souboj.php>

²⁶⁴ Pravidla hry *Zeměpisná skládanka*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily

²⁶⁵ Dnes bychom řekli party hra.

²⁶⁶ Pravidla hry *Žertovná věštba*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

Rok 1982

Lovci pokladů, strategická hra pro 2 až 4 hráče, vydal Disk Říčany, dnes Dino Toys

Ve hře *Lovci pokladů* se hráči stali jedním ze čtyř kapitánů, kteří soupeří o nalezení co největšího pokladu z vraků lodí. Herní plán netvořila jednotlivá deska, ale čtverec tvořený kartami o rozměrech 9x9 polí. Všechny karty byly otočeny lícem dolů. Hráči měli k dispozici figurku lodi a čtyř námořníků.

Hráči se střídali a během svého tahu mohli pohnout lodí nebo námořníkem. Lodě pluly po obvodu hrací plochy. Námořníci se po vystoupení z lodi mohli potápět do hlubiny a otáčet karty, aby vyhodnotili jejich efekt. Například chobotnice námořníka zajme, žralok ho rovnou sežere, naopak hodný delfín potápěči pomůže a sveze ho o dvě políčka v libovolném směru.

Pokud námořník objevil na otočené kartě poklad, položil na něj tolik penízků, kolik bylo uvedeno. Pak mohl jeden vzít a začít s ním stoupat k hladině, aby cennost naložil na svou loď. Ovšem pozor, z nalezeného pokladu mohli brát části i cizí hráči, záleželo jen na rychlosti a taktice. Hra měla ještě jednu zajímavou mechaniku, a to že loď musel hlídat alespoň jeden námořník. Plavidlo bez posádky, byť s pokladem, mohli protihráči zajmout, čímž daného hráče vyřadili ze hry.²⁶⁷

Rok 1983

Cirkusová houpačka, převahová hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Smysl hry je obsažený už v jejím názvu. Herní plán zobrazuje pákovou houpačku, kde sedí klaun na jednom konci a prasátko na druhém. Ve dvou polokružnicích nad horním i dolním konci houpačky je číselná řada od 1 do 12. Smyslem hry je vyhoupnout se až k číslu 12 a počet políček, o kolik hráč postoupí figurkou, určuje dřevěná čamburína. Když hráč A postupuje nahoru, o tolik polí postoupí hráč B dolů, jako na skutečné houpačce. Oba se střídají v tazích a postupu nahoru a dolů, dokud jeden z nich neskončí úplně nahoře.²⁶⁸

IRIS, hra pro jednoho hráče, vydal Železnobrodské sklo, národní podnik

Herní plán tvoří čtverec o rozměrech 7x7 polí a uprostřed je vyznačený čtverec otočený o 45°. K tomu měl hráč k dispozici 12 skleněných krychlí s barevným kruhem na každé straně, třináctý kámen byl pokrytý různobarevnými hvězdami. Každá partie začala tím, že hráč podle

²⁶⁷ Pravidla hry *Lovci pokladů*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Lovci-poklad%C5%AF.php>

²⁶⁸ Pravidla hry *Cirkusová houpačka*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Cirkusov%C3%A1-houpa%C4%8Dka.php>

diagramu v návodu rozmístil kameny na hrací plochu a následně musel v předepsaném počtu tahů dostat všechny kameny do středu hrací plochy na barevně odlišená pole, přičemž hvězda musí být přesně uprostřed.

Pohyb hracími kameny však byl omezen – nesmělo se postupovat diagonálně a dále se například kámen s hvězdou hýbal o maximální počet volných polí ve zvoleném směru. Kameny s kruhy se pohybovaly k jinému stejně barevnému kamenu nebo hvězdě, ale nesměla mezi nimi být další překážka. Hráč mohl změnit barvu kamene, ale jen tehdy, pokud byl na dosah kruhu a hvězdy stejné barvy.²⁶⁹

Království divočiny, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Albrechtice

Hráči se v této hře stávali lovci, kteří procházeli divočinou a lovili dravou zvěř. Džungli napodobovalo hrací pole o rozměru 21x21 polí podmalované čtyřmi palmami. Hráč měl k dispozici tři figurky a mohl s nimi pohybovat bez hodu kostkou, a to o tři pole jednou figurkou, nebo jednou halmičkou o dvě pole a druhou o jedno atd. Po pohybu lovce se pohnula i dravá zvěř z doupěte uprostřed čtverce, kdy hráč hodil šestistěnnou kostkou a o tolik polí posunul jeden žeton zvířete.

Střelba na dravce se uskutečnila opět pomocí kostek. Když se dravec ocitl do šesti polí od lovce, hráč mohl místo pohybu vystřelit a hodit na kostce číslo stejné nebo vyšší, než byla vzdálenost obou figur na herní ploše. Když se naopak dostal dravec na místo zabrané hráčovým lovcem, tak ten byl sežrán a vrácen na počáteční pole v rohu hrací plochy. Kdo takto ulovil víc dravců, vyhrál.²⁷⁰

Křížem krážem – Buňkovka, kombinační hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

V jedné krabici se nacházely dvě hry – každá se hrála na jedné straně oboustranného hracího plánu a vždy 80 zelenými a žlutými dřevěnými hranolky. Ve hře Křížem krážem se hráči snaží vytvořit cestičku z jedné strany hrací plochy na druhou, ale současně brání soupeři v tom, aby to samé udělal jako první.

Ve hře Buňkovka se hráči snaží na herním plánu s předkreslenými šestiúhelníky vytvářet uzavřené okruhy ze svých hranolků. Pokud se v kruhu ocitnou i soupeřovy hranolky,

²⁶⁹ Pravidla hry *Iris*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Iris.php>

²⁷⁰ Pravidla hry *Království divočiny*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Kr%C3%A1lovstv%C3%AD-divo%C4%8Diny.php>

hráč, jehož barva tvoří po uzavření většinu, vezme protivníkovu barvu a nechá si ji jako vítězné body.²⁷¹

Turf, sázecí závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydala SPIKA

Herní plán tvořil klasický dostihový okruh, po němž běželo šest koní. Hráči na začátku herního kola dostali možnost vsadit na jednotlivé jezdce, na vítěze i na doběh. Hráči však pohyb koně neovládají hodem kostkou, ale pomocí herních známek, které jezdce posouvaly o předem určený počet polí kupředu. Kdo po vyplacení sázek měl nejvíce peněz, vyhrál.²⁷²

Rok 1984

Dobývání hradu, strategická hra pro 2 hráče, vydala TOFA Albrechtice

Hráči si z kostek v krabici postavili dva hradu, každý stál na jedné straně bojiště. Stavbu hradu určoval plán v pravidlech. Hráči se střídali po tazích a jejich cílem bylo obsadit středové políčko uprostřed soupeřova hradu. Figurky bojovníků (opět precizně vysoustružené, jak se na pokračovatele hračkářské výroby Hanse Schowanka patří) se mohly pohybovat v řadě i sloupci libovolně. Mohly se dokonce i zabírat.

Tuto hru je možné si zaměnit se stejnojmennou hračkou, kterou vytvořil výtvarník Jiří Winter. „Jeho“ *Dobývání hradu* spočívá v tom, že si hráči z malých dřevěných kostiček mohli postavit své hradu a následně používali dvojice maličkých katapultů poháněných gumičkami k tomu, aby si navzájem svá opevnění ničili. Kdo jako první zbořil soupeřův hrad, vyhrál. Hru podle webu www.starehracky.cz vydala TOFA v Zásnukách (patřila pod Tofu v Semilech) v roce 1966.²⁷³

Dostihy a sázky, závodivá a sázecí hra pro 2 až 6 hráčů, vydal JAVOZ, dnes Dino Toys

Dostihy a sázky jsou pravděpodobně nejznámější deskovou hrou, které se za uplynulých bezmála 38 let prodalo několik milionů kusů a jejíž kopii lze pořídit prakticky v každém supermarketu. Společně s hrou *Člověče, nezlob se!* tvoří duo notoricky známých her a téměř synonymem pro deskové hry jako celek.

²⁷¹ Pravidla hry *Křížem krážem – Buňkovka*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/K%C5%99%C3%AD%C5%BEem-Kr%C3%A1%C5%BEem---Bu%C5%88kovka.php>

²⁷² Pravidla hry *Turf*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Turf.php>

²⁷³ *Tofa - Dobývání hradu*. www.starehracky.cz [online]. [cit. 2022-11-02]. Dostupné z: https://www.starehracky.cz/katalog_detail.php?PHPSESSID=85aaf1d674f954ff0215ab2840e10c67&kategorie=HRACKY&hracka=630

„Domácí verzi slavné hry Monopoly vymyslel v roce 1984 tiskař Ladislav Mareš. Svého času měla jeden exemplář doma snad každá rodina a poté, co hru jako kapitalistický relikv odsoudilo Rudé Právo, Dostihy a sázky se prodávaly po statisících kusů... Kde se ale vzala použitá jména koní? Autoři hry se podívali do dostupné literatury a mimo jiné sáhli po popularizační brožuře ‚Co chcete vědět o Velké pardubické?‘ z roku 1972...,“²⁷⁴ takto ve zkratce, přesto výstižně popisuje historii *Dostihů a sázek* Martin Cáp na serveru Aktuálně.cz.

Smysl hry odpovídá v podstatě výše zmíněným *Monopolům* – postupovat po herním okruhu, nakupovat koně, kasírovat hráče, kteří vstoupili na vlastněné koně, a naopak platit těm, na jejichž políčkách hráč skončil. Kdo zůstal jediný při penězích, zvítězil.

Stopař, závodivá vzdělávací hra pro 2 až 6 hráčů, vydala TOFA Semily

Neplést s hrou *Stopař* s tematikou divokého západu vydanou v roce 1990. V této hře *Stopař* se hráči stanou milovníky přírody procházející zimní krajinou, kteří hledají stopy zvířat ve sněhu. Každý hráč stopoval jeden druh zvířete (zajíce, srnku, ptáka...) a postupoval po cestičce tvořené konkrétními otisky jeho nohou. Orientovat se na herním plánu však nebylo jednoduché, stopy se často křížily a pak nečekaně zahýbaly. Či figurka sešla ze stopy a vydala se po cestě jiného zvířete, musela se vrátit na začátek.

Počet políček, které hráčova figurka urazila během jednoho tahu, určoval hod šestistěnnou kostkou. Každá cestička procházela pelechami ostatních zvířat, kde hráči nechávali dřevěné žetony ve své barvě na důkaz, že zde už byli. Kdo prošel všechny pelechami a vrátil se do cíle jako první, vyhrál.

Poklady faraonů, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Hráči se stali průzkumníky, kteří vstoupili do nitra velké egyptské pyramidy a nyní ji prozkoumávají. Na herním plánu bylo namalované velké a klikaté bludiště, kudy se pohybovaly figurky hráčů, luštily hieroglyfy a snažily se získat co nejvíce pokladů, které se v labyrintu nacházely. Vítězem se totiž nestal ten, kdo jako první vylezl až na vršek pyramidy, ale sběrač pokladů v nejvyšší bodové hodnotě.²⁷⁵

²⁷⁴ CÁP, Martin. *Lady Anne, Napolí či Koran. Projděte si skutečné osudy koní z Dostihů a sázek*. Aktuálně.cz [online]. 2017 [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://sport.aktualne.cz/ostatni-sporty/foto-co-spojovalo-kone-z-dostihu-a-sazek-velka-pardubicka/r~b118ce98139111e2a4d2002590604f2e/>

²⁷⁵ Pravidla hry *Poklady faraonů*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

Rok 1985

Běloši a indiáni, poziční hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Herní plán tvořila ze dvou třetin šachovnice, uprostřed byl pruh se 49 poli v sedmi řadách s vyobrazenými skrytými indiány a bílými kolonisty. Každý z hráčů kontroloval sedm figurek, které začínaly na kraji bojiště, poté se hráči střídali v házení kostkou a přesouvání figurek po červených polích na herním plánu podle výsledku hodu kostkou. Cílem hry bylo dostat co nejvíce svých postav na soupeřovu stranu bojiště. Tomu se dalo zabránit přeskočením cizí figurky, čímž byla vyřazena ze hry.²⁷⁶

Hry orientu, soubor 10 klasických her z Asie, vydala TOFA Albrechtice

Tento soubor her zde uvádíme pro zajímavost. V roce 1985 vydala albrechtická Tofa (nikoliv ta semilská) soubor deset klasických her, které byly známé již po staletí, mnoho z nich se však českému hráči dostalo vůbec poprvé. „*Tímto výrobkem chceme i Vám přiblížit část kulturního bohatství zemí, jež svojí geografickou polohou zapadají do části světa nazývané také Orient*“,²⁷⁷ uvádí vydavatel v pravidlech. Soubor obsahuje hry: šach (Indie/Persie), maharádža a sipáhiové (varianta šachů, Indie), dostihy (derivát šachů, Indie), KO – NO (Korea), hasami šógi (Japonsko), síga (Egypt), devět vojáků (Indie), tygří hra (Barma), 7 levhartů (Srí Lanka), hra v kostky.

Kamínky, poziční hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Na herním plánu se nacházely dva červené, dva modré a tři bílé šestiúhelníky, jejichž vrcholy propojovala síť čar. Hráči se střídali v tazích a přesouvali své kameny (celkem 15) po těchto čarách s cílem obsadit vrcholy buď jednoho bílého šestiúhelníku nebo šestiúhelníku ve své barvě. Čáry na herním plánu tvořily čtverce a obdélníky, které měly svůj smysl také. Když hráč obsadil rohy čtverce nebo trojúhelníku, mohl soupeřovi přemístit libovolný kámen.²⁷⁸

Tak hraj..., závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Jedná se o variantu na klasické *Člověče, nezlob se!*, a to upravené pro nejmenší děti. Herní plán tvoří kolo rozdělené na čtverce s nakreslenými symboly jako: deštník, srdce, hvězda apod. Ty se také nacházely na šestistěnné hrací kostce. Hráč hodil kostkou a postoupil svou

²⁷⁶ Pravidla hry *Běloši a indiáni*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

²⁷⁷ Husákovy děti: *Hry Orientu* [online]. [cit. 2022-11-30]. Dostupné z: <https://www.husakovydeti.eu/Hry-Orientu-Tofa-1988-Navod-ke-hram-b83576.htm>

²⁷⁸ Pravidla hry *Kamínky*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

figurkou na nejbližší shodný symbol na herním plánu. Kdo jako první prošel po okruhu se všemi svými figurkami a vrátil se s nimi do „domečku“, vyhrál.²⁷⁹

Rok 1986

Chyťte opičku, poziční hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Tato hra se svými mechanikami velice podobá hře *Utekla nám koza* z roku 1955 (viz strana 74), ale grafické zpracování hry bylo výrazně chudší (žlutý herní plán s namalovanými políčky propojené čarami). Jeden hráč hrál za opičku, která uprchla z klece a její hráč se s ní snažil dosáhnout jednoho z krajních polí na herním plánu. Oponent hrál za pět figur hlídačů, kteří se opici snažili obklíčit a zabránit v dalším pohybu. Každá figura se musela každé okolo pohnout o jedno pole, první hrála opice, pak hlídači.²⁸⁰

Tři kombinační hry pro jednoho, kombinační ha pro 1 hráče, vydalo Železnobrodské sklo, koncernový podnik

Obsahem plastového kufříku byl oboustranný herní plán a 36 převážně modrých a bílých hracích kamenů ze skla. První hra *Samotář* spočívala ve vzájemném přeskakování herních kamenů na hracím plánu, a to tak, aby na konci hry zůstal jediný kámen uprostřed herního pole. (Je to vlastně hlavolam o 35 tazích).

Druhou hrou byla *Nejkratší cesta*, která se hrála na herní ploše o 17 polích, což byly dva čtverce rozdělení na devět polí zaklesnuté do sebe jedním rohem (sdílely tak číslo 9). Do prvního čtverce hráč umístil osm modrých kamenů, do druhého osm bílých, číslo 9 zůstalo volné. Cílem hry bylo co nejméně tahy přemístit kameny do opačného čtverce.

Poslední hrou je *Sedmička*, který se hrála na obdélníku rozděleném do 24 polí ve třech řadách. Do prostřední řady se vyskládalo osm modrých kamenů, do třetí řady sedm modrých kamenů a na číslo 17 jeden bílý. Cílem hry bylo přeskakovat vzájemně kameny (a tak je vyřazovat), aby zbyl na konci jen jeden bílý. Přeskakovalo se přitom jako v dámě, to znamená, že za zabíraným kamenem muselo být volné místo a takto bylo možné přeskočit více kamenů zároveň. Podle pravidel šla tato hra vyřešit za sedm tahů.²⁸¹

²⁷⁹ Pravidla hry *Tak hraj*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

²⁸⁰ Pravidla hry *Chyťte opičku*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Chy%C5%A5te-opi%C4%8Dku.php>

²⁸¹ Pravidla hry *Tři kombinační hry pro jednoho*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Samot%C3%A1%C5%99.php>

Za burzou kolem světa, závodivá (a ekonomická) hra pro 2 až 6 hráčů, vydal Agrometal Olomouc, později Firma Šťastný

Za burzou kolem světa je monumentální klon hry *Monopoly*, který autorské duo Štěrba a Šťastný²⁸² obohatilo o řadu nových herních mechanik. Hráči kroužili po obvodu herního plánu, a kam vstoupili, tam museli vlastníkově políčka zaplatit podobně jako v *Monopolech*. Kromě toho ale hráči mohli obchodovat s akciemi na burze, sázet na dostizích, případně kupovat pozemky a na ně hotely a kasina, čímž poplatek za vstup výrazně zvyšovali. (Nejdražší pozemek ve hře přitom bylo Československo.) Hra končila vítězstvím jednoho z hráčů, kterému jako jedinému zůstala hotovost. *Za burzou kolem světa* v roce 1990 vydala ještě jednou společnost jednoho z autorů – Firma Šťastný.²⁸³

Žabky, poziční hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Hra se hraje na desce o 25 polích, každý z hráčů má k dispozici 12 kamenů, které na střídačku vždy po dvou umísťují na herní plochu tak, aby prostřední políčko zůstalo prázdné. Poté se již hráči střídali v tazích a posouvali své kameny a přeskakovali jimi kameny soupeřovy jako v klasické dámě. Kdo zůstal, vyhrál.²⁸⁴

Rok 1987

Maršál a špion, strategická válečná hra pro 2 hráče, vydal JAVOZ, později TOFA Semily a poté samostatně Dino Toys

Maršál a špion je tematicky zasazený do období zhruba napoleonských válek. Každý z hráčů ovládal armádu o 40 jednotkách. Nejcennější byl prapor, protože pokud o něj armáda přišla, okamžitě prohrála. Mezi dalšími postavami byli například sapéři, jezdci, pěšáci, maršál nebo i ten špion. Lišily se svojí silou i početním zastoupením ve vojsku.

Hráči rozestavěli své armády skrytě na bojiště, které tvořila mřížka o rozměrech 10x11 polí podmalovaná replikou staré mapy. Následně se hráči střídali v aktivaci svých bojovníků a postupovali jím vstříc soupeři všemi směry o 1 pole.

Boj probíhal tak, že hráč postoupil svou postavou na pole obsazené soupeřem. Oba naráz odhalili své bojovníky. Vyšší číslo přemohlo nižší a útočník zůstal ve hře. Při srážce stejných hodnot vypadli vojáci oba. Postava maršála měla nejvyšší sílu a mohl jej odstranit pouze špion.

²⁸² Bohužel se nedají dohledat křesní jména autorů.

²⁸³ Pravidla hry *Za burzou kolem světa*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Za-burzou-kolem-sv%C4%9Bta.php>

²⁸⁴ Pravidla hry *Žabky*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/%C5%BDabky.php>

V roce 1998 vznikla nová edice hry *Maršál a špion*, tentokrát pod názvem *Waterloo* s podivně dětskou ilustrací na přebalu, která svou náturou neodpovídala obsahu hry. Pod touto edicí je podepsaná společnost Dino Efekt a Tofa Semily, které spolu v té době spolupracovaly.

Společnost Dino Efekt změnilo název na Dino Toys, plně se osamostatnila a v roce 2020 hru *Maršál a špion* vydala znovu a opět pod jiným názvem – tentokrát jako *Stratego*. Z herních mechanik se během 35 let nezměnilo vůbec nic, výraznou úpravou prošlo jen grafické zpracování a materiál komponentů.

Zatímco v prvním vydání tvořily bojovníky složené papírové trojúhelníky, nejnovější edice již obsahuje plastové komponenty. Dlužno zmínit, že *Maršál a špion* byl, co se týče způsobu vydávání, experimentální. První verze hry se totiž prodávala rozložená v obálce, takže si zákazník musel sestavit nejen herní komponenty, ale i samotnou krabici. Marketingově to JAVOZ zdůvodňoval přímo v pravidlech hry:

*„Na rozdíl od společenských her tradičního provedení (z naší produkce viz Dostihy a sázky) odpovídají hry nové řady PAN (Papír a nápad) soudobému trendu v pojetí obalové techniky, které v nejvyšší možné míře usnadňuje a urychluje cestu výrobky od výrobce až na stůl spotřebitele a zároveň otevírá možnosti cenového zvýhodnění výrobku. Na druhé straně vyžaduje nová řada PAN aktivní účast zákazníka při konečném sestavení hry-stavebnice. Podrobný návod je uveden v závěru.“*²⁸⁵

V následujících vydáních již byl *Maršál a špion* prodáván v klasické krabici s pevnými žetony. Verze z roku 1998 představila například kartonové destičky v plastových stojáncích.

Horolezci, závodivá hra pro 3 hráče, vydala TOFA Semily

Cílem hry bylo projít klikatou cestičkou představující horu až na její vrchol se všemi třemi svými horolezci. Hráči se střídali v házení kostkou a postupovali o tolik polí, kolik jim padlo. V cestě jim ale stáli figurky sněžných mužů, které nemohli přeskočit, ale pouze zajmout a následně jím škodit protivníkům.²⁸⁶

Akce X, deduktivní hra pro 3 až 6 hráčů, vydala TOFA Semily

Jeden z hráčů hrál za „osobu X“ a pohyboval se skrytě po mapě Prahy pokryté trasami metra, tramvaje a taxíků. Zbylí hráči měli odhadnout, kde se právě nachází a chytit jej na

²⁸⁵ Pravidla hry *Maršál a špion*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Mar%C5%A1%C3%A1l-a-%C5%A1pi%C3%B3n.php>

²⁸⁶ Pravidla hry *Horolezci*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Horolezci.php>

příslušném políčku. Jako stopy jim sloužily lístky za dopravní prostředky, které „osoba X“ použila, jiné indicie ale k jeho odhalení už neměli. Je zajímavé, že ve stejném roce vydala tiskárna JAVOZ v Jablonci nad Nisou téměř identickou hru také, a to *Fantoma staré Prahy* (tato hra však byla výrazně kvalitněji graficky zpracovaná).²⁸⁷

Fantom staré Prahy, deduktivní hra pro 2 až 6 hráčů, vydal JAVOZ, později Bonaparte

Asymetrická deduktivní a poziční hra, ve které jeden hráč představoval fantóma prchajícího před spravedlností, a ostatní hráli za rakousko-uherské policisty. Potíž byla v tom, že se fantóm pohyboval po mapě představující Prahu koncem 19. století skrytě a muži zákona měli jen kusé informace, jakými prostředky se přesunul, nikoliv odkud a kam. Museli tak vymýšlet a měnit strategie, postupně zkoušet obkličovat vytipovaná místa a „utahovat smyčku“ okolo zločince.

Hru jako první vydala jablonecká tiskárna JAVOZ v roce 1987 v edici Papír a nápad, takže hráči dostali obálku s listy papíru a museli si krabici i herní komponenty složit. O tři roky později vydalo tu samou hru vydavatelství Bonaparte, které tuto hru vydává dodnes.²⁸⁸

Rok 1988

Bitva na moři, válečná hra pro 2 hráče, vydala TOFA Semily

Flotily znepřátelených stran tvořilo 10 papírových lodí, které na začátku hry kotvily v přístavech. Hráči se střídali v aktivacích a každý měl během svého tahu pět aktivací lodí, pokud se jednou pohnul o pět polí, nebo pěti loděmi o jedno pole apod., bylo již plně na jeho rozhodnutí. Lodě pluly svisle či kolmo, nikoliv šikmo a všechny aktivace musel hráč využít.

Soupeřovu loď bylo možné zajmout tak, že útočící hráč dostal dvě své lodě do sousedství k nepřátelskému plavidlu. Nestačilo se však dotýkat šikmo. Která flotila ztratila svou vlajkovou loď a 4 další plavidla, nebo soupeř svou vlajkovou loď doplul do jejího přístavu, prohrála.²⁸⁹

Rallye Paříž Dakar, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydala TOFA Semily

Jak už název napovídá, hra zpracovávala téma jednoho z nejslavnějších automobilových závodů: Rallye Paříž-Dakar. Autoři hry se snažili o maximální věrnost, takže na herní plán

²⁸⁷ Pravidla hry *Akce X*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Akce-X.php>

²⁸⁸ Pravidla hry *Fantom staré Prahy*, Deskové hry.eu [online]. [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <http://www.deskove-hry.eu/fantom-stare-prahy-puvodni-vydani>

²⁸⁹ Pravidla hry *Bitva na moři*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

přetiskli část školní mapy severní Afriky od Geodetického a kartografického podniku v Praze. Na tuto reprodukci následně nakreslili závodní dráhu, kterou tvořily tři jízdní pruhy a která kopírovala rychlostní etapy rallye z Tunisu, napříč Saharou až do Dakaru v Senegalu.

Do závodu nastupovali hráči s jedním ze šesti aut v šesti různých barvách označených automobilovými značkami TATRA, LIAZ, DAF, Mercedes, Renault, IVECO. Hod kostkou určil pouze pořadí na startu, následně hráči popojížděli po dráze pouze o jedno pole, ale mohli jet všemi směry a měnit libovolně jízdní dráhu.

Modrá a červená pole představovala určité výhody, defekty nebo rozmary počasí. Kdo například vstoupil na červené pole, hodil kostkou a padlo-li číslo 1, vůz se vrátil o pole zpět, protože silný vítr znemožňoval posádce dýchat. Číslo 2 znamenalo, že posádka zvolila dobrou taktiku a popojela rovnou o dvě pole vpřed. Při čísle 3 prudce poklesla teplota, tak se deprimovaná posádka vrátila zpět o tři pole.²⁹⁰

Slavkov, válečná hra pro 2 hráče, vydal Disk Říčany

Plně podle názvu hra reprodukuje bitvu tří císařů mezi francouzskými a rakouskými a ruskými vojsky u moravského Slavkova. Jeden z hráčů velel Napoleonově armádě, druhý rusko-rakouské koalici. Cílem hry bylo zajmout protivníkům štáb.

Bojiště tvořil obdélník z šestiúhelníků v různých odstínech hnědé – to společně s čísly na každém poli určovala výšku terénu (čím vyšší číslo a tmavší pole, tím vyšší kopec). Krom terénu byly na mapě zaznamenány i vesnice.

Hráči se střídají v tazích (začíná útočník) a vždy provedou tři akce s libovolnou jednotkou – možnými akcemi přitom byl pohyb, útok ztečí nebo pohyb, a to s jediným omezením, jednotka nemohla v jednom tahu provést dvě stejné akce po sobě. Hodnotu pohybu určoval typ jednotky – například lehká kavalerie byla výrazně rychlejší než pěchota.

Boj probíhal jednoduše – při útoku střelbou hráč prostě hodil kostkou a kolik mu padlo, tolik životů zacílené jednotce ubral. Kromě dělostřelectva se však nesmělo střílet přes kopec. Během útoku na bodáky se k hodu kostkou na útok přičítala i hodnota terénu. Obránce se však mohl bránit a také házel kostkou. Kdo měl v součtu vyšší číslo, vyhrál boj a odečetl z hodnoty životů poraženého tolik bodů, kolik byl rozdíl bojových čísel²⁹¹.

²⁹⁰ Pravidla hry *Rallye Paříž – Dakar*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

²⁹¹ Pravidla hry *Slavkov*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Slavkov.php>

Cestujeme po Evropě, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala IGRA Senohraby

Rodinu cestovních her rozšířilo v roce 1988 i *Cestujeme po Evropě*, která na svém přebalu nabízí v roce 1989 ještě nemožné cestování „*Bez pasů a víz do celé Evropy*.“²⁹² Herní plán představoval celou Evropu, kudy se táhly od jedné metropole ke druhé cestičky tvořené jednotlivými políčky. Po nich se z Prahy vydávali hráči na cesty, každý s hotovostí 10 000 korun. V každém městě se pak rozhodovali, jakou pamětihodnost nebo zajímavost zde navštíví a získají za to příslušný počet vítězných bodů. Krom toho pak do města umístili malou směrovou káču, tu roztočili a ta jim ukázala, kudy budou dál pokračovat. Pohyb hráčů po mapě pak určoval hod kostkou.

Kamionem po Evropě, hra typu „nalož a dovez“ pro 2 až 6 hráčů, vydal DISK Říčany

Pravděpodobně se jedná o jedinou hru typu „nalož a dovez“ (load and delivery), která byla pro české hráče před rokem 1990 vydána. Původně hru vydala v Německu společnost F.X. Schmid jako *Auf Achse*, a to v roce 1987.

Herní plán zobrazuje Evropu a hráči se stali řidiči kamionů, kteří museli převézt náklad z bodu A do bodu B. Zakázky jim určovaly karty, které nejen popisovaly, odkud a kam je třeba zboží dovézt, ale také kolik peněz za úspěšné dodání hráč získá. Za vydělané peníze bylo možné investovat do zvyšování kapacity nákladového prostoru nebo do získávání nových zakázek pomocí aukce. I když hráči „jezdili“ po Evropě pomocí hodu kostkou, hra nabízela řadu strategických rozhodnutí, které nebyly ovlivněné náhodou.

V roce 2016 tuto hru vydala znovu společnost DINO Toys, která vytvořila pro hru unikátní krabici připomínající kamion a hře samotné dala kompletně nové grafické zpracování. V roce 2018 pak vyšla ve stejné grafické podobě a se stejnými herními mechanikami varianta hry *Kamionem po Česku a Slovensku*.²⁹³

Rok 1989

Formace, strategická válečná hra pro 2 hráče, vydala IGRA Senohraby

Hráči se tu chopili velení dvou identických středověkých armád, které se utkaly v krvavé bitvě. Figurky vojáků tvořily ploché siluety vojáků, z nichž někteří měli halapartny, jiní meč

²⁹² Pravidla hry *Cestujeme po Evropě*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Cestujeme-po-Evrop%C4%9B.php>

²⁹³ Pravidla hry *Kamionem po Evropě*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Kamionem-po-Evrop%C4%9B.php>

a štít nebo prapor. Hráči tak moc dobře věděli, jaká jednotka kde stojí a jakou má sílu. Cílem hry bylo zajmout soupeřova velitele.

Důležitou součástí hry byly formace, útvar, který dal hře jméno. Formaci mohla zformovat nejslabší jednotka ve hře – pěšák, který se tak mohl hýbat a útočit v celé formaci najednou, což výrazně zefektivňovalo aktivaci armády a hráč nemusel do útoku přesouvat bojovníky po jednom. V jednom tahu mohla formace zajmout i více figur současně.²⁹⁴

Windsurfing, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydala TOFA Semily

Hra se snaží o co nejvěrnější zpracování skutečného závodu na vodní hladině: „*Cílem hry, která má všechny znaky skutečného jachetního závodu třídy WINDSURFING, je co nejrychleji projet trať ze startovního pole okolo bóje číslo 1, dále okolo bóje číslo 2 a bóje číslo 3, vrátit se zpět, projet znovu okolo bóje číslo 1 a odtud projet jedno z cílových polí.*“²⁹⁵

I když pohyb hráčských figurek, které tvořily malé trojúhelníky připomínající windsurfové plachty, opět určovaly šestistěnné kostky, tentokrát s nimi herní mechaniky počítaly. Na závodní ploše byla část polí barevně odlišena. Kdo skončil na modré barvě, ten chytil silný vítr, pokud příští hod padlo sudé číslo, pohyb se zdvojnásobil. Lichá čísla znamenala pád ze surfu a vynechání kola. Červená pole představovala s bouřlivým větrem, kde hráčova figura postoupila po herním plánu o trojnásobek lichého čísla. Sudé tu naopak znamenalo pád.

Zajíc a ježek, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydala TOFA Semily

Jedna z mála her od společnosti TOFA Semily, kde pohyb po herním plánu neurčovaly kostky, ale velmi rafinovaný systém distribuce karet s mrkví. Hráč mohl pohnout svou figurkou kupředu o libovolný počet polí, ale za každé musel zaplatit kartou mrkve ze své zásoby. Možný byl i pohyb zpět, přitom hráč karty s mrkvemi naopak získával.

Do cíle ale mohl hráč dojít jen tehdy, pokud se zbavil všech jablečných karet, které mohl odevzdat na speciálních polích s jablky (výměnou za karty s mrkvemi). Tento způsob pohybu umožňoval hráčům plánovat své tahy dopředu a nenechával vše pouze na náhodném hodu kostkou.²⁹⁶

²⁹⁴ Pravidla hry *Formace*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Formace.php>

²⁹⁵ Pravidla hry *Windsurfing*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

²⁹⁶ Pravidla hry *Zajíc a ježek* stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Zaj%C3%ADc-a-je%C5%BEEK.php>

Rok 1990

Cesty korzárů, strategická válečná hra pro 2 až 4 hráče, vydal JAVOZ

Každý hráč ovládal flotilu 15 lodí, se kterými se mohl pohybovat o 1 až 3 pole podle jejich síly. Hráči měli za cíl (podobně jako v Halmě) obsadit protilehlý bod herního plánu a ovládat ho po dobu dvou kol. Přeskočená loď byla vyřazena. Zajímavou herní mechanikou byla ztráta vlajkové lodi – ze zbylých plavidel se stali korzáři, kteří se například mohli plavit i přes ostrovy, které jinak byly pro lodě neprostupné.

Hra se prodávala v edici PAN, tedy Papír a nápad v obálce, takže si hráči museli kromě lodí samotných sestavit i celou krabici.²⁹⁷

Vzhůru do Stínadel, ekonomická hra pro 2 až 5 hráčů, vydal Tomáš Houška

Vzhůru do stínadel je v podstatě přemalovaná hra Monopoly, a to v poměru 1:1. Hráči nenakupovali lukrativní nemovitosti v New Yorku či Praze, ale ve světě známém z románů o Rychlých šípech Jaroslava Foglara (místa jako: Kocouří hrádek, Myší past, Slepá ulička, Větrná ulička atd.). Ty pak vylepšovali ne o domy a hotely, ale o žetony Vontů či kostelů. Místo karet Náhody a Financí tu byly kartičky Bratrstva kočičí pracky a Vontů. Vyhrál ten hráč, komu zbyly peníze.²⁹⁸

Stopař, paměťová hra pro 2 až 6 hráčů, vydal VDI Disk

Nejvíce se tato hra podobá klasickému pexesu (takové „prérijní pexeso). Hru tvořilo 60 kartiček, na jejich rubové straně byly natištěny buď tmavé siluety představující falešnou stopu nebo obrázky jednoho ze šesti indiánů – to byli stopaři jednotlivých kmenů. Cílem hry bylo zajmout co nejvíce stopařů protivníků.

Hra začala tak, že se všechny karty rozložily lícem nahoru na stůl. Hráči si rozdělili kmeny a každý dostal tři kartičky stopařů. Během svého tahu mohl otočit jednu skrytou kartičku a odhalit rub. Následně ji zase položil zpátky. Bylo na něm i na jeho spoluhráčích, aby si pozici této karty zapamatovali.

Pokud hráč dostal pocit, že ví o dostatečném množství odhalených nepřátel, vyložil jednoho ze tří stopařů a snažil se posbírat co nejvíce nepřátelských zvědů. Když zvěda objevil, vzal si ho, když ale paměť selhala a narazil na falešnou stopu, musel skončit, i kdyby třeba

²⁹⁷ Pravidla hry Cesty korzárů, Deskové hry.eu [online]. [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <http://www.deskove-hry.eu/cesty-korzaru>

²⁹⁸ Pravidla hry Vzhůru do Stínadel, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Vzh%C5%AFru-do-st%C3%ADnadel.php>

věděl o někom dalším. Kdo takto použil všechny tři své stopaře, hra skončila a hráči si spočítali body za zajaté zvědy, kdo jich objevil a zajal nejvíc, vyhrál.²⁹⁹

Rok 1991

Course de la paix / Cyklistický etapový závod, závodivá hra pro 2 až 5 hráčů, vydala TOFA Albrechtice³⁰⁰

Hráči v této hře ovládali hned jeden celý tým cyklistů o čtyřech jezdcích. K pohybu sloužily opět šestistěnné kostky, ovšem tato hra pracovala hned s několika různými druhy kostek a podmínky použití se navíc lišily, zda jel jezdec v čele závodu a mohl tedy sám určovat tempo, nebo jel v pelotonu a pohyboval se jen tak rychle jako cyklisté okolo. Pokud se navíc některý z cyklistů nemohl pohnout alespoň o polovinu svého hodu na kostce, tak upadl a hráč ji jedenkrát neaktivoval.³⁰¹

Dobyvatelé, poziční hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Herní plán tvořily žolíkové karty a na této mapě se odehrával souboj dvou až čtyř armád. Cílem hry bylo obsadit protilehlé království svými vojáky. Ti se mohli pohybovat na sousední políčko pouze tehdy, pokud měla shodná čísla nebo znaky (nemohlo se hýbat šikmo). Zajímat soupeřovy kameny bylo možné, pokud za přeskakovaným vojákem bylo místo a doskokové políčko mělo shodné číslo nebo symbol s polem, na kterém stál útočník. Skákat se mohlo i šikmo.³⁰²

Parlamentní lustrace, deduktivní hra pro 2 až 4 hráče, vydal Ivan Mládek

Každý hráč obdržel 12 karet poslanců (Když hráli pouze 2 hráči, tak 24 karet koalice dvou stran), přičemž politické strany kopírovaly situaci podle voleb do České národní rady v roce 1990: Občanské fórum, Křesťansko-demokratická unie, Komunistická strana Československa a Hnutí za samosprávnou demokracii – Společnost pro Moravu a Slezsko.³⁰³

²⁹⁹ Pravidla hry *Stopaři*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Stopa%C5%99.php>

³⁰⁰ Nástupce zprivatizované společnosti TOFA Semily, která se rozdělila. V albrechtickém podniku zůstala výroba her a hraček a krátce na to se přejmenovala na společnost Detoa.

³⁰¹ Pravidla hry *Course de la paix*, muzeum společenských her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Course-de-la-paix.php>

³⁰² Pravidla hry *Dobyvatelé*, muzeum společenských her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Dobyvatel%C3%A9.php>

³⁰³ *Výsledky hlasování za volební kraje*. Volby.cz - Český statistický úřad | ČSÚ [online]. Dostupné z: <https://volby.cz/pls/cnr1990/u5>

Na kartách jednotlivých poslanců (anonymních) byla natištěna písmena F, R, A, I, D, O, N, která určovala jejich míru spolupráce s STB. F znamenalo spolupráci nejsilnější, R označovalo „rezidenta“, A „agenta“, I „informátora“, D „důvěrník“ byl nejméně zapletený, O nebo 0 byla bez záznamu a nejčistší minulost měl poslanec označený jako N, který nespolupracoval a STB jej vedla jako „nepřítele“.

Během přípravy hry se tyto karty zamíchaly a následně se vyložily na hrací plán představující zjednodušený parlament – tři řady po šesti křeslech, pět křesel v předsednictvu a jedno místo předsedy. Co židle, to jedna karta obrácena rubem dolů, aby nebyla vidět míra spolupráce poslanců. Zbylé karty zformovaly dobírací balíček.

Lustrace pak probíhala tak, že hráč si vzal vrchní kartu z dobíracího balíčku a vyzval libovolného poslance v parlamentu na lustraci. Hráči porovnali na kartách jejich míru zapojení do práce STB. Měl-li lustrovaný poslanec minulost horší než jeho vyzyvatel, odešel z parlamentu a jeho místo zaujal nový poslanec. Pokud byla ale situace opačná, poslanec uhájil křeslo a jeho vyzyvatel odešel ze hry. Každé křeslo v parlamentu mělo bodovou hodnotu, to předsedovo nejvyšší, kdo na konci hry držel víc bodů, vyhrál.³⁰⁴

Peloton, závodní simulátor (závodivá hra) pro 1 až 12 hráčů, vydal Templum

Autoři hry *Peloton* se snažili vytvořit věrný model cyklistických závodů (v pravidlech o nich jejich autor Přemysl Chmelař hovoří jako o: „*Téměř dokonalé makety skutečného sportu.*“³⁰⁵ Herní mechaniky tak zohledňovaly cyklistovu sílu, směr větru nebo náklon kola a současně ze hry zcela odstraňovaly prvek náhody. Už žádná šestistěnná kostka pro určování pohybu!

Podle počtu hráčů každý ovládá buď jednoho jezdce, nebo celý tým tří jezdců, případně více samostatných týmů. Na začátku hry bylo třeba připravit trať, a to umístěním stoupání, klesání či rovinek. Pro každý závod bylo zároveň potřeba stanovit počáteční množství energie, které si všichni hráči nastaví na ukazatelích v tabulce, kterou měl před sebou každý hráč. Ta ukazovala údaje o každém cyklistovi z týmu a podle jeho aktuální energie se určovala i schopnost akcelerace.

V jednom tahu se každý cyklista mohl pohnout o takový počet polí, kolik udával součet jeho rychlosti, terénu i povětrnostních podmínek. Důležité také bylo, zda jel za někým v závěru,

³⁰⁴ Pravidla hry *Parlamentní lustrace*, muzeum společenských her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Parlamentn%C3%AD-lustrace.php>

³⁰⁵ Pravidla hry *Peloton*, muzeum společenských her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Peloton.php>

nebo sám. Bylo možné odjet jeden okruh a určit za vítěze prvního cyklistu v cíli, nebo pokračovat dalšími etapami a skončit až po předem domluveném počtu kol.³⁰⁶

Soudruhu, nezlob se!, závodivá satirická hra pro 2 až 8 hráčů, vydal Ivan Mládek

Hráči se ve hře hudebníka a humoristy Ivana Mládka stávají obyvateli Československa za dob komunismu a jejich hlavním cílem je emigrovat do západního Německa. K tomu ovšem potřebují hodně peněz.

Po herním plánu se hráči pohybují velmi jednoduše: hodem kostky a posunem o počet polí, které hodili. Figurky na cestě vstupují na různá políčka, která přinášejí dobrý či špatný efekt – například výplata, pokuty nebo celníci na hranicích. Kdo první překročí hranici a dojde do cíle s 50 tisíci marek v kapse, a přitom nebude zabit v pohraničí, vyhrává.³⁰⁷

Včelka Mája, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Jednoduchá závodivá hra byla určená pro nejmenší děti. Hráči si mezi sebe rozdělili postavy Máji, Vilíka, Hopa a Puka a každý z nich se postavil na start vlastní cestičky vedoucí do středu hracího pole, kde byl cíl – domeček. Kdo byl na tahu, hodil šestistěnnou kostkou. Na čtyřech stranách byly čtyři barvy, které odpovídaly barvám cestiček jednotlivých postav. Kdo hodil tuto barvu, posunul odpovídající figurkou o jedno pole kupředu (i když nebyla jeho vlastní). Kdo hodil bílou barvu, mohl jakoukoliv figurku posunout o jedno pole kupředu a komu padla černá, tak mohl kohokoliv posunout o jedna dozadu.³⁰⁸

Rok 1992

Privatizace, závodivá hra pro 2 až 8 hráčů, vydal Ivan Mládek

Hráči si na začátku hry určili, jaké bude jejich herní povolání, například zedník či rolník, a to také určilo jejich počáteční startovní pozici. Cílem hry bylo zprivatizovat a získat co nejvíc podniků, které ve hře reprezentovaly karty položené v balíčku uprostřed stolu.

Hra měla překvapivě filosofický podtext, protože před hráčem stála volba. Hodil kostkou a o tolik políček se posunul na své dráze, která obíhala jeho obrázek. Mohl takhle pokračovat do nekonečna, a kdykoliv šlápl na políčko označené číslem 1, 2, 3, získal tolik

³⁰⁶ Pravidla hry *Peloton*, muzeum společenských her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Peloton.php>

³⁰⁷ Pravidla hry *Soudruhu, nezlob se!*, muzeum společenských her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Soudruhu-nezlob-se.php>

³⁰⁸ Pravidla hry *Včelka Mája*, muzeum společenských her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/V%C4%8Delka-M%C3%A1ja.php>

penízků z banku – to symbolizovalo jeho výplatu. Nevydělal si mnoho, ale byl to stabilní zdroj příjmů.

Nebo hráč mohl svou figurkou opustit své kolo a projít na centrální středovou dráhu, kam ústily cestičky i ostatních hráčů. Na ní nebyl žádný automatický zisk, ale dvě políčka, která spouštěla aukci. Hráči přiřazovali herní měnu, kdo nabídl nejvíc, získal i kartu a teprve tehdy ji mohl otočit a zjistit, jaký podnik získal (například ČKD Stalingrad nebo veřejné záchodky v Kinského sadech). Každý z nich měl příslušnou bodovou hodnotu. Zvítězil ten hráč, který takto získal nejvíc bodů a peněz.³⁰⁹

Rallye Paris Dakar, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydal JAVOZ

Pozor, neplést se stejnojmennou hrou z roku 1990. Toto zpracování se snažilo podat více komplexnější herní zážitek. Závod se dělil do dvou částí. V úvodní fázi hry závodníci procházeli po obvodu hracího plánu, kde na bílých políčkách získávali nebo dodatečně nakupovali: jídlo, vodu, pohonné látky, pneumatiky či náhradní díly. Určité minimum bylo zdarma, hráči si podle svého uvážení mohli za počáteční peníze nakoupit zásob i víc, ale to záleželo jen na jejich rozhodnutí.

Kdo usoudil, že má již dost zásob, mohl vyjet do pouště. Saharu zde představovalo 117 kartiček, které se na začátku hry rozdaly lícem nahoru do středového prostoru herního plánu. Když hráč vjel na políčko, tak jej odkryl a podle odhaleného symbolu se dále zařídil. Když tam objevil šipku, vydal se rovnou příkázaným směrem dál do pouště, symbol vysílačky umožňoval provést hned jeden další tah. Hráč ale mohl narazit i třeba na stádo slonů, které ho dva tahy zdrželo, nebo píchnout pneumatiku. Aby tuto závadu odstranil, musel ze své zásoby odevzdat žeton pneumatiky, kterým se na začátku hry zásobil (a takto to fungovalo stejně pro pohonné hmoty, jídlo či vodu...). Kdo jako první takto překonal poušť třikrát či čtyřikrát, vyhrál celý závod.³¹⁰

Velká pardubická, závodivá hra pro 2 až 5 hráčů, vydal TAPE, v. o. s.

Závodní dráha věrně kopírovala dráhu Velké pardubické. Hráči ovládali dva koně ze své stáje a pomocí hodu kostkou závodili s ostatními jezdci o to, kdo dojede do cíle jako první. Na začátku hry si hráči také vsadili.

³⁰⁹ Pravidla hry Privatizace, muzeum společenských her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Privatizace.php>

³¹⁰ Pravidla hry Rallye Paris Dakar, muzeum společenských her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Rallye-Paris-Dakar.php>

Překonávání překážek bylo velmi jednoduché – na závodní dráze byla před a za každou překážkou dvě nebo tři pole zelená. Pokud na ně kůň vstoupil, skok se mu nepovedl a podle typu překážky skončil buď před překážkou, nebo třeba v blátě a podobně. Kdo dojel do cíle jako první, vyhrál.³¹¹

Rok 1993

Česko-slovenská bitva o jižní Moravu, parodická válečná hra pro 2 až 10 hráčů, vydal Ivan Mládek

Hra vznikla jako parodie možného sporu mezi nově vzniknuvší Českou a Slovenskou republikou a pro hraní bylo nutné postavit na herní plán také pět sklenek s vínem označující moravské vinařské oblasti. Tažení armád určovala hrací kostka, hráči házeli dvakrát a postupovali po dráze směrem k vinařským oblastem. Kdo svými vojsky obsadil alespoň tři z pěti políček u sklenky s vínem, mohl ji vypít a tím signalizovat obsazení daného území. Hra končí při spotřebování litru vína, a kdo takto vypil více vína, vyhrál.

Hra je parodická a cílená na dospělé hráče. Humor můžeme nalézt i v samotných pravidlech: „*Losem či hádkou se stanoví, kdo bude Čech a kdo Slovák.*“³¹²

Duchové, démoni a draci, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydal Petr Chlum z Blanska

Desková hra *Duchové, démoni a draci* je silně inspirovaná hrou *Talisman*, který v USA vyšel již v roce 1982. Herní plán také obsahuje tři soustředné okruhy, po kterých postavy hráčů procházejí a sbírají vybavení a kouzla, které pak používají pro boj s nepřáteli. Do vyšších a náročnějších okruhů je možné se dostat pomocí speciálních políček (žebřík nebo katapult). Kdo dorazil na prostřední políčko jako první, zvítězil.³¹³

Bitva na polích Pelennoru, válečná hra pro 2 hráče, vydal Altar

Tato hra zpracovává fiktivní souboj armád lidí a skřetů, který popsal John R. R. Tolkien v knize *Pán Prstenů: Návrat krále*. Hru vymyslel jeden z předních amerických designerů Richard H. Berg³¹⁴ už v roce 1977 a vyšla pod názvem *Gondor* (název odkazuje přímo na jednu

³¹¹ Pravidla hry *Velká pardubická*, muzeum společenských her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31].

Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Velk%C3%A1-pardubick%C3%A1---Super-hra.php>

³¹² Pravidla hry *Česko-slovenská bitva o jižní Moravu*, muzeum společenských her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/%C4%8Cesko-Slovensk%C3%A1-bitva-o-ji%C5%BEn%C3%AD-moravu.php>

³¹³ Pravidla hry *Duchové, démoni a draci*, archiv autora

³¹⁴ Richard H. Berg je také autorem válečné hry *The Campaign for North Africa*, která je dodnes považována za nejsložitější a nejkomplexnější válečnou hru a deskovou hru jako takovou. Pravidla zahrnují i takové detaily, že například italské jednotky mají vyšší spotřebu vody, protože vojáci dostávali k jídlu suché těstoviny, které

z válčících frakcí). Hráči měli k dispozici jednotky z papíru, kterými manipulovali po herní mapě, a pro určování síly útoku a ztrát používali dvě šestistěnné kostky. Součet hodnot se porovnával s tabulkami v pravidlech, která určovala, zda byl hod úspěšný či nikoliv. Hodnoty v tabulce určovaly dvě hodnoty: síla útoku útočníka a zbroj obránce. Ve hře bylo možné sesílat kouzla, jednotky měly morálku, kterou bylo možné zlomit a oddíl zahnat na útěk.

Rok 1994

Mysterion, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydal TOHIS – Autohit, s. r. o.

Hráči se ocitli v tajemném hradu Mysterion a pohybují se v jeho chodbách pomocí hodu šestistěnnou kostkou. Průchod byl ozvláštněn o množstvím různých polí (pastí), které spouštějí různé herní efekty, přičemž nejzábavnější je otočný prostředek plánu, který se při stoupnutí na specifická pole otáčí. Díky tomu dochází k situacím, kdy najednou po otočení kruhu míří hráčova postava namísto k východu do slepé části labyrintu apod. Cílem hry bylo najít a posbírat tři klíče a s nimi se dostat až k východu z Mysterionu.³¹⁵

Bláznivé Bludiště (Labyrinth), závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydal Ravensburger

Deskovou hru *Labyrinth* vydala německá společnost Ravensburger již v roce 1986 a dodnes patří mezi její nejlepší a nejprodávanější hry. V České republice hra vyšla poprvé v roce 1994 v trojjazyčné edici. Název hry zůstal německý – *Labyrinth* a nad ní byl polský, český a maďarský podtitul. Ten český zněl: „*Bláznivé bludiště*“. Je to variace na slovní hříčku v původním názvu hry, který zněl: *das VerRÜCKTE Labyrinth*, kde německy „*verrückte*“ je bláznivý, ale verzálkami zvýrazněné „*RÜCKTE*“ se dá přeložit jako „přesunut“, což odpovídá smyslu hry.

Ve hře *Labyrinth* totiž hráči mají za úkol hledat v bludišti předměty, které jim na začátku hry určí rozdané karty. Jenže bludiště není stabilní a tvoří jej kartonové destičky, které hráči ve svém tahu posunují tak, aby vytvořili nové cestičky a dostali se ke svému cíli. Figurky se tu hýbají libovolným směrem o libovolný počet polí (žádné kostky). Kdo jako první posbírá všechny předměty, zvítězil.³¹⁶

museli uvařit. Herní doba se v případě 10 hráčů (5 na jednu válčící stranu) odhaduje na 1200 hodin. Viz: *The Campaign for North Africa: The Desert War 1940-43*. Boardgamegeek [online]. [cit. 2022-11-12]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/4815/campaign-north-africa-desert-war-1940-43>

³¹⁵ Pravidla hry *Mysterion*, Deskové hry.eu [online]. [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <http://www.deskove-hry.eu/mysterion>

³¹⁶ Pravidla hry *Labyrinth*. archiv autora.

Tento fascinující herní koncept se velké oblibě těší dodnes. Podle webu společnosti se již hra vydala v 60 jazykových mutacích (i když je hra jako taková jazykově nezávislá) a při pohledu na český trh je až fascinující, kolik variací na původní téma Labyrinth má. Postupně došlo nejen k jeho počeštění na Labyrint a nyní je možné koupit variantu přímo zpracovávající Českou republiku, Harryho Pottera, zjednodušená verze pro děti, kruhový labyrint nebo bludiště dokonce trojrozměrné.

Arena (Morituri te Salutant), válečná hra pro 2 až 5 hráčů, vydal Altar, autor Vlaada Chvátil

Arena byla první hra Vladimíra Chvátila, který se pod přezdívkou Vlaada Chvátil stal předním českým autorem deskových her, a je podepsaný i pod celosvětově úspěšnou hrou *Krycí jména*. V *Aréně* se hráči stávali gladiátory, kteří sváděli boj na život a na smrt pomocí balíčků karet. Ty jsou specifické podle hráčovy postavy – barbar, šermířka, vrah či dvojice skřetů a obsahují karty zbraní, vybavení i útoků a úhybů. Zajímavé je v této hře použití šestistěnné kostky. Hráči s ní nehází, ale při útoku na ni nastavují tajně číslo, které představuje sílu jejich útoku. Obránce se pak snaží uhádnout, jaké číslo útočník má a podle toho zvolit adekvátní obranu.³¹⁷

1995

Bajbadolův hrad, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydal Miroslav Siváček

Herní plochu tvořily karty podzemí, které se rozložily do obdélníků 9x14 čtverců. Na kartičkách zbyly nepřátelé a zbraně, které je mohly porazit, léčivý trpaslík nebo kat, který vracel postavy zpět na začátek. Hráči si volili cestu a otáčeli během svého tahu vždy jednu kartu podzemí, na kterou se pak přesunuli a zařídili se podle toho, co objevili. Cílem hry bylo nalézt kdesi v podzemí magickou knihu.³¹⁸

Battletech, válečná hra pro 2 až 14 hráčů, vydal Altar

Battletech vznikl už v roce 1985 a umožňoval hráčům vsednout do kokpitu obřích bojových robotů, kteří spolu na herním plánu sváděli zuřivé souboje. Velmi náročná pravidla se velmi podrobně věnovala nejen pohybu (bylo možné jít, běžet, skákat či dokonce krátce

³¹⁷ Pravidla hry *Arena*, www.zatrolenehry.cz [online]. [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.zatrolenehry.cz/spolecenska-hra/arena-morituri-te-salutant-619/>

³¹⁸ Pravidla hry *Bajbadolův hrad*, [Deskové hry.eu](http://www.deskovehry.eu) [online]. [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <http://www.deskovehry.eu/bajbadoluv-hrad>

letět), ale také terénním překážkám, dále zbroji, vybavení i zbraním. Bylo možné využívat lasery, rakety či pěsti v boji nablízko. Hráči tak dostávali do rukou velké možnosti pro vytváření vlastních bojových strojů a jejich pilotování do boje. Bylo možné hrát jeden na jednoho, nebo ovládat celé falangy robotů.

Zajímavé je, že ke hře vydal Altar také knihu scénářů, která zasazovala bojová střetnutí odehrávaná hráči do postupně se rozvíjejícího příběhu. V češtině vyšly také dva romány zasazené do světa hry *Battletech*.³¹⁹

Doomtrooper, karetní válečná hra pro 2 hráče, vydal Blackfire Games

Doomtrooper se stal první do češtiny přeloženou „collectible card game“, neboli sběratelskou karetní hrou. Pojem „sběratelská“ tu znamená fakt, že vydavatel pokračuje ve vydávání nových a nových karet, které přinášejí nová pravidla i schopnosti. Díky nim mění způsob hry i poměr sil, takže se hráči musejí přizpůsobovat nové situaci a pro zajištění si co největší šance na výhru také investovat do nových karet. Tento obchodní model není ve světě deskových her ničím neobvyklým.

Hra *Doomtrooper* byla zasazená do fiktivního sci-fi světa, kdy lidstvo kolonizovalo nejbližší planety okolo Země, ale současně vypustilo do světa zlo v podobě Černé legie plné mutantů, nemrtvých a démonů. Lidstvo však není jednotné, a tak o vliv bojují jednotlivé korporace proti Černé legii i mezi sebou navzájem.

Každý z hráčů si ze svých karet postavil herní balíček a s ním usiloval o výhru. V balíčku měl karty bojovníků, vybavení pro ně, zbraně i karty událostí a opevnění, které výrazně ovlivňovaly průběh hry. Cílem hry bylo získat se svými bojovníky 20 takzvaných bodů vítězství, a to útokem na nechráněného hráče, nebo zabitím jeho bojovníků.³²⁰

Doomtrooper byl zajímavý v tom, že vyšel v českém překladu. Jiné sběratelské karty, které se na českém trhu prodávaly, například *Magic: The Gathering*, zůstaly a stále zůstávají nepřeloženy. Je zajímavé, že zatímco vydávání *Doomtrooperu* po několika letech ustalo, hra *Magic* se udržela a navzdory angličtině se okolo ní vytvořila silná, početná a stále aktivní hráčská komunita.

³¹⁹ Pravidla hry *Battletech*, Zatrolené hry [online]. [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/battletech-285/>

³²⁰ Pravidla hry *Doomtrooper*, Zatrolené hry [online]. [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/doomtrooper-ccg-1305/>

Rok 1996

Letecká bitva o Británii, válečná hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Každý z hráčů si vybral dvě letadla shodné barvy a s nimi se snažil ničit předepsané cíle. Pohyb figurek určoval hod šestistěnnou kostkou. Je podivné, že v této hře sice všichni pomyslně létají v britských stíhacích letounech Spitfire, ale mohli se navzájem sestřelovat s cílem získat více bodů a tím vyhrát hru.³²¹

Atlanta Olympic Games, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydavatel neznámý

Desková hra vydaná u příležitosti konání letních olympijských her v Atlantě v roce 1996. Hra obsahovala několik herních plánů, 16 figurek a jednu hrací šestistěnnou kostku. Všech 25 zpracovaných disciplín se hrálo za pomoci hodu kostkou – postup v běhu – hod kostkou, skok daleký – hod kostkou a tak dále.³²²

Detektiv, detektivní hra pro 6 hráčů, vydala TOFA Semily

České vydání deskové hry *Clue* z roku 1949 o hledání pachatele vraždy.

Risk, válečná hra pro 2 až 6 hráčů, vydala TOFA Semily

České vydání deskové hry *Risk* z roku 1959 o dobývání a ovládání světa. Hráči postupně obsazovali území na mapě zobrazující všechny kontinenty světa a k tomu jim sloužily malé plastové výlisky připomínající svým tvarem vojáky.

Dračí doupě, hra na hrdiny (pen&paper), vydal Altar, autor Martin Klíma

Dračí doupě je česká varianta celosvětově nesmírně populární hry *Dungeons&Dragons*, která vznikla již v roce 1974. Je to specifický žánr deskové hry, která už přestává být deskovou hrou jako takovou (hráči nepotřebují figurky ani herní plán), ale blíží se spíše společně utvářenému a prožívanému příběhu, kterému pravidla dávají fyzický ráz a pomáhají vyhodnotit souboje, náhody či střetnutí.

Jeden z hráčů se zhostí role vypravěče, vytvoří si příběh (dobrodružství) a popisuje ostatním, co jejich postavy vidí, slyší, s kým mluví, kdo na ně útočí a podobně. Ostatní hráči jsou postavy ve vyprávěném příběhu a jejich hráči se ve fiktivním světě pochybují a konají naprosto svobodně a podle své libosti. Vypravěč reaguje na jejich konání, například hovoří za

³²¹ Pravidla hry *Letecká bitva o Británii*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

³²² Pravidla hry *Atlanta Olympic Games*, muzeum společenských her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Atlanta-Olympic-Games.php>

nehráčské postavy ve fiktivním světě (např. hostinský, sluha apod.), ovládá nepřátele a napovídá indicie potřebné k dokončení příběhu.³²³

Dračí doupě nebylo licencovaným překladem anglické hry Dungeons&Dragons (což by se dalo přeložit jako Jeskyně a draci), ale samostatná hra jejímž autorem byl Martin Klíma, která pouze spadala do stejného žánru her na hrdiny.

Talisman 2. edice, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydal Altar

Talisman vymyslel Robert Harris v roce 1983 a vytvořil svým způsobem legendu mezi fantasy deskovými hrami. O neslábnoucí oblibě této hry svědčí fakt, že v roce 2022 se na trhu prodává již čtvrtá edice této hry (každá přepracovávala ta pravidla, která hráči považovali za špatná) a vydává se i v různých variantách, například jako varianta z populárního světa Harryho Pottera.

Koncept hry je velice jednoduchý – hráč prochází po fantasy světě, střetává se s poutníky i monstry, poráží nepřátele a získává zbraně, vybavení, kouzla i sílu a magickou moc. Díky tomu je silnější a silnější, aby mohl čelit větším výzvám v druhém a třetím kruhu herního plánu. Cílem hry je dosáhnout třetího, nejvyššího kruhu a zde splnit všechny zkoušky a získat Korunu moci.³²⁴

O oblibě Talismanu a jeho velké popularitě v herní komunitě mluví také fakt, že se jím nechalo inspirovat i mnoho českých tvůrců. Ještě před vydáním Talismanu v češtině vznikli v roce 1993 Duchové, démoni a draci, v roce 2002 pak Vlaada Chvátil vytvořil *Prorockví*, které ač mělo herní plán velmi odlišný, základní princip putování po mapě a postupné zlepšování postavy, zde zůstalo plně zachované.

Rok 1997

Bitva o hrad Cimburk, válečná hra pro 2 hráče, vydal Alcor

Jak už název hry napovídá, jeden z hráčů se chopil obrany hradu (40 bojovníků), druhý velel armádě útočníků (60 postav) snažících se Cimburk dobýt. Na herním poli byl vyznačený nejen hrad a jeho opevnění včetně věží, ale také terénní nerovnosti, jejichž hodnoty se promítaly do vyhodnocování pohybu i střelby.

Hráči si určili, která strana bude používat sudá čísla a která lichá na šestistěnné kostce. Tou se vyhodnocoval veškerý boj. Hráč podle terénu a typu útočníka určil, jaký má dostřel a

³²³ Pravidla hry *Dračí doupě*, archiv autora.

³²⁴ Pravidla hry *Talisman 2. edice*, Zatrolené hry [online]. [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/talisman-2nd-edition-4101/>

pokud se nepřítel nacházel v dostřelu, zaútočil na něj. Pokud hodil vybraná čísla, protivníka vyřadil ze hry, jinak se nic nestalo.³²⁵

Méd'a Béd'a, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydala TOFA Semily

Společnost TOFA vytvořila hru na základě oblíbeného kresleného seriálu autorské dvojce William Hanna a Joseph Barbera. Hráči se zde zhostí role hladového medvěda a jeho přátel, jejichž cílem je projít parkem po klikatých cestičkách k východu, cestou sebrat aspoň jeden piknikový košík a během cesty si dávat pozor na překážky na cestě. Ty hráče zdržovaly, posouvaly po cestě vpřed i vzad a podobně. Zajímavostí byly křižovatky, ze kterých se hráč vydával cestičkou určenou barevnou kostkou.³²⁶

Letecký souboj, válečná hra pro 2 až 4 hráče, vydal ALCOR

Každý z hráčů dostal letku letadel složenou ze stíhačů, bombardérů a průzkumných letadel. S jejich pomocí musel pro výhru vybombardovat nepřátelské město a současně uchránit to své. Hráč měl během svého kola tři tahy, kdy mohl vypouštět letadla do vzduchu, pohybovat s nimi, útočit na nepřátelské letouny či bombardovat města. Aby však mohl vypustit letadlo do vzduchu, musel hráč hodit 6 na kostce. Figurky letadel tvořily proužky papíru ohnuté a spojené do tvaru trojúhelníku podobně jako v prvním vydání hry *Maršál a špión*.³²⁷

Rok 1998

Poklad, závodivá hra pro 2 až 4 hráčů, vydalo AC Dino Efekt

Ve hře *Poklad* hráči za pomoci hodu kostkou putovali po dráze k pokladu. Kdo jej první získal, vyměnil svou figurku za zlatou a vydal se po stejné cestě zpátky. Ostatní hráči jej mohli „napadnout“ (skončit na stejném poli jako nositel pokladu) a tím mu cennost sebrat. Zvítězil ten, kdo jako první donesl poklad na startovní políčko. Kromě hráčů, kteří mohli při hodu čísla 6 na kostce nasadit na herní pole žeton překážky a tím vrátit figurku o jedno pole zpět, číhaly na cestě i stacionární překážky, které hráče zdržovaly o tah či dva.³²⁸

³²⁵ Pravidla hry *Bitva o hrad Cimbura*, Deskové hry.eu [online]. [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <http://www.deskove-hry.eu/bitva-o-hrad-cimbura>

³²⁶ Pravidla hry *Méd'a Béd'a*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

³²⁷ Pravidla hry *Letecký souboj*, muzeum společenských her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Leteck%C3%BD-souboj.php>

³²⁸ Pravidla hry *Poklad*, muzeum společenských her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Poklad.php>

Elfenland, závodivá hra pro 2 až 6 hráčů, vydalo Albi

Hráči se staly mladými elfy, kteří závodí v tom, navštívit co nejvíc elfích měst na herním plánu. K dispozici k tomu mají nejrozličnější dopravní prostředky, a to divočáky, jednorožce, magické mraky, létající kola a dokonce draky. Ne každý dopravní prostředek lze použít pro každou cestu a hráči využívají i vyložené dopravní prostředky soupeřů, ale musejí za to platit. Tato herní mechanika vyžaduje velkou interakci mezi hráči, kteří se snaží odhadnout plány ostatních a přizpůsobit se jim ku svému vlastnímu prospěchu.³²⁹

Rok 1999

Piráti, závodivá hra pro 2 až 4 hráče, vydalo AC Dino Efekt

Hráči v této hře plují pomocí hodu kostkou po spirálové herní ploše a snaží se uniknout pirátským lodím. Ve svém tahu hráč hodí kostkou za svou loď i za pirátskou a oběma jimi pohne. Pokud pirátská loď skončí na hráčském plavidle, nebo ji přeskočí, tato loď upadá do zajetí. Tyto lodě lze osvobodit. Zajímavostí této hry je, že pro grafické zpracování využívá licencované obrázky společnosti Disney, konkrétně ze seriálu Kačeří příběhy.³³⁰

Rok 2000

Sedmiměstí, hra pro 3 až 7 hráčů, vydal Altar ve spolupráci s nakladatelstvím Straky na vrbě

Hráči se ve hře *Sedmiměstí* snažili uhodnout, které tři ze 12 magických předmětů se nacházejí uprostřed herního plánu, dojít na toto místo a jména vyslovit. Aby se tak stalo, musel se každý z hráčů prostřednictvím svých tří postav pohybovat po herním plánu, rozmlouvat s jinými postavami, bojovat i prohledávat své okolí, aby buď sám magické předměty našel, nebo zjistil, jaké předměty mají ostatní, a tím vyloučil, že nejsou uprostřed herního plánu. Pro vyhodnocování úspěšnosti boje, rozmlouvání či určování hodnoty pohybu sloužily šestistěnné kostky.³³¹

³²⁹ Pravidla hry *Elfenland*. Zatrolené hry [online]. [cit. 2022-11-12]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/elfenland-125/>

³³⁰ Pravidla hry *Piráti*, muzeum společenských her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/Pir%C3%A1ti.php>

³³¹ Pravidla hry *Sedmiměstí*, Zatrolené hry [online]. [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/sedmimesti-2703/>

5. Závěrečné shrnutí

Během výzkumu se podařilo nalézt a popsat 236 společenských her, které můžeme kvalifikovat jako moderní deskové hry. Jak již bylo řešeno v úvodu, musím konstatovat, že se nepodařilo nalézt, případně spolehlivě katalogizovat všechny hry, které ve sledovaném období vznikly. Nelze proto v závěru této studie prezentovat grafy, které by například znázorňovaly trend postupného nárůstu množství deskových her vydaných za jeden rok. Současně ale je třeba říci, že zrovna tento fakt je pro studium společenských her nejméně podstatný.

Podstatné je zejména množství her, které vznikaly každý rok, nebo se minimálně v každém roce alespoň prodávaly. To už můžeme vyčíst ze shromážděného katalogu a zde, i když pracujeme s omezeným vzorkem, již můžeme sledovat absolutně stabilní trend stále nových a nových přírůstků do stále větší a větší rodiny moderních deskových her. Z toho vyplývá, že hráči rádi trávili svůj volný čas u hry a je jedno, zda se psal rok 1905 nebo 1995. Když do katalogu v budoucnu přidáme další objevené hry, nebo alespoň bezpečně katalogizované, toto tvrzení již zůstane neměnné.

Odpověď na nejjednodušší otázku je vyřešená – bez ohledu na režim, kontinuita vydávání a hraní her zůstala zachovaná. Češi (Čechoslováci) si nikdy nepřestali hrát, a to bez ohledu na to, jaký režim v zemi vládl. Přelom 19. a 20. století neznamenal ve vývoji her žádný razantní zlom. Kromě změny letopočtu moderní deskové hry dál vycházely a sloužily jako obchodní artikl přinášející radost hráčům a zisk výrobcům. Platí to i pro konec první světové války spojený se vznikem Československé republiky. Podobným způsobem, jako se na začátku samostatného státu přelily zákony rakousko-uherské do zákonů československých, pokračovali i velcí výrobci her a hraček ve své činnosti.

To samé můžeme říci i o období v polovině 20. století, kdy se v českých zemích rasantně a dramaticky několikrát změnila vládnoucí režimy a nově nabyví demokracii vystřídaly hned dvě totality, z nichž ta komunistická trvala přes 40 let.

I když geopolitická situace během druhé světové války i několik let před ní nepřála výrobě hraček a s nimi spojenými deskovými hrami, tak stále vycházely a platí to i pro poválečnou dobu. Zestátnění průmyslu započaté po válce a dokončené po komunistickém převratu zhruba v polovině 50. let sice změnilo majitele výrobních linek, nikoliv však produkty a ani během vlády jedné strany nemůžeme mluvit o omezení výroby deskových her.

5. 1. Chybí specializovaný vydavatel

Když už je řeč o vydavatelstvích, dovolím si jednu krátkou odbočku. Zatímco Němci mají své velké a přední vydavatelství deskových her Ravensburger a Američané slavné Parker Brothers od roku 1883, v Anglii založila rodina Jaques proslulé vydavatelství deskových her a továrnu na hračky Jaques of London již v roce 1795, tak v českých zemích ani posléze v Československu nenajdeme žádného „čistokrevného“ vydavatele deskových her. Jejich výroba byla vždy spojená s jinou činností či produktem (hračky nebo tiskoviny). I továrna na hračky Schwanek produkovala hračky a k nim vyrobila pár deskových her. Ani o velkém vydavateli TOFA Semily nemůžeme mluvit jako o výhradním vydavateli deskových her. Budeme-li tento národní podnik brát jako celek, tak vyráběl kromě her také rakve, garnýže, autolékárničky a další. Budeme-li brát jen část zaměřenou na hry a hračky, stále se výroba dělila do několika směrů, a to do hraček, kubusů a deskových her. Tiskárna JAVOZ v Jablonci nad Nisou po fenomenálním úspěchu s hrou *Dostihy a sázky* sice od té doby nestíhala odbavovat zakázky, ale produkovala také množství jiných tiskovin, nejen hry. Od poloviny 19. století do konce 20. století skutečně nepůsobil na území dnešního Česka žádný specializovaný vydavatel deskových her.

Od 90. let 20. století můžeme vidět trend vzniku samostatných vydavatelů v České republice, ale devadesátá léta jsou spíše léta průkopnická, kdy zde specializované firmy na deskové hry nevznikají „jako houby po dešti“. Postupně se objevují na trhu a s vývojem požadavků zákazníků roste i jejich produkce. O skutečném boomu výrobců deskových her můžeme mluvit až od roku 2000 a dál, kdy v České republice vzniká majorita aktuálně největších vydavatelů (MindOK, REXhry, TLAMA games), nebo již existující firmy mění svůj sortiment a soustředí se na produkci deskových her ve velké míře (Albi).

Příkladem vydavatelů, kteří od začátku 90. let působí na trhu se společenskými hrami, jsou dvě společnosti, které vlastně svou produkcí navazují na socialistické vydavatele her. Společnost Dino spolupracovala v 90. letech s privatizovanou Tofou a posléze už sama začala produkovat deskové hry, firma Efko původně distribuovala hračky na český trh a následně přešla na distribuci a výrobu společenských her také. Je zajímavé, že obě tyto společnosti v současné době znovu vydávají hry se 70. a 80. let. Tento trend se začal objevovat od roku 2017 a nyní pokračuje velmi intenzivně.

Společnost Efko na to jde velmi přímočarým způsobem a vydává hry v neměnné grafické podobě, pouze zpracované moderní technikou, takže barvy jsou sytější a ostřejší, leč

na hře jako takové nebylo změněno vůbec nic. Firma Dino také vydává staré hry, ale nechává je kompletně graficky přepracovat.

5. 2. Kontinuální výroba

Při zmínce o producentech deskových her je třeba zmínit ještě jednou národní podnik TOFA Semily. Historie vzniku Tofy je příběh novinářsky velmi vděčný, a tak byl opakovaně, byť povrchně, zpracován. Příběh vzniku národního podniku TOFA Semily však není osud jedné továrny, kterou „komunisté znárodnili“. Je to jeden z mnoha příběhů velké průmyslové tragédie jménem znárodnění, se kterou ale nepřišli jen komunisté. Znárodnění velkých podniků začalo již po druhé světové válce a je pod ním podepsaná vláda Edvarda Beneše. Současně je vznik národního podniku TOFA Semily spíše dlouhodobý (a neskutečně komplikovaný) proces než jeden konkrétní akt. Název společnosti i její sídlo se v 50. letech opakovaně měnilo, přibývaly i ubývaly jednotlivé výrobní závody a teprve od 60. let se formuje dřevozpracovatelský gigant do své téměř neměnné podoby.

Zaměření výroby národního podniku není náhodné. Ve všech pěti jeho závodech vyrábějících hry a hračky prostě jen pokračuje lokální tradice výroby, která v daných místech začala již ve 20. a 30. letech. Zestátnění tak v podniku TOFA Semily nezměnilo stávající produkci, jen vlastníka výrobních prostředků.

I když stát navazoval na rozvinutou a bohatou tradici lokálních firem, mnohé tehdy aspirující k velkému růstu, způsob hospodaření zakonzervoval jednotlivé závody k roku 1950 a stát jen velmi vlažně investoval do inovací v jednotlivých výrobních odvětvích. Analýza dobového stavu řízení jakosti v národním podniku TOFA z roku 1979 v tomto směru podává velmi výstižné svědectví, neboť popisuje zastaralé vybavení i nevyhovující výrobní a skladovací prostory ovlivňující kvalitu výsledných produktů.

Jestli se ale socialistické státní zřízení chovalo ke svým podnikům macešsky, československá vláda na začátku 90. let se zachovala ještě macešštěji, protože všechny tyto zastaralé a nekonkurenceschopné podniky vrhla na volný trh a nechala je tam bez jakékoliv přípravy se pomalu v ostré konkurenci topit. TOFA Semily se zredukovala jen na pětici závodů vyrábějících hry a hračky, ale podnikový časopis *Tofák* z let 1993–1996 uchovává svědectví o postupném pádu společnosti, která se topila v dluzích a nedokázala (ani neměla z čeho) inovovat výrobu tak, aby byla konkurenceschopná a zisková.

5. 3. Apolitické hry

Při pohledu na změny státních zřízení, během kterých hry vycházely, se nabízí otázka, zda státní propaganda nějakým způsobem zasahovala do obsahu her či jejich podoby. Otázka je na místě – angažované poezie, prózy i audiovizuálních děl vznikaly celé desítky, existovaly tedy i angažované společenské hry?

Z dostupných dat lze říci, že ne. Je to téměř překvapující, ale pokud měly deskové hry ve sledovaném období nějaký společný charakter, tak to byla jejich téměř až překvapující apolitičnost.

V jednom případě byl nalezen cenzorský zásah: ve druhoválečném vydání hry *Veselé cestování Špejbla a Hurvínka* zmizela československá státní vlajka a nahradila ji bílá – protektorátní. To je vše.

U her, které vydával Josef R. Vilímek, můžeme cítit silný vlastenecký zápal. Jeho *Pestrá cesta Zeměmi Koruny Svatováclavské* už svým názvem napovídá, jak silný má společenská hra vlastenecký tón a její obsah je vskutku výběrem apelů na „češství“, které hráčům především vštěpuje – učí je slavná a známá místa a jejich historii, a také jej v hráči vzbuzuje – nutnost citovat díla dobových českých básníků a podobně. To samé můžeme říci i o jeho hře *Perly českých vlastí*, ve kterých hráči skládali tváře českých velikánů. Ve Vilímkově katalogu, v němž hry nabízel, se pak soustavně opakují apely na kupující, aby kupovali hry a hračky české, nikoliv německé:

„Čeští rodičové, proč byste kupovali nehezké a zpravidla dražší výrobky cizácké, můžete-li dostati pro své děti tyto ryze české hračky? Proč otupovati národnostní cit mládeže hračkami, dováženými z ciziny, můžete-li vhodně volenou českou hrou, jichž vám tuto nabízíme celou řadu, síliti vlastenecké vědomí mládeže, lásku k vlasti i rodné řeči?“³³²

Tento silně vlastenecký podtón se objevil pouze u her z produkce tiskárny J. R. Vilímka. Šlo prokazatelně nejen o podporu vlasteneckého ducha, ale současně i o obchodní strategii a konkurenční boj. Jak napovídá pestrá kolekce společenských her na zámku v Hořovicích, tak už dávno před koncem století do českých zemí proudily deskové hry z produkce anglických či německých (hlavně německých) vydavatelství.

Když se vrátíme k případným cenzorským zásahům do her, tak z jejich důsledné apolitičnosti můžeme vycítit právě možný cenzorský zásah, kdyby hry apolitické nezůstaly. Tato „bezpečná“ cesta umožňovala produkovat zboží, které nemohlo být vnímáno negativně.

³³² *Seznam knih, hudebnin a děl uměleckých vydaných nákladem firmy Jos. R. Vilímek*, nakladatelství v Praze, Spálená ul. 13. Praha, J. R. Vilímek, 1910. s. 205.

I když o populární hře *Dostihy a sázky* vyšel v Rudém právu v roce 1985 negativní článek, že by socialistické děti neměly sázet, ale vydělat si peníze poctivou prací³³³, sázení na koně stále v Československu v té době legální bylo. Hra se tedy nestřetávala s žádným platným zákonem.

Témata her za socialismu byla zejména pohádková, se zvířecí tematikou, popisující běžný život nebo bezpečně sportovní (hned několikrát máme například zpracovaný Závod míru). Nechybí ani cestování do kosmu, „divoký“ západ či piráti, ale všechna tato témata se ani náznakem neotírají o státní zřízení či jeho složky, ani nevelebí stranu nebo SSSR.

Tento trend pokračuje vlastně až doposud s jedinou výjimkou. V 90. letech vznikla v České republice série společenských her, jejichž autorem je Ivan Mládek. Tyto hry zpracovávají tehdejší politickou či společenskou situaci. *Parlamentní lustrace* z roku 1991 nebo *Privatizace* vydaná o rok později přímo adaptují dobové dění a po herní stránce to činí překvapivě kvalitním a na tehdejší produkci nebývale originálním způsobem. I když jsou hry pevně spojené s dobou, kdy vznikaly, a mají charakter spíše společenské satiry, lze je hrát i s časovým odstupem, protože díky svým univerzálním mechanikám jsou nadčasové.

V čem je ale československé herní prostředí specifické a za což můžeme plně vinit státní zřízení, je to, že kvůli zakonzervování republiky na dlouhých čtyřicet let se hry přestaly vyvíjet. Zatímco v anglofonních zemích již hráli například slavnou detektivní hru *Cluedo* (vzniká již v roce 1946), válečnou hru o dobývání světa *Risk* (1957) nebo fantasy hru *Talisman* (první verze vychází již v roce 1983), v Československu se vydávají stále tytéž závodivé hry lišící se jen grafickým zpracováním, nikoliv herními mechanikami.

V současné době je české prostředí společenských her již plně nasycené a dluh, který mělo vůči zahraničí, již byl smazán. Postupně v českém překladu vyšly všechny výše zmíněné klasiky deskoherního žánru a k nim se přidaly i další, hry jako *Carcassonne* či *Osadníci z Catanu*, a nyní nebývá neobvyklé, že nové hry vycházejí po celém světě včetně české jazykové mutace najednou, případně je časový rozdíl mezi anglickou a českou verzí v řádech týdnů až měsíců.

V České republice také vznikly vydavatelství, která naopak zahraniční svět zásobují vlastními deskovými hrami a daří se jim velmi dobře – například vydavatelství Czech Games Edition, které dalo světu patrně nejoblíbenější hru pro pobavení společnosti, a to jsou *Krycí jména*.

³³³ Rudé právo: orgán Československé sociálně demokratické strany dělnické. Praha: [s.n.], 07.05.1985, 65(106). s. 3. ISSN 0032-6569.

5. 4. Nadvláda kostky

Jakkoliv byly náměty her apolitické, tak minimálně byly pestré – alespoň výtvarným zpracováním. Čím už tak pestré nebyly, byly herní mechaniky. Mezi všemi nalezenými hrami, a nyní se nebavíme jen o hrách vydaných po roce 1950, ale o drtivé většině her za celé sledované století, tak mezi nimi naprosto převládá jedna jediná herní mechanika, a to roll&move („hod“ a chod““).

Závodivé hry naprosto dominují a hráči v nich soupeří, kdo dříve za pomoci hodu šestistěnné kostky (nebo kostek) dosáhne vytyčeného cíle jako první. V mnoha případech museli dokonce hodit na kostce 6 (někdy i 1), aby vůbec mohli nasadit figurku na herní plán a začít hrát. S nadsázkou tak můžeme říci, společenské hry v Československu nebyly pod nadvládou žádné strany ani vlády, ale pod nadvládou šestistěnné kostky.

Objevily se výjimky, které kostky neobsahovaly, ale jedná se skutečně jen o minimum her. Některé jen nahradily kostky originální náhradou – například *Raketou do vesmíru*, kde hod kostkou suplovalo „vystřelovátko“ rakety, které se zastavovalo u konkrétního čísla, takže sice se změnil postup, nikoliv však náhodné generování políček k postupu.

Drtivá většina těchto závodivých her obsahovala speciální políčka, která hráče trestala či bonifikovala, pokud na nich skončil. K hráčům velmi kruté byly hry z produkce Schowankovy továrny (třeba *Proč na výlet šlapat pešky, když tu máme koloběžky?* z roku 1936), neboť ty kousek od cíle měly políčko, které vracelo hráče na začátek. Nedovedu si představit větší trest pro hráče, který již vidí cíl na dosah a následně je celé jeho dosavadní snažení jedním „špatným hodem“ naprosto zkaženo. Postupně od této tradice autoři her upustili, a i když se před cílem dál nacházela trestající políčka, postih již nikdy nebyl tak krutý a vracel hráče pouze o pár polí zpět, nebo mu zabráňoval několik kol házet.

Závodivé hry nejsou v historii vývoje deskových her vůbec žádnou novinkou. Už prastarí Indové v 7. století hráli *Pačisi* nebo šplhali po žebřících a snažili se vyhnout hadům. Hráči v Československu se v touze neskončit na políčku se saní ve hře z *Pohádky do pohádky* z roku 1974 přibližovali svými pocity barokním šlechticům, kteří na dvoře v Anglii hráli *Husí hru* a americké děti si na přelomu 19. a 20. století mohly poprvé vyzkoušet *Hru na život* (*Game of life*), která svou spirálovou dráhou na oblíbenou kratochvíli středověké a novověké šlechty přímo navazuje. Rozdíl je v tom, že zatímco zahraniční vydavatelé postupně tento typ hry opouštějí, nebo jej vydávají jen v omezené míře, v Československu do 90. let hraje prim.

I když v Československu vydávalo her vícero výrobců, za dominantního se vždy řadila TOFA Semily. Její produkce je tak vlastně určující pro popis her v Československu obecně

a na přelomu 90. let se tato produkce stávala silně zastaralou a nekonkurenceschopnou. Všechny neduhy shrnul Přemysl Chmelař, jehož kritiku přetiskl podnikový časopis *Tofák*:

„Tofa Semily, náš tradiční výrobce společenských her, dle mého názoru ztrácí půdu pod nohama, neboť zaspala dobu. Některé jejich starší hry pro děti jsou snad oblíbené, těžko však můžeme nejen tyto, ale i většinu dalších her označit jako dobré. Často jejich nízkou kvalitu a špatné zpracování nemůže omluvit ani nižší cena.

Za hry, které je možno následovat, bych označil „Bitvu na moři“ a „Kamínky“ (obě bez hracích kostek), přestože jejich popularitě nepochybně brání poutavější a zdařilejší zpracování. Za dobré také považují zařazení hry z ABC „Velká pardubická“, byť i zde nemilosrdně panuje štěstěna.“³³⁴

5. 5. Cestování a pravidla silničního provozu

Témata společenských her odpovídala závodivému žánru – jízda na koloběžkách, cestování po republice nebo závody koní na dostizích (opakovaně zpracovávalo napříč celým stoletím – *Dostihy*, 1902, *Dostihy*, 1958, *Turf*, 1983). S úkolem dostat se z bodu A do bodu B co nejrychleji nelze vytvářet budovatelské strategické hry či válečné hry, ale variovat různé závody či cestování.

Kromě samotného závodu, byly velice populární také cestovatelské hry, které v sobě pojily dva prvky – závodivý a vzdělávací. Společenské hry s motivem cestování nejsou vůbec nové – naopak bych se mohlo říci, že patří mezi první témata, která ve sledovaném století nacházíme. Již na počátku století vydává J. R. Vilímek celou sérii her: *Pestrá cesta Zeměmi Koruny Svatováclavské*, *Do Prahy je cesta dlouhá* nebo *Šest výletů*, ve kterých hráči cestují po mapě a poznávají zemi. Na tento trend pak navázali další herní designéři a již pro Tofu Semily navrhli další: *Červená – zelená* (1969), *Cestujeme po hradech a zámcích* (1974), *Cestujeme po Evropě* (1988). Smysl hry byl vždy stejný – projít po herním plánu, který představoval Československo a navštívit pamětihodnosti. Díky tomu hráč poznával vlast a vštěpoval si zajímavosti do paměti. Nelze si nepovšimnout silného pragocentrismu u těchto her – počátek cesty je vždy v Praze, nejdál lze zajet až do Čierné nad Tisou a většinou cesta končila opět v Praze.

Vlastivědné znalosti, ale již bez přidané hodnoty cestování, předávaly hráčům další hry, a to: *Magnetický zeměpis* (1980), *Poznej svou vlast* (1980) a *Zeměpisná skládanka* (1981).

³³⁴ CHMELAŘ, Přemysl. Kritika i pochvala. *Tofák, informační zpravodaj a. s. Tofa. Semily*, 1993, 1(3), knihovna Státního okresního archivu Semily, signatura Č-457.

Kromě vlastivědy byly velmi hojně předávány prostřednictvím her také dopravní informace. Je záhadou, proč nejsme národem dokonalých motoristů, neboť TOFA Semily produkovala řadu her, které po hráčích vyžadovaly znalost dopravních značek a správné chování v dopravním provozu – například: *Hrou dobrým motoristou* (1964), *Šťastnou cestu* (1975), *Mototurista* (1974) nebo *Autoškola* (1974). Pravidla těchto her byla většinou velmi obsáhlá, leč herní mechaniky byly popsány většinou na jedné straně, zbylé obsahovaly informační brožurku o značkách a pravidlech silničního provozu.

Třetí oblastí vzdělávání pomocí her byly obecné znalosti, již nijak nespecifikované – například zvířecí stopy (*Stopař*, 1986), znalost jedlých a nejedlých hub (*Hledáme houby*, 1976), nebo hra o nákupu potravin a správném jídelníčku nazvaná prostě *Nákup* (1976). Tato hra byla vskutku specifická, protože obsahovala informace o nutričních hodnotách jídel a o vyvážené stravě.

Patrně nejkurioznější popsanou vzdělávací hrou, je *Pozor dej!* z roku 1955, kterou vydaly Vítkovické železárny Klementa Gottwalda. Tato hra je jediná primárně zaměřená na dospělé, nikoliv dětské hráče. Hráče učí bezpečnosti na pracovišti a jednoduše bychom to mohli popsat slovy: „Nechod’ do práce opilý.“ Ve hře je spousta příkladů, co se stane, když dělník v opilosti manipuluje s těžkou technikou, nebo se jen pohybuje v podnapilém stavu po pracovišti.

Vzdělávací hry v rámci celosvětového vývoje společenských her také nebyly žádnou výjimkou, ale je to spíše záležitostí přelomu 19. a 20. století, kdy se hry začaly rozvíjet a jejich vydavatelé v nich teprve odhalovali potenciál.

*„V 19. století se myšlenka vzdělávacích her stala populární a stále více vydavatelů si uvědomovalo, že je užitečné podporovat učení prostřednictvím her. Tvůrci map a knižní vydavatelé měli potřebné dovednosti k navrhování krásně ilustrovaných her, které měly mladé generace bavit i vzdělávat. Ty mohly mít mnoho podob, od výukových skládaček a puzzle až po komplexní hry, které dětem pomáhaly učit se o historii a geografii britského impéria. Ve hrách určených pro děti se často objevovalo náboženství, které bylo také důležitou součástí jejich vzdělávání.“*³³⁵

V Československu je situace trochu odlišná, a zatímco vydavatelé ve zbytku světa od vzdělávacích her pomalu upouštějí a zaměřují se na jiná témata a bohatší herní mechaniky, tuzemští vydavatelé se vzdělávání zarytě drží a udržují jej až do 90. let.

³³⁵ 2,000 Years of Board Games. *English Heritage* [online]. [cit. 2022-11-09]. Dostupné z: <https://www.english-heritage.org.uk/learn/histories/board-games/>

Velkým paradoxem je, že snaha vzdělávacích her byla předat hráči informaci, ale předání této informace záviselo na úplné náhodě v podobě hodu šestistěnnou kostkou. Autoři těchto her, kteří pro vzdělávací hry vždy volili herní mechaniku roll&move, tak sami sobě podráždili nohy, protože aby hráčova figurka skončila na příslušném políčku, musela se na něj „trefit“, což nikdo nedokázal zajistit a hráč tak mohl přijít (a samozřejmě přicházel) o řadu informací během partie.

5. 6. Hry pro děti

Po dlouhá léta byly deskové hry vnímány jako hry pro děti. „Na západě už se sice na konci milénia hrály epické vesmírné strategie jako *Twilight Imperium*³³⁶, ale obecně se dá říct, že se tou dobou na deskovky většina společnosti dívala jako na hloupou zábavu vhodnou tak maximálně pro děti. Dnešní situace snad nemůže být odlišnější,“³³⁷ všímají si tohoto faktu autoři článku o deskových hrách na serveru *Forbes.cz*. Toto tvrzení je ovšem třeba upřesnit.

Klasické společenské hry jako šachy, dáma, domino nebo vrhcáby byly považované za hry pro dospělé, protože od hráčů vyžadovaly znalost pravidel, schopnost analýzy a pro úspěšné hraní také intenzivní trénink. Děti je hrály proto, aby rozvíjely svoje schopnosti a vyrostly z nich dospělí hráči.

Moderní deskové hry byly vnímány jako triviální záležitosti, které kromě občas edukativního ražení, neměly jiného smyslu, než zabavit děti jednoduchou hrou pro jejíž naučení a hraní nebylo třeba dlouhých pravidel ani tréninku.

Většina herních mechanik byla založená na hodu kostkou, které nelze nijak ovlivnit. Od hráčů hra nevyžadovala žádnou mentální investici do hraní. Tomuto vnímání her napomáhali i samotní výrobci.

Hry vyráběl hračkářský průmysl, daly se pořídit v hračkárnách a po tematické stránce byly buď pohádkové nebo vzdělávací, takže opět cílily na děti, nikoliv na dospělé. Od toho se také odvíjí grafická podoba, která měla zaujmout dětské publikum, hry byly barevné, plné usměvavých postav a roztomilých zvířat.

I na začátku století byly společenské hry prezentovány jako hry určené dětem a jejich popisy byly zaměřené na děti. V úvodu do pravidel ke hře *Skleněná hora* z roku 1926 se píše:

³³⁶ Velká, propracovaná strategie zasazená do žánru sci-fi, která obsahuje mnoho komponentů a vyznačuje velkou komplexností kombinující válku, ekonomiku a politiku i dlouhou hrací dobou.

³³⁷ POKORNÁ, Monika a Heller JAKUB. Deskovky už dávno nejsou jen Člověče, nezlob se. Tohle je jedenáct tipů na nejlepší z nich. *Forbes* [online]. 2021 [cit. 2022-11-07]. Dostupné z: <https://forbes.cz/deskove-hry-uz-davno-nejsou-jen-clovece-nezlob-se-tohle-je-jedenact-tipu-na-ty-nejlepsi-z-nich/>

„Milé děti! Na vysoké hoře...“³³⁸ Situace se nezměnila ani o padesát let později. Čteme-li pravidla pro hru *Gól*, kterou vydala TOFA Semily v roce 1977, tak popis hry zní: „*Společenská hra pro 2 děti od 7 let.*“³³⁹

Teprve od 80. let 20. století dál se začaly vytvářet hry, které cílily na starší publikum od desátého roku života i na dospělé hráče – například hry *Maršál a špion*, či hned několik zpracování oblíbeného dálkového závodu Rallye Paříž – Dakar. Přibyly i hry válečné – *Bitva o Británii*, nebo třeba *Windsurfing*. To ale nemohlo již nic změnit na faktu, že od tématu, přes herní mechaniky po marketing byly hry svými výrobci primárně směřovány k dětem, není se proto čemu divit, že i v dnešní společnosti je silně zakořeněný pocit, že deskové hry patří dětem a dospělí hrají šachy nebo karty.

5. 7. Hry bez autora

Většina her, která je popsána v této práci, nemá uvedeného autora. Není uváděn na krabici, ani v pravidlech, ani na zadní straně obalu. Hry nemají ani již zmiňovanou tiráž, takže kromě loga na přebalu je velmi obtížné o nich zjistit podrobnosti. Díky razítku na vnitřní straně krabice je možné alespoň zjistit rok, kdy byla přijata podniková norma v národním podniku TOFA Semily, tedy rok uvedení do provozu. Potíž je ale v tom, že podniková norma společenské hry, což by měl být takový „rodný list“ každé hry, neobsahuje žádné údaje o autorech, a to jak pravidel, tak výtvarného zpracování.

Vysvětlení můžeme hledat ve vzpomínce výtvarníka Jiřího Wintera (Neprakty), jehož nezaměnitelný výtvarný styl můžeme spatřit u mnoha her (například *Dědeček automobil*, *Smolíček pacholiček*, *Dlouhý, široký a bystrozraký* a další), ale není nikde uveden jako jejich autor:

„Na Žižkově bývala firma Tvarový vývoj, která připravovala prototypy hraček. Dělal jsem pro ně návrhy her. Buď jsem to vymyslel já, nebo jsem jejich nápad dostal ke grafickému zpracování. Udělali podle toho prototyp a ten prodali výrobci. Jednou za půl roku sezvali zástupce výrobců hraček do velkého sálu Legiobanky na Poříčí, všechno jim předvedli a uzavřeli smlouvy. Moje návrhy nejčastěji realizovala firma TOFA [...] Vytvořil jsem i obrázek na škatuli, odevzdal a dostal honorář. Tím ten návrh patřil firmě, která si to koupila s veškerou dokumentací i s předběžnou kalkulací, a pak se mohla zabývat už jenom výrobou.“³⁴⁰

³³⁸ Pravidla hry *Skleněná hora*, depozitář Muzea a Pojizerské galerie Semily.

³³⁹ Pravidla hry *Gól*, muzeum stolních her www.retrostolnihry.cz, [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/G%C3%B3l.php>

³⁴⁰ KOPECKÝ, Jaroslav. *Tučná linka černou tuší*. Praha: Epocha, 2012, s. 137. ISBN 978-80-7425-131-3.

Nepraktova vzpomínka pomáhá vnést do pomyslné záhady kolem autorství společenských her v Československu trochu světlo – hry autory měly, jen je TOFA nemusela uvádět, protože je nakupovala od prostředníka. Problém je v tom, že žádný podnik jménem *Tvarový vývoj* neexistuje a ani nikdy neexistoval.

„*Tehdy se v Čechách ještě neříkalo slovo design, místo něj se používal počestěný termín tvarový vývoj*,“³⁴¹ uvádějí autoři článku o českém designu. Lachman pracoval pro Výzkumný ústav Kovotechna, který se zabýval tvarem výrobků, i jejich jmény, barvou atd. Proto je logické si myslet, že i hračkářský průmysl musel mít centralizované vývojové oddělení, které buď z vlastních zdrojů navrhovalo design hraček, nebo je nakupovalo, a tedy komu Neprakta své návrhy prodával.

Úvaha je to možná logická, leč v praxi zatím neověřená. Hračkářský průmysl svá slavná jména designéru měl. Historii české hračky psaly jména jako Jiří Trnka či Libuše Niklová (autorka harmonikové plastové kočky).

„*S Hamirem jsou spojena jména návrhárek z vývojového střediska v Praze – návrhy dřevěných hraček (Jaroslava Šetelíková), plyšových zvířátek i umělohmotných panenek (Anna Haidingerová, Marie Hozmanová). Libuše Niklová pracovala v 60. a 70. letech v podnicích Gumotex Břeclav a Fatra Napajedla, kde se návrhy na hračky zpracovávaly původně jako vedlejší produkt výroby průmyslových částí*,“³⁴² uvádějí autorky článku o 100 letech české hračky, leč nezmiňují ani konkrétní vývojové středisko v Praze, ani žádného designéra společenských her.

Čteme-li literaturu věnovanou historii hraček a jejich vzniku, například *Rukověť sběratele hraček* (2002) či *Nekonečný svět české hračky* (2014), nalezneme v nich řadu jmen designérů hraček, ale jen velmi málo návrhářů společenských her a vůbec žádné konkrétní práce.

Díky Zdeňku Knápkovi a jeho knize *Rukověť sběratele hraček* známe jména alespoň některých návrhářů deskových her:

- František Mika (1920) – výtvarník, grafik, ilustrátor, návrhář společenských her, publicista a v letech 1980–1995 grafik časopisu Hračka,

³⁴¹ Stanislav Lachman, průkopník českého tvarového vývoje a designu výrobků ETA. Culina Botanica [online]. [cit. 2022-11-13]. Dostupné z: https://www.culinabotanica.cz/eta-clanky/stanislav-lachman-prukopnik-ceskeho-tvaroveho-vyvoje-a-designu-vyrobu-eta?fbclid=IwAR0glhqv0-IR2H0udJzjd-LCdP8V0CA_1u4dksKqGF7IRD3rHMHZ32Maw

³⁴² KOENIGSMARKOVÁ, Helena a Marie MÍČOVÁ. Stanislav Lachman, průkopník českého tvarového vývoje a designu výrobků ETA. Culina Botanica [online]. [cit. 2022-11-13]. Dostupné z: https://www.culinabotanica.cz/eta-clanky/stanislav-lachman-prukopnik-ceskeho-tvaroveho-vyvoje-a-designu-vyrobu-eta?fbclid=IwAR0glhqv0-IR2H0udJzjd-LCdP8V0CA_1u4dksKqGF7IRD3rHMHZ32Maw

- Ita Šimková (1941) – průmyslová návrhářka dřevěných hraček a společenských her,
- Petr Brusák (1956) – průmyslový výtvarník, návrhář dřevěných hraček a společenských her (TOFA, Dino),
- Marie Černá (1931) – výtvarnice, návrhářka, grafička, designérka dřevěných hraček a společenských her, omalovánek a vystřihovánek (TOFA Semily),
- Rudolf Hájek (1923–1977) – výtvarník, průmyslový návrhář dřevěných hraček a her.³⁴³

Bohužel, ani u jednoho z nich neznáme jeho konkrétní díla, ani se o nich nepodařilo zjistit nic dalšího. Rozhodně je to ovšem námět pro další pátrání. Je také zajímavé, že Zdeněk Knápek neuvádí naopak Jiřího Wintera jako návrháře her i hraček, přičemž pro obě odvětví prokazatelně návrhy tvořil (z hraček jmenujme například velké, dřevěné houpací kohouty).

V archivu národního podniku TOFA Semily žádné prameny o vývojovém oddělení nejsou. Podle *Adresáře organizací Ministerstva průmyslu ČSR* z roku 1983 spadal organizačně národní podnik TOFA Semily společně s národními podniky Hamiro, Korek, Sport a dalšími pod generální ředitelství oborového podniku KOH-I-NOOR Hardtmuth, který ale žádné společné vývojové oddělení pro „své“ podniky neprovozoval. Archiv národního podniku Hamiro je nezpracovaný a nelze v něm bádát. Zatím tedy není možné zjistit více autorů společenských her, ale rozhodně to neznamená, že po nich nebude dál pátráno.

Už od 90. let 20. století se autoři her i výtvarného zpracování na hrách uvádějí a je tomu tak dodnes. Autoři deskových her se stávají podobnými celebritami jako například spisovatelé a mezi hráčskou komunitou je jim věnována velká pozornost.

5. 7. Století českých deskovek

Jaké je tedy století deskových her v Česku? Bylo kontinuální, byť během vlády jedné strany došlo ke stagnaci, kdy se izolované hráčské prostředí vyvíjelo jen velmi nepatrně. Výzkum českých deskových her není u konce, protože ne všechny prameny mohly být využity v plném rozsahu – další muzea, soukromé sbírky, fondy vydavatelů knih a podobně. Tyto zdroje nabízejí prostor pro ještě hlubší výzkum a rozšíření práce v budoucnu.

³⁴³ KNÁPEK, Zdeněk, TITĚRA, Daniel: *Rukověť sběratele hraček*, Rubico Olomouc, 2002, s. 301–306. ISBN 80-85839-74-1

Použitá literatura, elektronické zdroje a archivní prameny

Literatura:

- ARDON, Austin, Jonathan WIEBE, Paul DANSEREAU a Lucas TOMBROWSKI. *The History of Board Games*. Edmonton: Golden Meteorite Press, 2020. ISBN 978-1-77369-208-1.
- BELL, Robert Charles. *Board and Table Games From Many Civilizations. Vol. II*. London: Oxford University Press, 1969. ISBN 0-671-06030-9
- BRUSÁK, Petr. Historie Tofy, závod Polička. *Tofák, informační zpravodaj a. s. Tofa*. Semily, 1994, 2(2), knihovna Státního okresního archivu Semily, signatura Č-457.
- DONOVAN, Tristan. *It's All a Game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan*. New York: Thomas Dunne Books, 2017. ISBN 9781250082725.
- HALL, Richard C. *The Balkan Wars 1912-1913: Prelude to the First World War*. New York: Routledge, 2000. ISBN 9780415229470.
- HRONEK, Jan. Sortiment společenských her a puzzlí se prosazuje. *Tofák, informační zpravodaj a. s. Tofa*. Semily, 1995, 3(3), knihovna Státního okresního archivu Semily, signatura Č-457
- HOZNAUEROVÁ, Libuše, Bohuslav SAJVERA a Anna NOUZÁKOVÁ. *Osobnosti Zásmucka*. Zásmuky: Město Zásmuky, 2007.
- Humoristické listy: Archiv českého rozmaru a vtipu. Praha: Josef Richard Vilímek, 5.12.1902, 45(49). ISSN 1802-7210.
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Podlesí: Dauphin, 2000. ISBN
- CHALUPA, Ivan, *Historie šachu*. Praha: Lika klub, 2012. ISBN 978-80-86069-76-0
- CHMELÁŘ, Přemysl. Kritika i pochvala. *Tofák, informační zpravodaj a. s. Tofa*. Semily, 1993, 1(3), knihovna Státního okresního archivu Semily, signatura Č-457.
- KNÁPEK, Zdeněk, TITĚRA, Daniel: *Rukověť sběratele hraček*, Rubico Olomouc, 2002. ISBN 80-85839-74-1.
- KOPECKÝ, Jaroslav. *Tučná linka černou tuší*. Praha: Epoque, 2012. ISBN 978-80-7425-131-3.
- *Nové pařížské mody: List paní a dívek českých*, 1.12.1904, 10(23). ISSN 1803-6341.
- PALMER, Nicholas. *The Comprehensive Guide to Board Wargaming*. New York: McGraw-Hill, 1979. ISBN 978-0070481909.

- PARLETT, David, *Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press. 1999, ISBN 0192129988
- PETERSON, Jon. *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. 2. Unreason Press, 2012. ISBN 978-0615642048.
- PĚNIČKA, Vladimír a Oldřich VEJNAR. Historie Tofy 55 let výroby hraček v Semilech. *Tofák, informační zpravodaj a. s. Tofa*. Semily, 1993, 1(1).
- PĚNIČKA, Vladimír a Oldřich VEJNAR. Historie Tofy, závod 4 Zásmuky. *Tofák, informační zpravodaj a. s. Tofa*. Semily, 1993, 1(3), knihovna Státního okresního archivu Semily, signatura Č-457.
- PIJANOWSKI, Lech. *Encyklopedie světových her*. Praha: Universum, 2008. ISBN 978-80-242-2225-7.
- *Rudé právo: orgán Československé sociálně demokratické strany dělnické*. Praha: [s.n.], 07.05.1985, 65(106). s. 3. ISSN 0032-6569.
- Sympozium o hračkách. *Tofák, informační zpravodaj a. s. Tofa*. Semily, 1994, 2(5), knihovna Státního okresního archivu Semily, signatura Č-457.
- *Seznam knih, hudebnin a děl uměleckých vydaných nákladem firmy Jos. R. Vilímek*, nakladatelství v Praze, Spálená ul. 13. Praha, J. R. Vilímek, 1910. s. 200.
- ŠPLÍCHAL, Václav, OTAVOVÁ, Marie. *Zlaté ruce, svazek 1 poselství dřeva*, GOLEMPRESS Letohrad, 2007. ISBN 978-80-903883-0-7
- VEJNAR, Oldřich. Historie Tofy, závod Tlumačov. *Tofák, informační zpravodaj a. s. Tofa*. Semily, 1994, 2(1), knihovna Státního okresního archivu Semily, signatura Č-457
- ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991. ISBN 80-204-0188-1.
- ZAPLETAL, Miloš, Špalíček her. Praha: Albatros, 1988. ISBN: 13-712-88
- ZÍBRT, Čeněk. *Z her a zábav staročeských: příspěvky ke kulturním dějinám českým, Část I*. Ve Velkém Meziříčí: J.F. Šašek, 1889.
- ZÜNGEL, František. *Hádání myšlenek: zajímavá společenská hra pro pány i dámy*. Praha: Alois Hynek, [18--?].

Elektronické zdroje

- 2,000 Years of Board Games. *English Heritage* [online]. [cit. 2022-11-09]. Dostupné z: <https://www.english-heritage.org.uk/learn/histories/board-games/>
- *Altar* [online]. [cit. 2022-11-02]. Dostupné z: <https://www.altar.cz/altar/onas.html>
- Asalto. *Boardgamegeek.com* [online]. [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/25988/asalto>
- BLACKFIRE GAMES spol. s r.o., IČO: 61501425. *Peníze.cz* [online]. [cit. 2022-11-02]. Dostupné z: <https://rejstrik.penize.cz/61501425-blackfire-games-spol-s-r-o>
- BELOUSOV, Dmitry. *The Complete History of Board Games*. Board Games Land [online]. 2013 [cit. 2022-11-04]. Dostupné z: <https://boardgamesland.com/the-complete-history-of-board-games/>
- *Boardgamegeek.com*. [online]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/>
- *Deskove-hry.eu* [online]. Dostupné z: <http://www.deskove-hry.eu/>
- DOLL, Jen. An Anti-Capitalist Woman Invented Monopoly and a Man Got All the Credit. *The New Republic* [online]. 2015 [cit. 2022-11-05]. Dostupné z: <https://newrepublic.com/article/120933/mary-pilons-monopolists-review>
- DONOVAN, Tristan. The four board game eras: Making sense of board gaming's past. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* [online]. 2018, 10(2), 265-170 [cit. 2022-10-28]. Dostupné z: https://doi.org/10.1386/cjcs.10.2.265_1
- FRÁNEK, Tomáš. *Stát vyhrál soudní při o Člověče, nezlob se. Patří všem*. Aktuálně.cz [online]. 2010 [cit. 2022-06-26]. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/domaci/stat-vyhral-soudni-pri-o-clovece-nezlob-se-patri-vsem/r~i:article:658430/>
- JIRČÁK, Josef. Bratři Válkové, továrna na hračky. *Industriální topografie* [online]. [cit. 2022-11-07]. Dostupné z: <http://www.industrialnitopografie.cz/karta.php?zaznam=V013297>
- KOENIGSMARKOVÁ, Helena a Marie MÍČOVÁ. *Stanislav Lachman, průkopník českého tvarového vývoje a designu výrobků ETA*. Culina Botanica [online]. [cit. 2022-11-13]. Dostupné z: https://www.culinabotanica.cz/eta-clanky/stanislav-lachman-prukopnik-ceskeho-tvaroveho-vyvoje-a-designu-vyrobk-eta?fbclid=IwAR0glhqv0-IR2H0udJzjd-LCdP8V0CA_1u4dksKqGF7IRD3rHMHZ32Maw

- LORENZI, Rossella. *Oldest known gaming tokens dug up in Bronze Age Turkish graves*. NBC News [online]. 2013 [cit. 2022-11-04]. Dostupné z: <https://www.nbcnews.com/sciencemain/oldest-known-gaming-tokens-dug-bronze-age-turkish-graves-6C10920354>
- MATĚJČEK, Petr. *Dobytí Drinopolu a první balkánská válka*. VHU PRAHA [online]. Copyright © Vojenský historický ústav Praha [cit. 20.06.2022]. Dostupné z: <http://www.vhu.cz/dobyti-drinopolu-a-prvni-balkanska-valka/>
- POKORNÁ, Monika a Heller JAKUB. *Deskovky už dávno nejsou jen Člověče, nezlob se. Tohle je jedenáct tipů na nejlepší z nich*. Forbes [online]. 2021 [cit. 2022-11-07]. Dostupné z: <https://forbes.cz/deskove-hry-uz-davno-nejsou-jen-clovece-nezlob-se-tohle-je-jedenact-tipu-na-ty-nejlepsi-z-nich/>
- SZAJKÓ, Vojtěch. Jan Hájek z Hodětína 1360?–1424?. *Biografický slovník českých zemí* [online]. [cit. 2022-11-04]. Dostupné z: http://biography.hiu.cas.cz/Personal/index.php/H%C3%81JEK_z_Hod%C4%9Bt%C3%ADna_Jan_1360%3F-1424%3F
- *Obrázkové Loto – dětská hra* [online]. [cit. 2022-11-02]. Dostupné z: <https://eshop.efko.cz/obrazkove-loto-detska-hra-529p>
- TOFA, Semily "v likvidaci", IČO: 00013960. *Peníze.cz* [online]. [cit. 2022-11-02]. Dostupné z: <https://rejstrik.penize.cz/00013960-tofa-semily-v-likvidaci>.
- Our History. *Ravensburger Group* [online]. [cit. 2022-11-05]. Dostupné z: <https://www.ravensburger-gruppe.de/en/about-ravensburger/history/index.html>
- *Planetka Spejbla a Hurvínka: Společenské deskové, karetní a jiné hry* [online]. [cit. 2022-10-30]. Dostupné z: <http://www.spejbl-hurvinek.eu/index.php?page=page&kid=54>
- *Retrostolnihry.cz* [online]. Dostupné z: <https://www.retrostolnihry.cz/>
- Válka převrátila továrnu na hračky vzhůru nohama. Její výrobky zabíjely. *Paměť národa* [online]. [cit. 2022-11-01]. Dostupné z: <https://www.memoryofnations.eu/cs/zeman-jaroslav-20200514-0>
- WHITEHILL, Bruce. American Game Companies. *The Big Game Hunter* [online]. 1997 [cit. 2022-11-05]. Dostupné z: <https://thebiggamehunter.com/main-menu-bar/history/the-early-game-makers/>
- *Zatrolenehry.cz* [online]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/>

- Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách. In: ASPI [právní informační systém]. Praha: Wolters Kluwer ČR [vid. 2022-11-03].

Archivní fondy:

- Státní okresní archiv Semily, NAVRÁTIL I.: VOTOČEK VÁCLAV, (1835) 1927 - 2006. Inventář, 2007, s. 52, evidenční číslo 639.
- Státní oblastní archiv Hradec Králové, SOUKUP M.: TOFA S.P. SEMILY 1951-1992. Prozatímní inventární seznam, 1994, s. 5, evidenční číslo 1218.
- Muzeum hraček Hulín
- Muzeum a Pojizerská galerie Semily
- elektronické muzeum společenských her www.retrostolnihry.cz
- sbírka her Bronislavy Hazuzové

Jiné zdroje:

- Oficiální průvodce prohlídkou Muzea výroby dřevěných hraček Detoa.