

Filozofická fakulta Univerzity Palackého

Komentovaná lokalizace deskové hry s doprovodnou aplikací

(bakalářská práce)

2022

Maxie Ivanová

Filozofická fakulta Univerzity Palackého

Katedra anglistiky a amerikanistiky

Komentovaná lokalizace deskové hry s doprovodnou aplikací

Commented localisation of a board game and its companion app

(Bakalářská práce)

Autor: Maxie Ivanová

Studijní obor: Angličtina se zaměřením na komunitní tlumočení a překlad maior

Vedoucí práce: PhDr. Pavel Král

Olomouc 2022

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně a uvedla úplný seznam citované a použité literatury.

V Olomouci dne

Vlastnoruční podpis

Děkuji vedoucímu své diplomové práce, PhDr. Pavlu Královi, za jeho trpělivost, ochotu a za cenné rady, které mi v průběhu práce poskytoval.

Seznam použitých zkratek

VJ – výchozí jazyk

CJ – cílový jazyk

VT – výchozí text

CT – cílový text

OBSAH

Úvod.....	8
1 Teorie lokalizace a GILT	9
1.1 Globalizace.....	9
1.2 Internacionalizace.....	10
1.3 Lokalizace	10
1.4 Překlad.....	10
1.4.1 Překladačské strategie.....	11
1.4.2 Překladačské postupy.....	12
1.4.3 Typologie textů.....	13
2 Lokalizace deskových her	15
2.1 Úvod do problematiky deskových her.....	15
2.2 Lokalizace deskových her v českém prostředí	16
2.3 Specifika lokalizace deskových her.....	18
2.3.1 Textové typy	18
2.3.2 Multimodalita.....	19
2.3.3 Fyzická omezení	19
2.4 Deskové hry s aplikací	20
3 Lokalizace softwaru	22
3.1 Úvod do lokalizace softwaru	22
3.2 Lokalizace mobilních aplikací.....	22
3.3 Specifika lokalizace softwaru.....	23
3.3.1 Integrace textových řetězců	23
3.3.2 Proměnné	25
3.3.3 Prostorová omezení.....	26
4 Případová studie lokalizace hybridní deskové hry.....	29

4.1	Představení hry <i>The Search for Planet X</i>	29
4.2	Lokalizace herních komponentů.....	30
4.2.1	Obecné strategie.....	31
4.2.2	Název a logo	32
4.2.3	Obal hry	34
4.2.4	Herní deska, figurky a žetony	36
4.2.5	Pravidla hry.....	37
4.2.6	Zástěny a karty.....	40
4.2.7	Poznámkový list.....	44
4.2.8	Aplikace.....	47
4.2.9	Propagační materiály a web hry.....	52
	Závěr.....	55
	Bibliografie.....	58

Úvod

Deskové hry, které mají softwarovou aplikaci jako jeden z herních komponentů, se v poslední době objevují na deskoherním trhu čím dál tím častěji. Doprovodné aplikace přináší do tradičně analogového formátu deskových her nový interaktivní digitální prvek, který hru může ozvláštnit nebo doplnit o prvky, které by bylo nemožné realizovat s tradičními deskoherními komponenty. Aplikace mohou tvořit element náhody a zvyšovat znovuhratelnost, dělat hráčům virtuální protiháče a vypravěče, nebo mohou dodat do deskové hry zcela nový audiovizuální rozměr. Mohou takto přinášet i řešení typických překladatelských problémů spojených s deskovými hrami, které vycházejí z prostorových omezení fyzických herních komponentů.

Cílem této bakalářské práce bude představit toto nové médium na poli deskových her a popsat strategie a postupy, které mohou být při jeho lokalizaci použity. Práce bude koncipována jako případová studie lokalizace logické deskové hry *The Search for Planet X*, ve které doprovodná aplikace při každé nové hře hráčům generuje výsledky, ke kterým se musí na základě logických pravidel hry dopočítat.

V teoretické části budou představeny vybrané teoretické koncepty z teorie překladu a lokalizace. V dalších kapitolách bude věnována pozornost specificky lokalizaci deskových her a softwarových aplikací, u kterých budou popsány obecné překladatelské problémy, které jsou pro tato média specifické. U deskových her budou specificky popsány deskové hry s doprovodnou aplikací, následně bude věnována pozornost lokalizaci deskových her v českém prostředí.

V neposlední řadě bude popsáno fungování vybrané deskové hry s doprovodnou aplikací *The Search for Planet X* a všech jejích komponentů, tj. obalu, pravidel, herních žetonů a figurek, zástěn, poznámkových listů a aplikace. Všechny texty ve hře budou popsány a zařazeny do textové typologie na základě teoretických modelů definovaných v teoretické části práce. Bude provedena kompletní lokalizace této deskové hry s doprovodnou aplikací, budou představeny konkrétní překladatelské problémy, se kterými se může překladatel při lokalizaci deskové hry tohoto typu setkat a následně navržena adekvátní překladatelská řešení těchto problémů. Pro účely práce bude taktéž vyhotoven fyzický prototyp lokalizované deskové hry a všech komponentů.

1 Teorie lokalizace a GILT

Termín *lokalizace* je v kontextu translologie neodmyslitelně spjatý s adaptací produktu nebo softwaru pro cílový trh zejména po jazykové stránce. Samotný proces lokalizace je nicméně známý už dlouhá léta a ve svých počátcích s překladem a softwarem nesouvisel vůbec. Od nepaměti se produkty adaptovaly pro různá prostředí tak, aby vyhovovaly potřebám různých zemí. Asociace pro lokalizaci *LISA* v tomto kontextu například zmiňuje (2003) automobilový průmysl a adaptaci vozů pro zahraniční prostředí, při níž musely být v procesu výroby automobily vždy upraveny dle legislativních norem, zvyklostí a požadavků konkrétní země.

Lokalizace v kontextu překladu, jak je nám známá dnes, zažila rozkvět až v 90. letech 20. století, kdy s nástupem internetu a informačních technologií vzrostla potřeba adaptace softwaru a hardwaru pro mezinárodní trh. Dunne (2006, str. 5) uvádí, že při prvních pokusech o překlad softwaru v 90. letech překladatelé zjistili, že nestačí pouze změnit text z jednoho jazyka do druhého. Samotný překlad je pouze jedním z procesů, ke kterým při lokalizaci produktu dochází. S nástupem nových technologií a rostoucím zájmem o globalizaci produktů ze stran výrobců vyvstala potřeba definovat, co kromě překladu adaptace produktu pro zahraniční prostředí obnáší.

V roce 2002 se Pierre Cadieux s Bertem Esselinkem zasloužili o standardizaci termínů souvisejících s procesem lokalizace a vytvořili model GILT (globalizace, internacionalizace, lokalizace a překlad –translation), který popisuje jednotlivé složky procesu adaptace do cílového *locale*. Termín *locale* definují jako „skupinu, kterou spojuje stejné jazykové prostředí a kulturní normy“ (2002). Z termínů definovaných v tomto teoretickém modelu bude vycházet i tato práce.

V modelu GILT jsou jednotlivé části definovány následovně:

1.1 Globalizace

V kontextu lokalizace produktu globalizací rozumíme přípravu produktu pro globální trh jak z ekonomického hlediska (tedy co se týče jeho marketingu, prodeje a podpory pro zahraniční trh), tak z hlediska produktového designu (*LISA*, 2005). Globalizace tedy spočívá v úpravě produktu tak, aby odpovídal potřebám cílových trhů.

Cadieux a Esselink globalizaci v modelu GILT definují jako „adaptaci produktu pro potřeby jednotlivých *locale*,“ (2002) a zmiňují, že globalizace mnohdy necílí na víc než 6 jazykových prostředí zároveň.

1.2 Internacionalizace

Internacionalizací rozumíme podle Cadieux s Esselinkem všechny technické úkony, které „usnadní samotnou lokalizaci a díky kterým bude celý proces lokalizace rychlejší, kvalitnější a levnější.“ (2002). Podle asociace LISA to primárně znamená „vytvoření produktu takovým způsobem, aby obsahoval co nejméně jazykových a kulturně specifických prvků, čímž se usnadní proces adaptace do cílových prostředí“ (2005).

Internacionalizace podmiňuje lokalizaci i z technického hlediska. V případě softwaru může například správně provedená internacionalizace znamenat, že program podporuje různé znakové sady a kódování pro jednotlivá jazyková prostředí. Z hlediska hardwaru to znamená podporu různého rozložení kláves, zadávání znaků a dalších hardwarových standardů (Esselink, 2000, str. 3).

1.3 Lokalizace

Samotnou lokalizaci můžeme definovat jako proces, při kterém se původní produkt jazykově a kulturně přizpůsobí cílovému *locale*, ve kterém bude uveden na trh. Lokalizace v sobě tedy zahrnuje samotný překlad a adaptaci pro cílové prostředí, například v podobě změny formátu data, času nebo měny (LISA, 2005).

Cílem lokalizace by mělo být vytvoření produktu, který je do cílového jazyka adaptován tak přirozeně, že u uživatelů produktu vyvolává pocit, že vznikl v cílovém prostředí (Watkins, 2002, str. 4). U softwaru by měla optimální lokalizace zahrnovat všechny textové řetězce, které se v softwaru vyskytují – tak, aby byly pro uživatele dostupné v cílovém jazyce všechny texty obsažené v softwaru, od podmínek používání až po chybová hlášení.

1.4 Překlad

V jádru modelu GILT stojí samotný překlad. Esselink (2000, str. 4) jej definuje jako „proces, při kterém transformujeme psaný nebo mluvený text do jiného jazyka tak, aby se v cílovém textu zachoval původní význam a styl psaní textu výchozího.“ Zároveň je podle něj důležité

brát ohled na kulturně-specifické prvky výchozího textu a adekvátně je transformovat do cílového prostředí.

Jedním ze specifíků překladu při lokalizaci produktů je prostorové omezení. Pym (2004, str. 52) uvádí, že při transformování textů z jednoho jazyka do druhého bude překladatel často volit stručnější překladové varianty, aby se přeložený text vešel například do dialogových oken nebo jiných grafických prvků softwaru.

Vzhledem k tomu, že nedílnou součástí modelu GILT je samotný překlad, budou v následujících podkapitolách představeny vybrané koncepce z teorie překladu, o které se bude opírat vlastní lokalizace hry. Teorie překladu je nicméně sama o sobě velmi rozsáhlým tématem a popis všech jejích teoretických modelů by byl nad rámec bakalářské práce. Následující podkapitoly proto představují pouze rámcový výběr koncepcí, které budou relevantní pro účely této práce.

1.4.1 Překladatelské strategie

Prvním krokem procesu překladu je zvolení adekvátní strategie, kterou se budeme řídit. Christiane Nord (1997, str. 49) uvádí, že vybraná strategie ovlivňuje veškerá rozhodnutí, která v procesu překladu překladatel vykonává. Námí vybraná překladatelská strategie bude mít vliv i na to, jaké konkrétní překladatelské metody a postupy budou při lokalizaci produktu použity. V této kapitole budou popsány vybrané strategie z teorie překladu, na jejichž základě bude stanovena konkrétní strategie, která bude při překladu deskové hry použita.

Jak uvádí Watkins (2002, str. 4), správně lokalizovaný produkt by měl působit přirozeně. Jeho textová složka by měla být formulována tak, aby cílový uživatel nepoznal, že se jedná o překlad a nabyl tak pocitu, že produkt vznikl už v cílovém prostředí.

V teorii překladu a překladatelských strategií je této myšlence podobná koncepce *overt* a *covert translation*, kterou představila Julianne House. Překlad zjevný (*overt translation*) před čtenáři neskrývá, že se jedná o přeložený text. Podle House (2017, str. 90) tuto strategii překladatel zvolí v případě, kdy se cílovému publiku snaží zprostředkovat text, který je úzce spjatý s původní kulturou a kde je zachování kulturně-specifických prvků pro pochopení původního smyslu textu klíčové. Na druhou stranu u překladu skrytého (*covert translation*) podle House (2017, str. 91) překládáme text tak, abychom v cílovém jazyce co nejlépe reprodukovali

původní funkci a styl zdrojového textu. Veškerá kulturní specifika jsou adaptována pro cílové publikum za účelem dosažení stejného efektu, jakého měly v původním textu.

Další důležitou koncepcí v oblasti překladatelských strategií je teorie ekvivalence, kterou představil Eugene Nida. Cílem překladu je podle něj dosáhnout správné ekvivalence. Rozlišuje takto dva typy ekvivalence: formální a dynamickou. Formální ekvivalence je primárně orientovaná na výchozí text a pro její dosažení je potřeba „v co největším rozsahu zachovat obsah a formu původního textu.“ (1964, str. 165) Dynamická ekvivalence je oproti tomu orientovaná na cílový text a jeho čtenáře. Pro dosažení dynamické ekvivalence je nutné text přeložit tak, abychom v cílovém jazyce vyjádřili „nejbližší přirozený ekvivalent sdělení ve zdrojovém jazyce“ (tamtéž, str. 166). Pro dosažení dynamické ekvivalence je nutné formu textu adaptovat na gramatické a lexikální úrovni cílovému jazyku, například z hlediska slovosledu nebo změn slovních druhů (tamtéž, str. 167). Konkrétní překladatelské postupy, ke kterým při překladu bude docházet, budou popsány v následující kapitole.

1.4.2 Překladatelské postupy

Zatímco překladatelské strategie souvisí s textem jako celkem, překladatelské postupy se vztahují k jednotlivým textovým jednotkám, jako jsou například věty nebo fráze. Jedná se o konkrétní postupy, za pomoci kterých aplikujeme námi zvolenou překladatelskou strategii. V této podkapitole budou popsány postupy, pomocí kterých lze při překladu dosáhnout adekvátní ekvivalence.

Vinay a Darbelnet (1995) definovali následující překladatelské strategie:

Výpůjčka, při které dochází k ponechání slova z výchozího jazyka v cílovém textu. Využívá se zejména v případech, kdy v cílovém jazyce neexistuje ekvivalentní termín, například u technických termínů. Mnohé výpůjčky se následně stanou součástí lexika cílového jazyka.

Kalk je fráze, jejíž jednotlivé konstituenty byly přeloženy doslovně. Struktura fráze může být buď zachována z výchozího jazyka, nebo adaptována podle syntaxe cílového jazyka. Podobně jako je tomu u výpůjčky, stejně tak se i kalky mohou stát součástí slovní zásoby.

Doslovný překlad se vztahuje k celému textu. Jednotlivé části textu jsou přeloženy slovo od slova, přičemž větná struktura zůstává stejná, jako ve výchozím jazyce. Vinay a Darbelnet

zmiňují, že tento postup je možný aplikovat u jazyků, které patří do stejné jazykové rodiny, například při překladu mezi francouzštinou a italštinou (1995, str. 34).

Tyto tři výše zmíněné postupy podle nich nevyžadují žádné významné syntaktické nebo stylistické úpravy a řadí se mezi tzv. přímý překlad (*direct translation*). Jeho opakem je překlad nepřímý (*oblique translation*), mezi jehož překladatelské postupy patří:

Transpozice, při které dochází ke změnám slovních druhů. Tento překladatelský postup je hojně využívaný při překladu mezi strukturálně odlišnými jazyky, v našem případě mezi angličtinou, která má tendence být nominální, a češtinou, která tíhne k verbálnosti.

Modulace je „změna formy výpovědi, které dosáhneme změnou úhlu pohledu“ (tamtéž, str. 36). Tento překladatelský postup se aplikuje na slova a slovní spojení, která po přeložení do cílového jazyka nedávají smysl, nebo zní nepřírozně, byť jsou gramaticky a syntakticky správně transponována.

Ekvivalence je podle Vinaye a Darbelneta překladatelský postup, který se vztahuje k expresivním výrazům, ustáleným slovním spojení, idiomům nebo příslovím. Při překládání těchto frazémů se ve výchozím jazyce použije jejich ekvivalent.

Posledním uvedeným překladatelským postupem je **adaptace**. Ta se vztahuje ke konceptům, které jsou ve výchozím jazyce tak specifické pro výchozí kulturu, že by doslovným překladem ztratily význam. Tyto koncepty jsou v cílovém jazyce nahrazeny podobnými koncepty z cílové kultury.

1.4.3 Typologie textů

V roce 1971 přišla Katharina Reiss s teorií typologie textů, která vychází z jazykovědných poznatků Karla Bühlera. Jeho jazykové funkce (referenční, expresivní a apelativní) aplikovala na jednotlivé typy textů, se kterými se překladatel může setkat. Rozlišuje tak texty **informativní, expresivní a operativní**. Informativní texty jsou napsány za účelem „předání sdělení, informace nebo zprávy“ (Reiss, 2014, str. 182). Jako příklad uvádí návody a manuály, jejichž účelem je předání specifických instrukcí. Expresivní texty mají ke svému obsahu přidanou dimenzi „estetického uspořádání“ (tamtéž, str. 183), které se v textu realizuje například skrze jazykové prostředky (tropy a figury) nebo kompozici (Reiss, 2004, str. 163).

Texty operativní jsou „persvazivního charakteru“ (tamtéž) a jejich primárním účelem je přesvědčit čtenáře k určité akci, řadí mezi ně například texty psané pro reklamní účely.

Podle Kathariny Reiss je rozdělení textů do typologie důležité z hlediska překladu. Pro každý typ textu definuje strategii, která je pro jeho překlad optimální. Texty informativního typu by měl překladatel překládat na základě „významu a smyslu textu“ tak, aby nemohlo dojít k záměně významu (2004, str. 167). U lokalizace produktů a jejich manuálů (v našem případě pravidel k deskovým hrám) je překladatel zprostředkovatelem instrukcí a je nutné, aby tyto instrukce mezi jazyky převedl přesně, jednoznačně a srozumitelně.

Texty operativní navrhuje Reissova překládat na principu „adaptivního překladu“, kdy je apelativní funkce textu adaptována pro potřeby cílové komunity (2004, s. 168). Expresivní texty by měly být překládány na základě „identifikace“ – překladatel musí identifikovat a zachovat umělecké kvality, které v textu autor zamýšlel (2004, s. 167). U textů expresivního rázu, které se mohou při překladu deskové hry objevit (jejichž konkrétní příklady budou dále uvedeny v kapitolách o specifických překladu deskových her), má překladatel naopak větší volnost a může volit kreativnější řešení než například při překladu pravidel. Jak uvádí Evans (2013, str. 19), při překladu deskové hry je nutné, aby přeložený text měl stejnou funkci a tím pádem stejný textový typ, jako text původní. Jednotlivé typy textů na herních komponentech a doporučené překladatelské postupy budou popsány v pozdějších kapitolách.

2 Lokalizace deskových her

2.1 Úvod do problematiky deskových her

Hry v obecném slova smyslu jsou podle Evanse „druhem sociální interakce, který probíhá za předem stanovených pravidel“ (2013, str. 16). Tuto definici aplikuje i na hry deskové. I přes to, že termín „desková hra“ (*board game*) implikuje, že je k hraní potřeba herní deska nebo plán, velké množství her žádný takový komponent neobsahuje, například hry karetní. Evans (2013, str. 18) podotýká, že společným rysem všech typů deskových her není herní deska, ale sdílená hrací plocha a společný cíl hráčů zvítězit. Lepším termínem pro hry tohoto typu by mohl být například termín „stolní hry“, v komunitě hráčů se častěji používá termín „deskové hry“.

I přes to, že jsou deskové hry předmětem zájmu mnoha akademických publikací, zaměřují se tyto studie spíše na historii deskových her, jejich společenskou roli a využití ve vzdělávání. V oblasti translatologie a lokalizace her je pozornost věnována spíše hrám digitálním, tj. hrám pro konzole a počítače. Digitální hry a deskové hry toho nicméně mají spoustu společného, a to i z hlediska lokalizace. Oba typy her jsou multimodálními a interaktivními produkty, které obsahují různé typy textů k překladu. Jak uvádí O'Hagan (2009, str. 212), při lokalizaci her má překladatel v porovnání s ostatními typy překladů největší volnost vymýšlet kreativní řešení. Má tedy pracovat tak, aby měl pro hráče přeložený text co největší zábavní hodnotu.

V posledním desetiletí prošly deskové hry rapidním vývojem. Změnily se nejen herní mechaniky a vzhled her, ale i jejich formát. Tradiční „papírové“ deskové hry se začínají čím dál tím víc propojovat s technologiemi a dávají prostor vzniku digitálních nebo hybridních her.

Kombinace tradičních médií s moderními technologiemi ve formě deskových her s doprovodným softwarem zažívá v posledních letech rozkvět a fanoušci deskových her předpovídají, že tento trend bude pokračovat i do budoucna.¹

¹ BELOUSOV, Dmitry. The Complete History of Board Games. *Board Games Land* [online]. 2020 [cit. 2022-04-12]. Dostupné z: <https://boardgamesland.com/the-complete-history-of-board-games/>

V následujících kapitolách bude představena problematika lokalizace deskových her (nejen) s aplikací, situace deskových her a jejich lokalizace v českém prostředí a specifické problémy, se kterými se může překladatel při lokalizaci deskových her setkat.

2.2 Lokalizace deskových her v českém prostředí

Neopomenutelné procento her na českém trhu s deskovými hrami tvoří hry přeložené z cizích jazyků. V českém prostředí existuje mnoho deskoherních vydavatelství, která hry pro český trh importují a lokalizují. Většina velkých deskoherních vydavatelství (*Albi*, *MindOK*, *Dino*) není zaměřená na konkrétní žánr nebo typ her, oproti tomu jsou na českém trhu i menší specializovaná vydavatelství (*Fox in the Box*², *BoardBros*³), která se zaměřují na vydávání deskových her pro náročnější hráče. Vydavatelství *ADC Blackfire* ve své nabídce her například zahrnuje velké množství her s doprovodnou aplikací, jejichž lokalizace je tématem této práce.

Výjimku mezi domácími nakladateli, specializujícími se na zahraniční produkci, tvoří vydavatelství *Czech Games Edition* a *Czech Board Games*, která naopak vydávají původní české deskové hry a lokalizují je do angličtiny.

Mimo oficiální překlady her od herních vydavatelství vzniká v českém prostředí velké množství amatérských překladů ze strany fanoušků deskových her. Největší česká databáze deskových her, *Zatrolené hry*, eviduje v současné době přes 12 000 autorských překladů k deskovým hrám.⁴ V sekci *Překlady* administrátoři webu pravidelně zveřejňují seznam deskových her, o jejichž překlad je v deskoherní komunitě zájem. Amatérští překladatelé si ze seznamu hry vybírají, lokalizují je a přeložené soubory ke hře na web nahrávají. Nejčastěji překládaným typem textů jsou herní pravidla, u některých her jsou lokalizovány i další herní komponenty, například karty nebo herní žetony. Zatímco překlady pravidel jsou u mnoha her ke stažení pouze jako čistý text bez grafiky, u herních karet a žetonů zachovávají překladatelé mnohdy i původní grafiku a ilustrace.

² O nás. *Fox in the Box* [online]. [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://foxinthebox.cz/o-nas>

³ O nás. *Boardbros.cz* [online]. [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://boardbros.cz/o-nas/>

⁴ Překlady společenských her. *Zatrolené hry* [online]. [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/preklady/?pg=1235>

Vydavatelé deskových her jsou v přímém kontaktu s fanoušky v kontaktu přes fórum na *Zatrolených hrách*, komunikační platformu Discord a další sociální sítě. Mají tak možnost zjistit, o jaké hry je v českém prostředí zájem a informovat o novinkách a postupu lokalizace her. Fanoušci her mohou vydavatelům také prostřednictvím těchto diskuzních kanálů naopak poskytovat přímou zpětnou vazbu k překladům her⁵. Některá herní vydavatelství přímo s amatérskými překladateli spolupracují a jejich překlady při oficiálním vydání her využívají. Fanoušci deskových her mají také možnost se podílet na lokalizaci deskových her i přes to, že sami překladateli nejsou. Deskoherní vydavatelství jako Mindok⁶ nebo TLAMA Games⁷ často nechávají fanoušky na sociálních sítích vymýšlet překlady názvů deskových her, které plánují vydat.

Kvalita překladů deskových her bývá nekonzistentní, a to nejen u překladů amatérských, ale i u oficiálních. Ty jsou často nedokonalé kvůli nedostatku času nebo financí. Herní vydavatelé tak často podléhají kritice z řad fanoušků. Nejčastějšími výtkami jsou špatné překlady termínů z důvodu nepochopení původního významu, nekonzistentní terminologie nebo překlady

⁵ Diskuze ke hře Panství Hrůzy - Aplikace. *Zatrolené hry* [online]. [cit. 2022-12-04]. Dostupné z:

<https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/panstvi-hruzy-druha-edice-6057/diskuse/aplikace-cz-16710/>

⁶ MINDOK. [Připravujeme – poradíte s názvem?] In: *Facebook* [online]. 19. říjen 2022 10:44 [cit. 2022-12-04]. Dostupné z:

<https://www.facebook.com/hry.mindok/posts/pfbid02YfC88B5Z3v1fQ6PFFDKeTBp7eyRoJjZZFGxhxmjQNeor3oaJ21ZxZ4inuFvwWfJTl>

⁷ TLAMA GAMES. [Vymysli název a vyhraj hru...] In: *Facebook* [online]. 25. srpen 2022 11:25 [cit. 2022-12-04]. Dostupné z:

<https://www.facebook.com/tlamagames/posts/pfbid07dnpghupcR2aPkmatfWV3S6DJu58YhzxGfAiD39fY62WGLbZaxpYhDp6MJQfeByVI>

a nedostatečná kontrola kvality.⁸ V případě her s doprovodnou aplikací jsou kritizovány například syntaktické nedostatky z důvodu špatného překladu rozdělených textových řetězců.⁹

2.3 Specifika lokalizace deskových her

2.3.1 Textové typy

Pro deskové hry je příznačná různorodost textů, které se ve hře vyskytují. Evans (2013, str. 18) v tomto ohledu rozlišuje mezi texty v pravidlech a texty na herních komponentech (*in-game text*). Uvádí, že tyto dva druhy textů spolu úzce souvisí, ale svou formou a účelem se v mnohém liší.

Pravidla v deskových hrách obsahují seznam všech herních komponentů, popisují průběh hry a stanovují podmínky pro výhru. Text v pravidlech bývá zpravidla přímý a srozumitelný a je psán tak, aby hráči co nejjednodušším způsobem zprostředkoval kompletní informace o tom, jak desková hra funguje.

Texty na herních komponentech (např. na kartách, žetonech nebo na herní desce) řadí Evans (2013, str. 22) taktéž mezi operativní. Text na kartách u mnohých her funguje podobně jako pravidla v tom, že vysvětluje akce a situace, které ve hře nastanou, když hráč kartu například vyloží.

Specifickým typem textu, který se může vyskytovat jak v pravidlech, tak na herních komponentech (např. na kartách), je tzv. *flavor text*. V herní terminologii znamená *flavor text* útržek textu, který má hráče uvést do atmosféry hry nebo dodat doplňující informace, které ovšem nemají žádný vliv na samotnou hru.¹⁰ Často bývá od normálního textu odlišen kurzívou.

⁸ Deskofobie: Kvalita překladu her. *Discord* [online]. [cit. 2022-04-13]. Dostupné z:

<https://discord.com/invite/QSjBe7X>

⁹ MH. Z(a)traceno v překladu: Recenze hry Panství Hruzy - druhá edice. *Zatrolené hry* [online]. 2022 [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/panstvi-hruzy-druha-edice-ulice-arkhamu-7242/recenze/9792/>

¹⁰ Slovník pojmů. *Zatrolené hry* [online]. 2013 [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/clanek/slovník-pojmu-1956/>

Např. v případě, že jde o licencovanou deskovou hru, která tematicky vychází z jiného zdrojového materiálu (např. kniha nebo film, bývá *flavor text* zpravidla odkazem na něj. Tak je tomu například u hry *Pán prstenů: Karetní hra*, jejíž herní karty obsahují citáty postav z *Pána prstenů*.¹¹ V tomto případě je text dle typologie Kathariny Reissové textem expresivním. Jinak je tomu například u deskové hry s ptačí tematikou *Na křídlech*, jejíž *flavor text* u karet s jednotlivými druhy ptáků poskytuje hráčům doplňující informace například o tom, jakou potravou se konkrétní ptačí druh živí.¹² Texty tohoto typu můžeme podle typologie Reissové zařadit mezi texty informativní.

U všech typů textů (texty v pravidlech, texty na herních komponentech a doplňující *flavor texty*) by mělo podle Evanse (2013, str. 21) být cílem překladatele přeložit hru tak, aby byla hratelná a aby byl zachován původní smysl textu.

2.3.2 Multimodalita

Deskové hry jsou ze své podstaty multimodálním médiem. Naše porozumění deskové hře probíhá na více úrovních. Kromě textů v pravidlech a na herních komponentech, jak bylo zmíněno výše, obsahují deskové hry ještě prvky vizuální (obrázky, diagramy, ikonky), které s textovými prvky korespondují. U her s doprovodnou aplikací tvoří herní software další aspekt modality a interaktivity, například když aplikace hru doplňuje zvukově na základě akcí hráčů.

Evans (2013, str. 23) podotýká, že propojení textových a vizuálních prvků usnadňuje porozumění textu. Pravidla deskových her bývají doplněna ilustracemi, diagramy a obrázky, které znázorňují například průběh tahu, rozvržení herní desky nebo konkrétní situace ve hře. Díky vizuální složce mohou fungování hry lépe pochopit nejen hráči, ale i překladatelé.

2.3.3 Fyzická omezení

Délka textu na herních komponentech (například na kartách nebo žetonech) je fyzicky omezena velikostí komponentu. Evans (2013, str. 22) uvádí, že některé deskové hry tento problém řeší tak, že na herních kartách není uvedený text žádný. Místo textu jsou instrukce na kartách

¹¹ FRENCH, Nate. *Pán prstenů: Karetní hra* [desková hra]. Fantasy Flight Games, 2010.

¹² HARGRAVE, Elizabeth. *Na křídlech* [desková hra]. Stonemeier Games, 2019.

uvedeny ve formě obrázku nebo diagramu. Herní žetony a figurky bývají z výrobních důvodů zcela bez textu, aby se při adaptaci hry pro zahraniční trh nemusely složitě vyrábět cizojazyčné varianty figurek.

Problém fyzických omezení se dá částečně vyřešit implementací digitálního prvku, jako tomu je u hybridních deskových her s aplikací. Doprovodné aplikace k hrám mají tu výhodu, že pojmu více textu než fyzické komponenty. Text na kartách nebo na herní desce může takto být v aplikaci rozšířen o další informace. Na tomto principu fungují například karty v detektivní hře *Kronika zločinu*, kterou u nás vydalo deskoherní vydavatelství MindOK.¹³ Na kartách s důkazy z místa činu je uveden pouze QR kód, po jehož naskenování se uživateli v aplikaci zobrazí delší text, který se váže k dané kartě. Tvorba deskových her s doprovodnou aplikací může takto výrobcům her zjednodušit proces internacionalizace.

2.4 Deskové hry s aplikací

Databáze deskových her BoardGameGeek k prosinci 2022 eviduje přes 350 deskových her, které k hraní využívají doprovodnou softwarovou aplikaci.¹⁴ Tyto hry jsou na webu označeny jako *digital hybrid board games*, v českém prostředí jsou známé pod názvem „hybridní deskové hry“ nebo „deskové hry s doprovodnou aplikací“. Pojmem „aplikace“ nemusíme nutně rozumět aplikaci pro mobilní zařízení, řada deskových her má doprovodný software i v podobě programu pro operační systémy Windows a Mac nebo ve formě webového rozhraní. Hry s doprovodnou aplikací ovšem nejsou specifickým žánrem hry, jako například hry strategické, rodinné, vědomostní a podobně, aplikace mohou být využívány u různých žánrů her, kde slouží jako jeden z komponentů hry a přidávají další úroveň modality.

První pokusy o integraci digitálních komponentů do tradičních deskových her přišly už v 80. letech 20. století. Hry jako *Chivalry* a *Oil Barons*, které vyšly v roce 1983 pro stolní

¹³ CICUREL, David. *Kronika zločinu* [desková hra]. Lucky Duck Games, 2018.

¹⁴ Components: Digital Hybrid – App/Website Required. *BoardGameGeek* [online]. [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgamefamily/41489/components-digital-hybrid-appwebsite-required>

počítače Apple II a Commodore 64, byly v tomto ohledu první svého druhu.¹⁵ V obou hrách figurovala fyzická hrací deska, po které hráči pohybovali figurkami na základě toho, co jim vygenerovala aplikace v počítači. Je nutné podotknout, že hry na pomezí digitálních a deskových her byly v tehdejší herním průmyslu ojedinělou záležitostí (web BoardGameGeek podobných her eviduje před rokem 2000 pouze 6).¹⁶ Tento trend se ve své době neuchytil a podobné hry nevycházely ani zdaleka v takovém rozsahu, jako je tomu dnes.

Expanze deskových her s doprovodnou aplikací přišla v 10. letech 21. století, kdy s nástupem chytrých mobilních telefonů začali výrobci deskových her experimentovat s tradičním analogovým formátem deskové hry a využívat předností mobilních zařízení k tomu, aby zjednodušili fungování stávajících deskových her, nebo jej naopak rozšířili. U logických her mohla například aplikace kontrolovat, jestli se hráči dopočítali ke správnému výsledku, u jiných typů her mohla aplikace fungovat jako umělá inteligence a element náhody, který hráčům náhodně generoval události ve hře. Tím, že je díky aplikaci průběh hry pokaždé trochu jiný, se zvyšuje její znovuhratelnost. Podle fanoušků deskových her má tento digitální prvek největší potenciál u příběhových a logických her, u kterých může hráčům dělat virtuální vypravěče a protihráče (jako u *Kroniky zločinu* výše), nebo generovat nové herní situace a konfigurace (jako je tomu u hry *The Search for Planet X*). V následující kapitole bude blíže popsán proces lokalizace těchto softwarových aplikací a budou představeny problémy, se kterými se může překladatel při lokalizaci doprovodné aplikace ke hře setkat.

¹⁵ RETROBATES. Chivalry. *Retro Gamer* [online]. 2014 [cit. 2022-04-13]. Dostupné z:

https://www.retrogamer.net/retro_games80/chivalry/

¹⁶ Components: Digital Hybrid – App/Website Required. *BoardGameGeek* [online]. [cit. 2022-04-13]. Dostupné

z: <https://boardgamegeek.com/boardgamefamily/41489/components-digital-hybrid-appwebsite-required/linkeditems/boardgamefamily?pageid=14&sort=yearpublished>

3 Lokalizace softwaru

3.1 Úvod do lokalizace softwaru

Lokalizace softwaru se od 90. let neustále vyvíjí. Jak bylo zmíněno v kapitole o úvodu do lokalizace, s nástupem internetu a rozvojem informačních technologií rapidně vzrostla potřeba adaptace produktů pro zahraniční trh. Ani software nebyl výjimkou. Od prvních aplikací pro počítače 90. let se potřeba lokalizace rozšířila k aplikacím pro web a mobilní zařízení. V této kapitole bude vysvětleno, co softwarové aplikace obsahují a s jakými problémy se mohou překladatelé při jejich lokalizaci setkat.

Jádrem každé aplikace je rozhraní (*interface*), které obsahuje různé komponenty. Podle Roturiera (2015, str. 2) k těmto komponentům patří prvky textové (nabídky, textové řetězce), vizuální (obrázky, interaktivní prvky), funkční (vstup/výstup) a marketingové (sběr uživatelských dat). Některé aplikace mohou obsahovat také nápovědu, a to buď zabudovanou v aplikaci samotné, v podobě online manuálu, nebo fyzicky přiloženou jako uživatelský manuál k produktu.

Pojmem lokalizace softwaru podle Esselinka (2000, str. 57) rozumíme „překlad všech textových prvků, které jsou v softwaru obsaženy, například dialogových oken, nabídek a chybových hlášení.“ Dále uvádí, že při lokalizaci softwarového produktu je lokalizace samotného softwaru nejdůležitější a měla by proběhnout nejdřív. Odvíjí se od ní lokalizace doplňujících textů, například dokumentací, manuálů a online nápovědy.

3.2 Lokalizace mobilních aplikací

Roturier (2015, str. 3) nerozlišuje z hlediska lokalizace mezi aplikacemi určenými pro počítač, pro mobil a pro web. Uvádí, že „jediným výrazným rozdílem mezi nimi je počet komponentů, které aplikace obsahuje. Tento počet se odvíjí od cílové uživatelské základny aplikace.“ Od mobilní aplikace uživatel zpravidla očekává jednoduchost, srozumitelnost a snadné ovládání. Proto také bude mobilní aplikace obsahovat prvků méně, než aplikace webová nebo počítačová, což ji zároveň činí jednodušší na lokalizaci.

Při lokalizaci mobilních aplikací se překládá zpravidla méně textových jednotek. Texty obsažené v aplikacích bývají navíc psány stručným a srozumitelným jazykem. Zaraysky (2020) uvádí, že spousta uživatelů aplikací v angličtině nejsou rodilí mluvčí angličtiny. Doporučuje

vývojářům aplikací, aby používali jednoduché fráze bez zbytečných technických detailů, aby se vyhnuli kulturně-specifickým prvkům a aby nepoužívali idiomy a slang.

Největším úskalím při lokalizaci aplikací je podle Fairmana (2021) text těchto jednotek přeložit tak, aby se zachoval původní význam a stručnost formy a aby se přeložený text vešel do předem stanovené délky textových polí. Tento problém bude dále popsán v podkapitole o prostorových omezeních softwarových aplikací.

Fairman (2021) dále zmiňuje, že se při lokalizaci mobilních aplikací musí dát obzvlášť velký důraz na kontrolu kvality a testování lokalizované aplikace. Špatně provedená internacionalizace a lokalizace má potenciál narušit funkčnost aplikace. Uvádí, že u mobilních aplikací je právě funkčnost a použitelnost na prvním místě.

3.3 Specifika lokalizace softwaru

V následujících podkapitolách budou představeny a vysvětleny aspekty, které jsou pro lokalizaci softwaru unikátní. Dále zde budou popsána úskalí, se kterými se překladatel při lokalizaci softwarových aplikací může setkat, a jejich možná řešení jak z hlediska lokalizace, tak internacionalizace.

3.3.1 Integrace textových řetězců

Podle Watkinse (2002, s. 38) je největším rozdílem mezi překládáním softwaru a překládáním textových dokumentů způsob, jakým v softwaru funguje text. Textové řetězce jsou v softwarové aplikaci rozdělené mezi velké množství souborů (např. zdrojový kód, HTML soubory, nápověda), z nichž má každý svou specifickou syntax a formát, ve kterém jsou jednotlivé textové prvky zobrazovány.

Složením všech těchto souborů vznikne výsledný lokalizovaný softwarový produkt. Překladatel musí při procesu lokalizace dbát na to, aby spolu všechny tyto soubory korespondovaly a byla v nich použita konzistentní terminologie.

Gross (2006, str. 25) podotýká, že se textové řetězce určené k lokalizaci často nachází blízko zdrojového kódu programu (ne-li přímo v něm), čímž vzniká při překladu riziko nechtěného zásahu do fungování programu. Při internacionalizaci by podle něj měly být všechny soubory obsahující textové jednotky k přeložení odděleny od kódu softwaru.

Příručka Microsoftu pro vývojáře aplikací v kapitole o lokalizaci dodává, že je nutné text překladateli prezentovat v „přirozeném jazyce, ne v jazyce programovacím nebo značkovacím.“¹⁷ Při lokalizaci souborů, které jsou psané například v značkovacím jazyce HTML, může dojít k tzv. *over-localization* (přílišné lokalizaci), kdy překladatel zbytečně přeloží část kódu, který pak přeložením ztratí funkčnost. V praxi může přílišná lokalizace vypadat následovně:

```
<title>Terms of use</title>      <nadpis>Podmínky používání</nadpis>
```

Ukázka 1. Původní text a přílišně lokalizovaný text

Značka `<title>` je prvkem značkovacího jazyka HTML určujícím titulek webové stránky v prohlížeči. V případě, že by překladatel přeložil i značku, nezobrazil by se titulek webové stránky vůbec. Správné řešení může vypadat například takto:

```
<title>Terms of use</title>      <title>Podmínky používání</title>
```

Ukázka 2. Původní text a správně provedená lokalizace

Podle příručky lze problémům s přílišnou lokalizací předejít extrakcí textových řetězců do samostatného souboru, ve kterém se budou řetězce k přeložení nacházet bez kódu okolo. Pokud to z technických důvodů není možné, doporučuje příručka dostatečně informovat překladatele o tom, které části kódu jsou určeny k lokalizaci.

¹⁷ Make your app localizable - Windows apps. *Windows Docs* [online]. 2021 [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://docs.microsoft.com/en-us/windows/apps/design/globalizing/prepare-your-app-for-localization>

3.3.2 Proměnné

Jedním z prvků, které jsou pro lokalizace softwaru typické, je práce s proměnnými (*placeholder characters*). Z důvodu úspory času při psaní kódu jsou ve zdrojovém kódu některé textové řetězce často zapsány za pomoci zástupných znaků. Překladač se může při lokalizaci setkat například s následujícím:

```
string deleteConfirm = "%s will be permanently deleted. Continue?"
string delFile = "File"
string delFolder = "Folder"
string delSubdirectory = "Subdirectory"
```

Ukázka 3. Proměnné v textovém řetězci

V jiné části kódu je například definováno, že pokud uživatel maže složku, v textovém řetězci pro potvrzení bude místo zástupného znaku *%s* slovo „folder“, pokud podsložku, bude místo *%s* „subdirectory“ a podobně. Gross (2006, str. 27) uvádí, že při překladu podobných textových řetězců je problémem gramatický rod, který angličtina vůbec nebere v úvahu. V češtině by tento problém mohl vypadat následovně:

```
string deleteConfirm = "%s bude trvale odstraněn. Přejete si pokračovat?"
string delFile = "Soubor"
string delFolder = "Složka"
string delSubdirectory = "Podsložka"
```

Ukázka 4. Neshoda podmětu s přísudkem při práci s proměnnými

Pokud bychom naše textové řetězce přeložili tímto způsobem, setkali bychom se s neshodou podmětu a přísudku u *složky* a *podsložky*. Gross (2006, str. 28) jako řešení navrhuje vypsát jednotlivé proměnné jako celé věty, například:

```
string deleteConfirm = "%s. Přejete si pokračovat?"  
string delFile = "Soubor bude trvale odstraněn"  
string delFolder = "Složka bude trvale odstraněna"  
string delSubdirectory = "Podsložka bude trvale odstraněna"
```

Ukázka 5. Nahrazení proměnných v programu celými větami

Alternativním řešením může v našem případě být i transpozice prvního textového řetězce tak, abychom se vyhnuli užití gramatického rodu v přísudku.

```
string deleteConfirm = "%s se tímto trvale smaže. Přejete si pokračovat?"  
string delFolder = "Složka"  
string delSubdirectory = "Podsložka"  
string delFile = "Soubor"
```

Ukázka 6. Reformulace původní věty s proměnnou

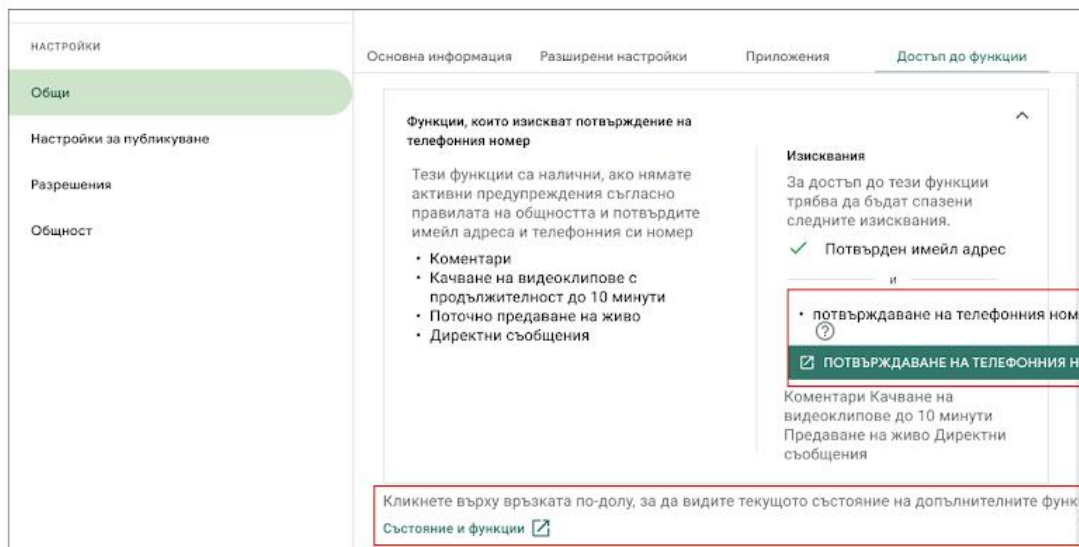
3.3.3 Prostorová omezení

Dalším problémem, se kterým se překladatel může při lokalizaci softwaru setkat, jsou prostorová omezení jednotlivých prvků rozhraní. Toto platí zejména při překládání aplikací pro mobilní zařízení, kde se mezi jednotlivými druhy zařízení (mobily, tablety, chytré hodinky) může výrazně lišit velikost displeje a rozlišení obrazovky. Prvky rozhraní musí být navrženy tak, aby se vešly i na nejmenší ze zařízení. Grafický manuál pro vývojáře aplikací pro Android například uvádí, že by text prvků rozhraní (například tlačítek nebo popisků) měl být stručný a měl by zabírat maximálně jeden řádek.¹⁸

Gross (2006, str. 30) uvádí, že při překladech z angličtiny do evropských jazyků je přeložený text zpravidla delší než text původní. Může se tedy stát, že po přeložení bude text delší než pole,

¹⁸ Text Fields. *Material Design* [online]. [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://material.io/components/text-fields#anatomy>

ve kterém se nachází. Přeložený text tak může být buď uříznutý, nebo může přetékat přes okraj pole, například následovně:



Obrázek 1. Špatně provedená internacionalizace – přetékající text¹⁹

Výrobci softwaru by měli adekvátní velikost prvků softwaru konzultovat s překladateli, aby k těmto problémům nedocházelo. V lokalizačním manuálu pro vývojáře aplikací pro Android²⁰ je doporučeno, aby doporučení vývojářů softwaru byly rovnou součástí kódu formou komentářů, například následovně:

¹⁹ The text in Bulgarian is cut off after being translated from English. In: *Material Design* [online]. [cit. 2022-04-12]. Dostupné z: <https://material.io/blog/localization-principles-techniques>

²⁰ Localize your app. *Android Developers* [online]. [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://developer.android.com/guide/topics/resources/localization>

```
<!-- The action for submitting a form. This text is on a button that can  
fit 30 chars -->  
<string name="login_submit_button">Sign in</string>
```

Ukázka 7. Poznámka ve zdrojovém kódu vysvětlující kontext

Podle Esselinka (2000, str. 149) se dá problému s přetékáním textu při lokalizaci předejít provedením tzv. *pseudolokalizace*. Pseudolokalizace je součástí procesu internacionalizace. Při ní se textové řetězce ve výchozím jazyce přeformulují tak, aby byly delší než řetězce původní. Místo reformulace se mohou textové řetězce také uměle prodloužit přidáním výplňových znaků, tzv. *delimiters*. Toto vývojářům dovolí zjistit, o kolik znaků se může při lokalizaci políčko s textovým řetězcem maximálně prodloužit. Zároveň se veškeré znaky textového řetězce nahradí zvláštními znaky, čímž je možné otestovat kompatibilitu vybraného písma se znakovou sadou cílového prostředí.

4 Případová studie lokalizace hybridní deskové hry

V této kapitole budou popsány základní koncepty z teorie překladu, které budou při překládání hybridní deskové hry využity. Následně bude představena desková hra *The Search for Planet X*, bude popsáno její fungování a vyjmenovány její komponenty s přihlédnutím k možným metodám lokalizace jednotlivých částí hry. Součástí bude také popis technické stránky procesu lokalizace.

Vzhledem k tomu, že cílem práce je provést kompletní lokalizaci zvolené hry, budou do lokalizace zahrnuty všechny uvedené komponenty a jejich prvky. Kompletně tak bude lokalizována aplikace, veškerá loga a ilustrace v ní obsažené, grafické prvky na obalu a v instrukcích a propagační materiály, které jsou v produktu obsažené. Cílem bude vše adaptovat pro české prostředí tak, aby výsledný lokalizovaný produkt budil dojem, jako by byl vytvořen už v cílovém prostředí.

4.1 Představení hry *The Search for Planet X*

Hru *The Search for Planet X* vydala v roce 2020 herní vydavatelství *Foxtrot Games* a *Renegade Games*. Podle klasifikace deskoherní databáze *BoardGameGeek* se jedná o kooperativní strategickou hru s doprovodnou aplikací určenou pro 1 až 4 hráče.²¹ Věkově je hra doporučena od 13 let, ale obsahuje i pro mladší hráče. Cílem hry je společně za pomoci aplikace určit, kde se na herním plánu nachází skrytá Planeta X.

Stěžejním komponentem hry je doprovodná aplikace, která je dostupná jak pro mobilní zařízení s operačními systémy Android a iOS, tak ve webovém rozhraní. Na začátku každé hry aplikace náhodně určí, v jakých sektorech mapy se nacházejí jednotlivé vesmírné objekty. Hráči mají na kartách předem daná logická pravidla, která určují, v jakých polohách vůči sobě se jednotlivé objekty mohou nacházet. V průběhu hry hráčům aplikace postupně zpřístupňuje nápovědy. Na základě zpřístupněných nápověd, vlastních výpočtů a logických pravidel se tak hráči mohou společně dopočítat k umístění titulní Planety X. Své výsledky si následně mohou pomoci

²¹ The Search for Planet X. *BoardGameGeek* [online]. [cit. 2022-09-21]. Dostupné z:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/279537/search-planet-x>

aplikace ověřit. Vítězem se pak stává hráč, který se nejvíce zapojil do vědeckého bádání a při hledání nasbíral nejvíce bodů.

Databáze *BoardGameGeek* hry klasifikuje i podle toho, jak hratelné jsou pro hráče, kteří neovládají jazyk, ve kterém hra původně vyšla. Existují takto různé kategorie: hry, které jsou plně internacionalizované a k jejichž pochopení není potřeba překládat žádný text na komponentech, poté hry, které je možné pochopit s vysvětlivkami nebo částečným překladem (např. pouze s překladem pravidel). Poslední kategorii tvoří hry, jejichž komponenty obsahují tak rozsáhlé množství textů, že hry není možné hrát, pokud člověk cizí jazyk neovládá. Podle uživatelů databáze patří hra *The Search for Planet X* do poslední kategorie, tedy „*Unplayable in another language*“. Hratelnost je tedy zcela podmíněná porozuměním textu na herních komponentech a hráči, kteří původnímu jazyku hry nerozumí, ji bez kompletního překladu nebudou schopni pochopit.

Na deskoherním webu *Zatrolené hry* existuje ke hře fanouškovský překlad pravidel vytvořený uživatelkou Slunka v roce 2021.²² Autorka překladu sice manuál doplnila o slovníček pojmů v angličtině, který může usnadnit orientaci v anglické aplikaci, pro pochopení hry je ale pouhý překlad pravidel nedostačující. Fanouškovský překlad navíc obsahuje terminologické nepřesnosti a syntaktické nedostatky. Pro účely této práce bude tedy vytvořen překlad nový a kompletní.

Ke hře vyšlo v roce 2020 rozšíření *New Horizon Upgrade Pack*, které obsahuje nové verze herních žetonů z kvalitnějšího materiálu. Vzhledem k tomu, že nenabízí žádné nové funkce z hlediska hratelnosti a neobsahuje žádné lokalizovatelné komponenty, nebylo toto rozšíření při lokalizaci hry bráno v úvahu.

4.2 Lokalizace herních komponentů

V následujících kapitolách budou okomentovány jednotlivé komponenty hry s přihlédnutím k modelu GILT. Texty použité na jednotlivých komponentech budou zařazeny do jednotlivých

²² Soubor ke stažení pro hru *The Search for Planet X*: CZ Pravidla. *Zatrolené hry* [online]. [cit. 2022-12-05]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/search-for-planet-x-the-10722/k-stazeni/cz-pravidla-11539/>

typů podle výše zmíněné typologie Kathariny Reiss. U každého herního komponentu budou popsány konkrétní problémy z hlediska překladu, jejich řešení a použité překladatelské postupy budou posléze ilustrovány na vybraných příkladech z textu.

Jak bylo uvedeno v kapitole o překladatelských strategiích, adekvátně lokalizovaný produkt by měl v cílovém prostředí působit přirozeně, tak, aby nebylo zjevné, že se jedná o překlad. Formulace použité v textové složce produktu musí v cílovém jazyce znít přirozeně, musí dodržovat gramatická pravidla a normy cílového jazyka a zachovat význam výchozího textu. Naším cílem bude tedy při překladu hybridní deskové hry dosažení dynamické ekvivalence.

Pro účely této práce bude lokalizace deskové hry *The Search for Planet X* koncipována jako fiktivní zakázka pro deskoherňí vydavatelství *ADC Blackfire*, které je v českém prostředí největším vydavatelem deskových her s doprovodnou aplikací. Pro demonstraci toho, jak by mohla vybraná hybridní desková hra vypadat v českém prostředí, bude vyhotoven model lokalizovaného produktu, obsahující veškeré komponenty v češtině, kde bude použito logo a grafický styl tohoto vydavatelství. Součástí práce bude i vizualizace toho, jak by mohla výsledná hra vypadat na stránkách českého vydavatelství.

4.2.1 Obecné strategie

O'Hagan (2013, str. 125) uvádí, že nejdůležitějším krokem při lokalizaci her je zachovat konzistentní terminologii, čehož je možné docílit za pomoci terminologické databáze nebo glosáře. Vzhledem k tomu, že je desková hra multimodální médium a její překlad zahrnuje mnoho prvků a komponentů, musíme u všech jednotlivých částí jako překladatelé zachovat taktéž konzistentní styl. To se týká i míry formálnosti oslovování hráčů.

V českém prostředí se hráčům v herních manuálech a dalších materiálech primárně vyká, případně se oslovení překlad vyhýbá opisem (tj. místo „vezměte si kartu“ je v instrukcích „hráč

si vezme kartu“). Vybrané herní vydavatelství *ADC Blackfire* ve svých manuálech k hybridním deskovým hrám používá právě tyto dvě strategie²³²⁴.

Také při lokalizaci aplikací je důležité se rozhodnout, jakou míru formálnosti při oslovování uživatele v češtině zvolíme. Roturier (2015, str. 88) zmiňuje, že pro jednotlivé jazyky a jazyková prostředí existují různé konvence z hlediska formálnosti, kdy je například ve španělštině doporučeno uživateli tykat a v němčině vykat. Stylistické příručky²⁵²⁶ pro lokalizaci aplikací do češtiny doporučují používat při oslovování uživatele plurál 2. osoby a vykání. Tím se také zabrání nejasnostem při výběru gramatického rodu oslovovaného uživatele.

Na základě všech výše zmíněných doporučení a poznatků budeme tedy při překladu celé hry hráči vykat. Zároveň bude vytvořena terminologická databáze, aby se zaručilo, že všechny termíny budou skrz celou hru a všechny její komponenty konzistentní.

4.2.2 *Název a logo*

U překladů názvů deskových her neexistují žádná předem daná pravidla ani doporučené strategie. Jak již bylo stručně zmíněno v kapitole o deskových hrách na českém trhu, při překládání názvů deskových her mají překladatelé možnosti volit kreativní řešení, která

²³ HAJEK, Nathan a HOLDINGHAUS, Grace, 2019. *Pán Prstenů: Putování po Středozezi*. (Český překlad ADC Blackfire Entertainment)

²⁴ VALENS, Nikki, 2016. *Panství hrůzy: Druhá edice* [desková hra]. (Český překlad ADC Blackfire Entertainment)

²⁵ Stylistická příručka. *Překladatelská komunita L10n.cz* [online]. [cit. 2022-12-05]. Dostupné z: https://www.l10n.cz/wiki/Slovn%C3%ADky/Stylistick%C3%A1_p%C5%99%C3%ADru%C4%8Dka/

²⁶ MICROSOFT. *Czech Style Guide* [online]. [cit. 2022-12-05]. Dostupné z: <https://download.microsoft.com/download/7/b/5/7b57e4a1-d299-4238-9997-f3ac51d6f763/ces-cze-StyleGuide.pdf>

častokrát souvisí s původními názvy her pouze vzdáleně, u jiných her jsou naopak české názvy doslovnými překlady původních.

Vzhledem k tomu, že neexistuje žádné doporučení, jsem při překladu názvu hry vycházela z ostatních cizojazyčných edic hry. Ve všech případech je název hry strukturován podobně, jako v angličtině (např. německy „Die Suche nach Planet X“, polsky „Poszukiwanie Planety X“ apod.). Při překladu do češtiny byl zvolen stejný postup (kalk) a fráze byla přeložena slovo od slova jako „Hledání Planety X“.

Při tvorbě české verze loga hry bylo naším cílem napodobit původní logo hry co nejpřesněji. Jedinou překážkou představovalo písmo, ve kterém bylo původní logo zpracované. V původní verzi je logo složeno z dvou řezů písma, základního (*Agency FB Regular*) a tučného (*Agency FB Bold*). Původní rodina písma Agency FB se všemi svými řezy však nepodporuje znaky české sady. Na webu *Lokalizace.sk* sice existuje amatérsky vyrobená modifikovaná verze tohoto písma,²⁷ která má v sobě zahrnuté některé české znaky, nicméně existuje pouze ve variantě *Regular*. Pro účely tvorby loga byla pro potřeby bakalářské práce tato verze dostačující.



Obrázek 2. Porovnání původního loga a výsledného grafického zpracování v CJ

Logo bylo vytvořeno v grafickém programu Photoshop, pomocí vektorového editoru CorelDRAW byl následně vyhotoven 3D render. Výsledné zpracování loga v českém jazyce je

²⁷ <http://www.lokalizacie.sk/pisma/36-agency-fb/>

z důvodu nedostupnosti původního písma v českém jazyce od původního loga mírně odlišné, nicméně stále zachovává původní grafický styl.

4.2.3 Obal hry

V případě obalů deskových her bývá jeho dominantním prvkem logo hry a případné doplňující ilustrace, v rohu obalu bývají zpravidla umístěny informace o tom, pro koho je hra určena. U některých deskových her bývá přední strana obalu doplněna i o krátkou charakteristiku hry, např. „karetní hra“, „dobrodružná hra“, případně obsahuje stručný popis herních mechanik.

The Search for Planet X není v tomto ohledu výjimkou. Přední strana obalu hry obsahuje logo hry a titulní ilustraci, ve spodní části přední strany obalu jsou uvedena loga výrobců a jména autorů. Doplňující informace o počtu hráčů, trvání jedné hry a doporučeném věku jsou uvedeny ve formě ikon po bocích krabice, které hru doporučují hráčům od 13 let a odhadují její trvání na 60 až 75 minut.

Nejvíce informací je obsaženo na zadní straně obalu hry, která je doplněná dalšími ilustracemi a fotografiemi herních komponentů, u kterých popisek ve stručnosti vysvětluje základní herní mechaniky. Z hlediska textové typologie můžeme texty na zadní straně obalu zařadit mezi operativní a informativní. Obsahují taktéž expresivní prvky. Účelem těchto textů je zprostředkovat zjednodušené informace o tom, jak hra funguje, a zároveň nalákat potenciální zákazníky ke koupi hry. Náš překlad bude prioritizovat operativní funkci textu, což znamenalo, že zde byla možnost texty přeložit volněji, než u jiných komponentů. Při překladu bylo také nutné zachovat určitou míru expresivity textu. Následující dva příklady představují vybrané vzorky expresivních prvků a popisují, jak bylo například možné tuto expresivitu v CJ zachovat za pomoci různých překladatelských postupů.

Příklad 1:

VT: Record your findings and deduce where Planet X must be!

CT: Zapište si své poznatky a zkuste zjistit, kde se tajemná Planeta X nachází!

Ve výchozím textu tvoří epistemická modalita fráze „must be“ expresivní prvek. V cílovém textu bylo toto sloveso transformováno v mnohem méně expresivní „nachází“, expresivita textu ale byla kompenzována přidáním slova „tajemná“ k Planetě X.

Příklad 2:

VT: Do you have what it takes to find Planet X?

CT: Zvládnete odhalit, kde se ukrývá tajemná Planeta X?

Při překladu byla redukována expresivní fráze „do you have what it takes“ a expresivita ve větě byla dodána explicitací slovesa „find“ na více příznakové „odhalit, kde se ukrývá“.

Kromě zachování operativní funkce a expresivity bylo nutné, aby byly texty konzistentní se zbytkem hry. Herní mechaniky jsou zde sice vysvětleny velice zjednodušeně, ale základní princip hry zůstal zachován, a to včetně použité terminologie. Při překladu bylo tedy nutné zachovat konzistentní terminologii i v češtině. V některých případech to znamenalo, že bylo nutné formulace upravit tak, aby s námi vybranými českými termíny zněly přirozeně, jako například v následující větě:

Příklad 3:

VT: Use surveys and the logic rules to find objects and publish theories.

CT: Hledejte objekty a publikujte teorie na základě logických pravidel.

Herní mechaniku, která je pojmenována „survey“, jsem ve všech ostatních komponentech přeložila jako „hledání objektů“. Přeložit text v příkladu Příklad 3 jako „hledejte objekty za pomocí hledání objektů“ by bylo zcela redundantní, proto zde byla fráze redukována.

Grafické zpracování obalu hry je v moderním sci-fi stylu, ilustrace s tematikou vesmíru jsou doplněné futuristickými grafickými prvky. Při lokalizaci obalu jsem se snažila tento grafický styl zachovat co nejpřesněji, včetně všech použitých fontů. Většina z nich nebyla adekvátně lokalizována a nepodporovala českou znakovou sadu, proto byla tato písma nahrazena podobnými fonty. Texty v jednotlivých polích byly prostorově omezeny velikostí polí, proto bylo při grafickém zpracování a překladu nutné použít menší velikost písma. Jak již bylo zmíněno výše, taktéž u ilustrací bylo nutné zachovat konzistentní terminologii, aby text u snímků obrazovek odpovídal textům, které jsou reálně využité v doprovodné aplikaci.



Obrázek 3. Ukázka původní grafiky a lokalizované grafiky (výřez)

4.2.4 Herní deska, figurky a žetony

V průběhu svého tahu hráči pohybují plastovými figurkami po herním plánu, na kterém jsou znázorněné jednotlivé sektory. Mají k dispozici žetony teorií, za pomoci kterých mohou publikovat na herním plánu teorie o tom, které objekty se v jednotlivých sektorech nachází. Jak již bylo zmíněno v kapitole o lokalizaci deskových her, fyzické komponenty bývají často plně internacionalizovány a zpravidla neobsahují žádný text, díky čemuž není potřeba všechny komponenty pracně znova vyrábět pro jednotlivé jazykové varianty hry. Právě tak je tomu i u této hry.

Plastové figurky jsou ve tvaru čtyř různých vesmírných observatoří, text neobsahují žádný. Žetony teorií jsou taktéž bez textu. Jednotlivé vesmírné objekty, které mají žetony reprezentovat, jsou na nich vyobrazeny pomocí piktogramů. Herní deska je oboustranná, strany se od sebe navzájem liší počtem sektorů, který se odvíjí od vybraného herního režimu. Běžná

hra má sektorů osm, hra pro pokročilé dvanáct. Ve středu herního plánu se nachází krátký text, který od sebe tyto dvě strany odlišuje.

Lokalizace těchto herních komponentů nebyla z hlediska překladu náročná. Jediným prvkem k překladu zde byly názvy zmíněných herních režimů, ve VT nazvaných „standard mode“ a „expert mode“. První režim je běžná konfigurace hry, v druhém režimu je obtížnost značně zvýšena a herní mechaniky jsou lehce upraveny. Pravidla tento obtížnější režim doporučují pro hráče, kteří jsou s hrou už obeznámeni, případně pro náročné hráče logických her. Přeložit jej přímo jako „režim pro experty“ by znělo nepřirozeně, proto pro něj bylo zvoleno pojmenování „hra pro pokročilé“, využívající již zažitá slovní spojení.

4.2.5 Pravidla hry

Pravidla zprostředkovávají informace o tom, jak desková hra funguje. Tyto instrukce bývají u některých her doplněny dalšími herními komponenty, například kartami nebo žetony, které hráči dále říkají, jaké akce má ve svém tahu vykonat. Manuály k deskovým hrám zpravidla obsahují instrukce, jak před hrou rozložit komponenty na stůl a rozdělit mezi jednotlivé hráče, popisují, jak vypadá průběh tahů a jaké akce při nich hráč provádí a v neposlední řadě popisují proces ukončení hry, přidělování bodů a podmínky výhry.

Hra *The Search for Planet X* obsahuje pravidla jak pro hru ve více hráčích, tak pro samostatnou hru jednoho hráče. Základní instrukce jsou doplněny slovníčkem pojmů, který vysvětluje terminologii jednotlivých logických operací. Pravidla taktéž obsahují flavor text informativního typu, který pravidla doplňuje o zajímavosti ze světa astronomie. Jak již bylo zmíněno v kapitolách o textových typech, manuál zároveň informuje o fungování hry a specifickými instrukcemi je navádí k vykonávání herních akcí, zařadíme jej tedy celkově mezi text informativní s operativními prvky.

Jak již bylo zmíněno v předchozích kapitolách, text v pravidlech musí především korespondovat s texty na dalších herních komponentech tak, aby celá hra působila jako ucelené, multimodální médium. Proto bylo všude nutné dodržovat zejména konzistentní terminologii.

Při překladu bylo naším záměrem volit překladová řešení tak, aby se co nejlépe zachovala informativní funkce původního textu a tím pádem hrátelnost hry nebyla nijak narušena. Bylo tak nutné, abychom při překladu eliminovali jakékoliv nejasné formulace a dvojznačnosti, zároveň musel být kladen důraz na celkovou koherenci a srozumitelnost celého textu.

V některých případech to například znamenalo, že bylo nutné transformovat slovní druhy, jako například u příkladů Příklad 4 a Příklad 5 níže:

Příklad 4:

VT: Choose Game Mode / Board Setup / Player Setup / App setup

CT: Výběr režimu / Příprava herního plánu / Příprava hry / Nastavení aplikace

V příkladu Příklad 4 jsou všechny čtyři uvedené položky nadpisy, které popisují jednotlivé kroky, které musí hráči před spuštěním hry vykonat. Aby spolu tyto prvky lépe korespondovaly, byla při překladu použita transpozice a sloveso „choose“ bylo transformováno v podstatné jméno „výběr“.

Příklad 5:

VT: Survey for an Object / Target a Sector / Locate Planet X / Research

CT: Hledání objektu / Prozkoumávání sektoru / Objevení Planety X / Výzkum

Všechny akce, které může ve svém tahu hráč vykonat, jsou ve VT pojmenovány frází se slovesem v imperativu. V celé hře jsme se rozhodli hráči vykat a tím pádem se nabízelo fráze v příkladu výše přeložit například jako „Hleďte objekt / Prozkoumejte sektor / Objevte Planetu X / Proved'te výzkum“. Toto překladatelské řešení se ale ukázalo být problematické z toho důvodu, že by množné číslo mohlo implikovat, že vybrané akce mají hráči provádět společně. Podle pravidel je má ale každý hráč vykonávat sám. Aby nedocházelo k nejasnostem, byla u všech těchto akcí použita transpozice a změnil se slovní druh.

Informativně-operativní text pravidel byl v některých případech ozvláštněn expresivními prvky. Při překladu do CJ bylo mou snahou expresivitu zachovat, což mnohdy znamenalo, že bylo věty nutné reformulovat nebo modulovat, jako například v níže uvedených příkladech.

Příklad 6:

VT: You are now ready to begin!

CT: Pátrání po Planetě X může začít!

Příklad 7:

VT: If you have played the game before, you may wish to try the “Experienced” or “Genius” level for a tougher challenge!

CT: Pokud se hrou už máte zkušenosti, nebojíte se výzev a chcete pořádně zapojit mozkové závity, zvolte obtížnost „Zkušený vědec“ nebo „Geniální astronom“!

Obtížnosti, které jsou v příkladu výše, byly při překladu také problematické a bylo pro ně nutné vymyslet novou terminologii. Vzhledem k tomu, že ve hře už existuje režim zvaný „pro pokročilé“, který nijak nesouvisí s těmito čtyřmi obtížnostmi, se neukázalo jako dobré řešení pro ně zvolit klasickou hierarchii „Začátečník – Pokročilý – Expert“, kterou by bylo navíc nutné doplnit o nejnižší stupeň obtížnosti, určený pro mladší hráče (ve VT označený „Youth“). Při překládání herních obtížností bylo zvoleno expresivnější řešení, které koresponduje s tématem hry – s astronomickým bádáním. Čtyři obtížnosti byly nakonec pojmenovány následovně:

Příklad 8:

VT: Youth / Beginner / Experienced / Genius

CT: Mladý výzkumník / Nadějný badatel / Zkušený vědec / Geniální astronom

V rámci zachování srozumitelnosti bylo z textu na několika místech nutné vypustit redundantní informace, jejíž zachování by zbytečně komplikovalo porozumění textu. V pravidlech se na mnoha místech vyskytuje formulace „from the game screen within the app, press the (...) button“, která byla při překladu vždy redukována, viz například následující příklad:

Příklad 9:

VT: From the game menu screen within the app, press the “Target” button.

CT: V aplikaci vyberte možnost „Prozkoumání sektoru“.

Vzhledem k tomu, že v průběhu hry mají hráči v aplikaci před sebou pouze jednu obrazovku a popisované možnosti (zde „Target“ / „Prozkoumání sektoru“, dále jiné herní akce pojmenované v příkladu Příklad 5) nejsou dostupné v žádných jiných podnabídkách nebo obrazovkách, stačilo zde ponechat pouze frázi „v aplikaci“.

Dalším problémem, který se vyskytl při překladu pravidel hry pro jednoho hráče, bylo pojmenování pro systém virtuálního protihráče, za kterého vypočítává tahy a vznáší teorie doprovodná aplikace. Ve výchozím textu se tomuto systému říká „bot“. Při překladu se jako možné řešení nabízelo „počítač“ (ve významu „hra proti počítači“, které je v tomto kontextu občas používán), nicméně se ukázalo, že by toto řešení mohlo být nejednoznačné a hráči by mohli nabýt dojmu, že ke hře potřebují stolní počítač. Nakonec se ukázalo být nejvhodnější v této situaci použít výpůjčku a v CJ bylo ponechán termín „bot“, který je v našem prostředí taktéž využíván pro virtuální protihráče u počítačových her.

4.2.6 Zástěny a karty

Každý hráč má před sebou zástěnu zakrývající komponenty, které má v průběhu hry hrát u sebe. Obsahuje také přehled akcí, které hráč ve svém tahu vykoná, souhrn logických pravidel, ze kterých hra vychází a připomíná, jak funguje její koncová fáze. Texty jsou psány zkratkovitě a stručně, pravděpodobně kvůli prostorovým omezením. Jednotlivé fráze a akce jsou často reprezentovány pomocí piktogramů a diagramů.

V režimu hry po pokročilém hráči se do výřezů v zástěně vkládá papír, který mírně upravuje pravidla hry. Samotný překlad názvu tohoto komponentu byl problematický. Ve výchozím textu je tento komponent upravující pravidla pojmenován „expert panel.“ Zde se nabízela možnost přejmout pojmenování „panel“ do češtiny, nicméně v českém prostředí je tento termín spojovaný spíše se stavebnictvím (solární panely, izolační panely a podobné technické termíny), případně s informačními technologiemi (hlavní panel, ovládací panel, atd.). Pojmenování „panel“ by mohlo být pro hráče z těchto důvodů matoucí. Pro tento komponent byl nakonec zvolen název „karta pro pokročilého“, reflektující reálný tvar a velikost tohoto komponentu, který je podobný hrací kartě.

Na vnější straně zástěn jsou taktéž čtyři různé ilustrace vesmírných observatoří, které korespondují s tvarem hráčských figurek. Stejně vesmírné observatoře jsou vyobrazeny i zevnitř jednotlivých zástěn. Jejich ilustrace je doplněna krátkým textem s informacemi o názvu, lokalitě a velikosti observatoří. Při překladu bylo tyto technické informace nutné lokalizovat do jednotek používaných v českém prostředí.

Cílem všech textů na zástěnách a kartách je zprostředkovat hráči informace. Zároveň však tyto texty dávají pokyny k tomu, jak má hráč v průběhu svého tahu postupovat. Podobně jako

pravidla hry je tedy můžeme zařadit mezi texty informativní a operativní. Podobně jako při překladu pravidel zde bude prioritou zachovat srozumitelnost a konzistenci všech herních textů.

Primárním cílem při překladu u těchto dvou komponentů bylo text přeložit tak, aby sloužil jako jednoduchý a srozumitelný přehled herních mechanik. Instrukce byly ve VT psány zkratkovitě a v některých případech nejednoznačně. Pro lepší srozumitelnost textu bylo tedy nutné na některých místech použít explicitace nebo reformulace, kdy byly některé fráze s pomocí pravidel hry dovysvětleny nebo rozšířeny.

Volnější překlady, ke kterým došlo v příkladech níže, plynuly ze systémových rozdílů mezi angličtinou a češtinou. Angličtina je ze své podstaty spíše jazykem nominálním, který má tendence z frází vypouštět slovesa. Při překladu bylo nutné toto kompenzovat explicitací, kdy byly původní fráze rozšířeny a doplněny o slovesa tak, aby v CJ zněly přirozeně, například následovně:

Příklad 10:

VT: *The first to locate Planet X advances 5 Ⓛ, scores 10 points, (...)*

CT: *Hráč, který Planetu X objevil jako první, posune figurkou o 5 Ⓛ a získá 10 bodů.*

V příkladu Příklad 10 došlo k transpozici slovního druhu. Ve VT je „the first“ bráno jako podstatné jméno (a zároveň jako podmět), při překladu byl ekvivalent „první“ použit jako číslovka a podmětem věty se stalo slovo „hráč“, doplněné explicitací. K explicitaci došlo i v příkladech Příklad 11 a Příklad 12 níže.


Příklad 11:

VT: *Check for Theory Phase. Check for Conference Phase.*

CT: *Zkontrolujte, jestli nemá proběhnout fáze konference, nebo fáze teorií.*

Příklad 12:

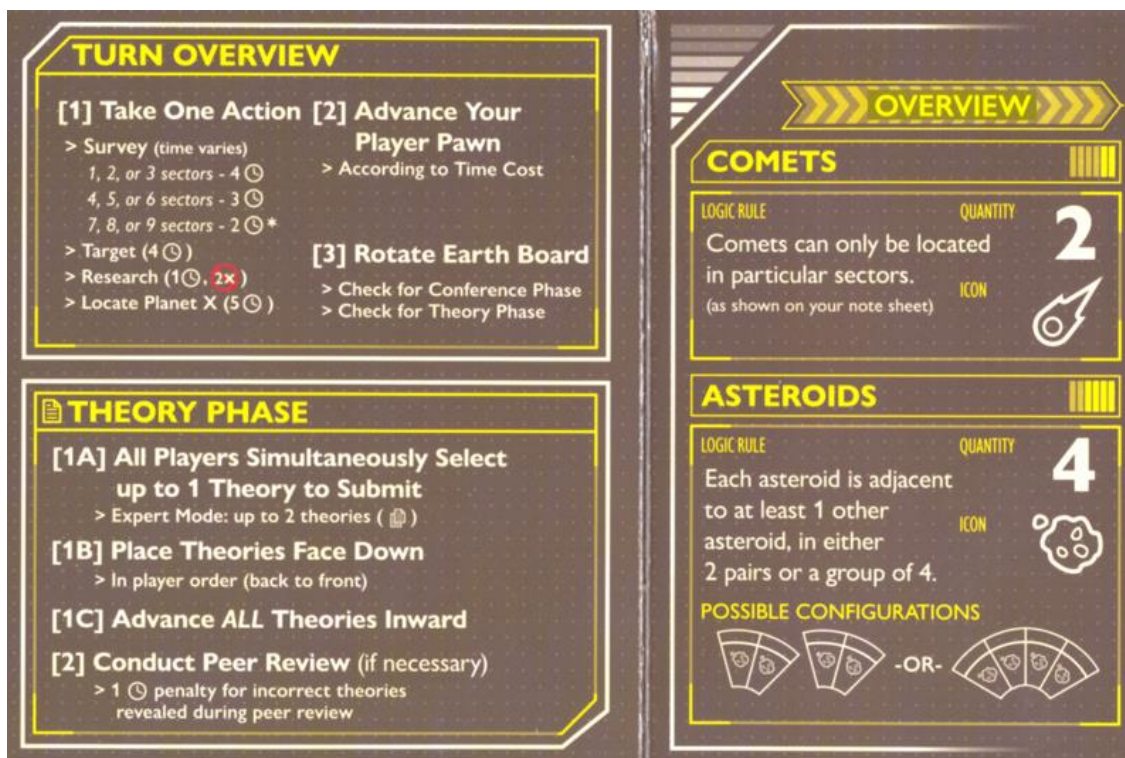
VT: *1 Ⓛ penalty for incorrect theories revealed during peer review*

CT: Za každou vaši teorii, která se při recenzním řízení ukáže být nesprávná, posuňte figurku o 1 .

V příkladu Příklad 12 se ve VT zároveň nacházela nejasná formulace „penalty for incorrect theories“, která implikuje, že jde o penalizaci (pohyb o 1 políčko dopředu) za všechny chybné teorie dohromady. Pravidla ale napovídají, že se posouvá figurkou o jedno políčko za každou chybnou teorii zvlášť. Při překladu byla věta reformulována tak, aby se tato nejasnost odstranila.

Při lokalizaci tohoto komponentu bylo taktéž potřeba zachovat původní grafický styl. Kvůli větší délce textu v CJ bylo nutné při tvorbě grafiky upravit rozložení a velikost textu tak, aby se delší text vešel do textových polí. Vzhledem k tomu, že tento komponent existoval jenom ve fyzické verzi hry a nebyl nikde ke stažení online, byl naskenován a následně znova vytvořen ve vektorovém editoru CorelDRAW.

Na rozdíl od loga hry a obalu zde nebyl problém s písmem, oba použité fonty (Bebas Neue a Gill Sans MT) byly adekvátně lokalizovány tak, aby podporovaly českou znakovou sadu. Původní zástěny a karty pro pokročilé byly znova vytvořeny ve vektorovém grafickém editoru, což usnadnilo práci s velikostí a rozmístěním grafických prvků.



Obrázek 4. Sken vnitřní strany zástěn v původní verzi hry (výřez)



Obrázek 5. Tvorba vnitřní strany zástěn ve vektorovém editoru (výřez)

4.2.7 Poznámkový list

Po celou dobu hry mají hráči k dispozici list s poznámkami, který obsahuje velmi krátké shrnutí logických pravidel umístění jednotlivých vesmírných objektů a diagram hvězdné oblohy, do kterého si mají hráči značit své poznatky. Je jim rovněž k dispozici tabulka, do které si mohou zapisovat informace z výzkumu a tahy ostatních hráčů. Listy s poznámkami jsou oboustranné, pro oba režimy hry (*běžná hra a hra pro pokročilé*) existuje rozdílná verze. Graficky se liší pouze počtem sektorů v diagramu oblohy, množství textu je v obou verzích stejné.

When you determine that a sector does not contain a certain object, **cross out** the object icon in that sector.

When you determine the object located in a sector, **circle** the object icon in that sector (and cross out all others in that sector).

OBJECTS

- C 2 Comets
- A 4 Asteroids
- D 1 Dwarf Planet
- G 2 Gas Clouds

LOGIC RULES

- only in particular sectors
- adjacent to at least 1 other
- not adjacent to
- adjacent to at least 1

Survey: Record the object and range you surveyed and the resulting quantity.

Target: Record the sector you targeted and the resulting object.

Research: Record the topic you researched and the resulting information.

THE SEARCH FOR PLANET X

Name: **BLUE**
Game Code: **A1A1**

Action	Result	RED
A 1-6	3	G 1-4
D 4-9	1	G 4-7
Target B	E/X	C 7-11
Research B	A+D	Research B
		C 11-3

Research & Conference Notes Other Notes

A C
B A+D - At least 1 A is adj to D
C A+G
D C+G
E D+C
F G+D
X₁ X+D - X is not w/in 3 of D

Final Score

Obrázek 6. Popis fungování listu s poznámkami v původních pravidlech (výřez)

Jestli určíte, že se v daném sektoru objekt nacházet nemůže, **přeškrtněte** jeho ikonu.

Když zjistíte, jaký objekt se v daném sektoru nachází, **zakroužkujte** jeho ikonu a všechny ostatní přeškrtněte.

Běžná hra (12 sektorů)

OBJEKTY

K	2	Komety
A	4	Asteroidy
T	1	Trpasličí planeta
M	2	Mlhoviny

PRAVIDLA

jsou pouze v určitých sektorech
sousedí alespoň s 1 dalším ☺
nesousedí s ☹
sousedí alespoň s 1 ☺

Při **hledání objektu** si zaznamenávejte hledaný objekt a sektory, v nichž jste objekt hledali.

Po **prozkoumání sektoru** si запиšte sektor a objekt, který se v něm nachází.

Zapisujte si také výsledky a téma **výzkumu**.

Jméno: **Modrý hráč**
Kód hry: **A1A1**

Akce	Výsledek	Červený
A 1-6	3	M 1-4
T 4-9	1	M 4-6
Průzkum 8	P/X	K 7-11
Výzkum B	A+D	Výzkum B
		K 11-3

Poznámky z výzkumu a konferencí

A K
B A+T - Alespoň 1 A sousedí s T
C A+M
D K+M
E T+K
F M+T
X₁ X+T - X je dál než 3 od T

Další poznámky

Vyhodnocení bodů

Obrázek 7. Popis fungování listu s poznámkami v mém překladu (výřez)

Shrnutí logických pravidel je z důvodu prostorových omezení psáno heslovitě a stručně. Kvůli nedostatku prostoru jsou názvy jednotlivých vesmírných objektů nahrazeny odpovídajícím piktogramem. Účelem tohoto krátkého textu je připomenout základní herní mechaniky vysvětlené v pravidlech hry. Podle typologie Kathariny Reissové můžeme tyto texty zařadit čistě mezi typ informativní. Při překladu bylo tedy nutné zvolit odpovídající postup a texty přeložit jasně a stručně tak, aby se vešly do omezeného prostoru.

Pod diagramem herní oblohy se nachází krátké shrnutí základních logických pravidel hry. Jednotlivé vesmírné objekty jsou zde reprezentovány piktogramem a počátečním písmenem názvu objektu. V průběhu hry si hráč do poznámek v listu zapisuje právě tato počáteční písmena – pokud například zjistí, že se v sektorech 1–6 nachází asteroid, do listu s poznámkami zapíše

tento poznatek ve formátu „A 1–6“. Při překladu názvů jednotlivých objektů bylo nutné vzít tuto herní mechaniku v úvahu tak, aby žádné názvy nezačínaly na stejné písmeno, aby nedošlo k dalším nejasnostem při zápisu objektů. Objekty byly tedy přeloženy následovně (podtržený text značí zkratky, kterými jsou jednotlivé objekty v listu reprezentovány):

Příklad 13:

VT: Comets / Asteroids / Dwarf Planet / Gas Clouds / Planet X / Truly Empy Sectors

CT: Komety / Asteroidy / Trpasličí planeta / Mlhoviny / Planeta X / Skutečně prázdné sektory

Kvůli těmto omezením byl upraven název vesmírného objektu, který byl ve VT pojmenován „gas cloud“. Nejpresnějším ekvivalentem v češtině by byl termín „plynový mrak“, případně „oblak plynu“. První termín už ale sdílí počáteční písmeno s jiným objektem (*Prázdné sektory*). Pokud bychom použili druhý termín, mohlo by dojít k tomu, že se bude hráčům v poznámkách počáteční písmeno O plést s číslem 0 a zápis pozic a počtů objektů tak bude nejasný. Z těchto důvodů byl tento termín přeložen jako „mlhovina“, který sice není úplně fakticky přesným ekvivalentem termínu „gas cloud“, pro účely deskové hry však postačí.

Dalším problematickým prvkem se z těchto důvodů ukázal být objekt s názvem „asteroid“. Ohledně správného pojmenování tohoto vesmírného tělesa se vedou debaty²⁸ a někteří astronomové trvají na tom, že korektnějším pojmenováním je termín „planetka“²⁹. Pokud bychom se ale rozhodli tento termín použít, došlo by zde ke stejnému problému, jako u příkladu výše – počáteční písmeno by se shodovalo s už existujícím termínem (*Prázdné sektory*). Pojmenování „planetka“ by dále mohlo být matoucí vzhledem k tomu, že ve hře už existují objekty pojmenované „trpasličí planety“ a mohlo by jednoduše dojít k jejich záměně. Proto byl raději zvolen přejatý termín „asteroid“, který je dodnes laickou veřejností pro tento vesmírný objekt používán.

²⁸ Diskuse:Asteroid. *Wikipedie*. [online]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Diskuse:Asteroid>

²⁹ Meziplanetární hmota. *Aldebaran - astrofyzika* [online]. Dostupné z: https://www.aldebaran.cz/astrofyzika/sunsystem/mp_hmota.php

Při překládání těchto technických termínů bylo nutné vzít v úvahu to, že se jedná pouze o arbitrárně vybrané pojmenování herních prvků v logické hře, která cílí zejména na starší děti. Mnohem důležitějším faktorem než faktická přesnost bylo to, aby od sebe byly prvky jednoduše odlišitelné a aby byly jednoduše zapamatovatelné a použitelné z hlediska hrátelnosti, čehož námi vybraná pojmenování dosahují, byť nemusí být z astronomického hlediska zcela korektní.

4.2.8 Aplikace

Stěžejní herní mechanikou hry *The Search for Planet X* je propojení s doprovodnou aplikací. Jak již bylo dříve zmíněno, doprovodná aplikace je dostupná pro systémy Android a iOS, nebo taktéž ve webovém rozhraní. Všechny verze aplikace jsou z hlediska překladu totožné a obsahují stejné textové pole a prvky. Pro účely této práce byla zpracována aplikace pouze pro systém Android, lokalizace webového rozhraní nebo iOS verze aplikace by byla technicky mnohem náročnější, než u Androidu.

Texty uvedené v doprovodné aplikaci navádějí uživatele k tomu, aby do aplikace zadával informace a vybíral z nabídky akcí. Zároveň také hráči připomínají logická pravidla hry, která jsou uvedena v manuálu. Textové řetězce netvoří dohromady žádný souvislý celek a jsou rozdělené mezi mnoho prvků, proto jim není možné celkově přiřadit žádný textový typ podle typologie Reissové, nicméně jednotlivé věty jako takové můžeme přiřadit k operativnímu nebo informativnímu typu.

Aplikace obsahuje v angličtině okolo 265 textových řetězců, které jsou zapsány ve formátu JSON s občasným použitím značkovacího jazyka HTML. Většina z nich je přehledně dostupná v souboru *locale-en.json*, některé z nich jsou rozdělené mezi další textové soubory. Samotné textové řetězce jsou v některých případech rozdělené do dvou částí, což bude nutné při překladu zohlednit. Textové řetězce hojně využívají proměnných a jsou zapsány v následujícím formátu:

```
"surveySingleNoneText": "Sector {{sector}} does not have {{object}}.",
```

Ukázka 8. Formát textových řetězců s proměnnou

```
"confClue1PlusGAdjacentYStart": "At least one gas cloud is adjacent",  
"confClueAdjacentToEEnd": "to an empty sector.",
```

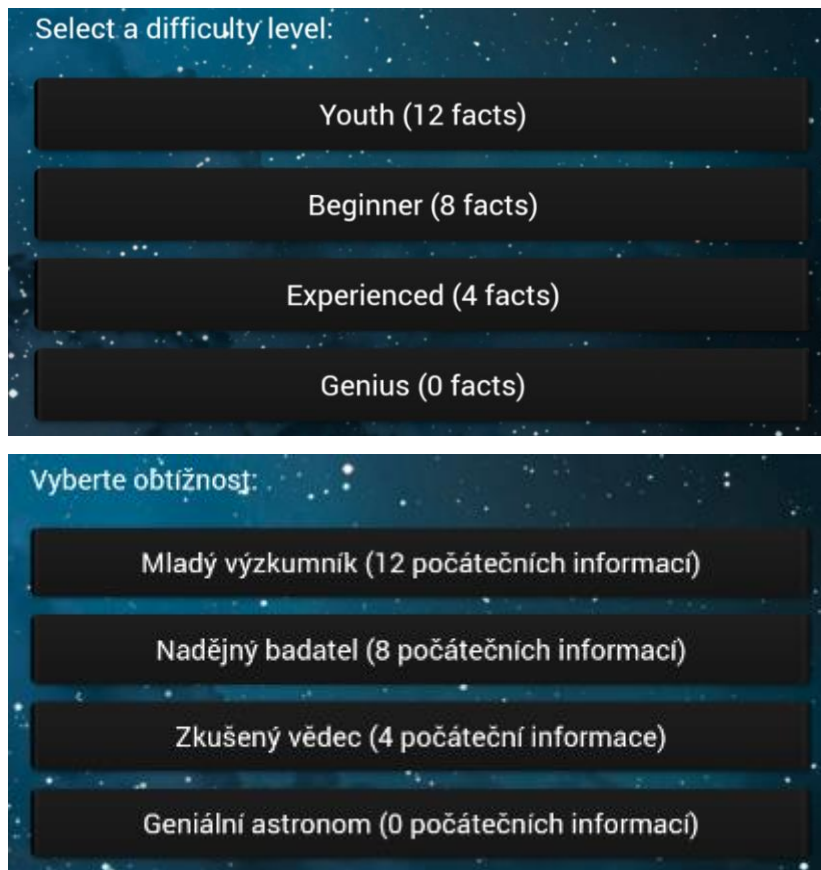
Ukázka 9. Rozdělené textové řetězce

```
"confHelpAdjacentText": "When an object is said to be <u>adjacent to</u>  
another object, (...)
```

Ukázka 10. Štítek HTML uprostřed textového řetězce

Systém Android, na kterém aplikace běží, je plně internacionalizovaný a schopný podporovat lokalizaci do češtiny, u samotné aplikace je situace komplikovanější. Po provedení pseudolokalizace se potvrdilo, že je aplikace sice schopná podporovat českou znakovou sadu, ale při samotném překladu se ale ukázalo, že struktura textových řetězců není zcela uzpůsobena gramatickým pravidlům češtiny, což bylo nutné při překladu řešit různými kompenzacemi. Některé názvy textových řetězců zároveň neodpovídaly jejich reálnému obsahu a bylo tak nutné vždy otestovat, v jakém kontextu se řetězec nachází.

Největším problémem se ukázala být množná čísla a skloňování. Pro češtinu (a další slovanské jazyky) je typické, že se mění koncovky s počtem objektů (1 objekt, 2–4 objekty, 5 a více objektů). V polském a ruském překladu hry existuje právě pro tyto případy proměnná, která umožňuje definovat různé textové řetězce pro různá množství sektorů nebo počátečních informací (0 sektorů/informací, 2–4 sektory/informace, 5 a více sektorů/informací). Při lokalizaci aplikace jsem tuto část kódu přejala z polské verze tak, aby proměnná byla i v české verzi.



Obrázek 8. Různé koncovky v CJ pro různý počet informací

Tato proměnná byla do programu zakódovaná jenom pro dva konkrétní případy, a to výčet různých časových náročností a počet počátečních informací. Ve všech dalších případech, kdy bylo potřeba počítat s objekty nebo sektory v množném čísle, bylo potřeba textové řetězce reformulovat.

Příklad 14:

VT: "The dwarf planet is within $\{\{toSector\}\}$ sectors"

CT: "Trpasličí planeta je ve vzdálenosti maximálně $\{\{\{toSector\}\}\}$ sektorů od"

Příklad 15:

VT: "There are $\{\{toSector\}\}$ dwarf planets in consecutive sectors."

CT: "Počet trpasličích planet, které se nacházejí v po sobě jdoucích sektorech: `{{toSector}}`."

V případě, že bychom v příkladu Příklad 14 použili formulaci „je vzdálená maximálně [...] sektory“, narazili bychom na výše zmíněný problém. Jakmile by byl počet sektorů vyšší než 4, už by do věty nesesedělo slovo „sektory“. Možným řešením by zde mohlo být zkrátit formulaci na „sekt.“, ale pro lepší srozumitelnost jsem raději volila genitivní konstrukci, kdy je u všech číslovek použito slovo „sektorů“ (například „maximálně dvou sektorů“, „maximálně pěti sektorů“ apod.). Podobný problém byl i v příkladu Příklad 15, zde ale bylo potřeba přeformulovat celou větu.

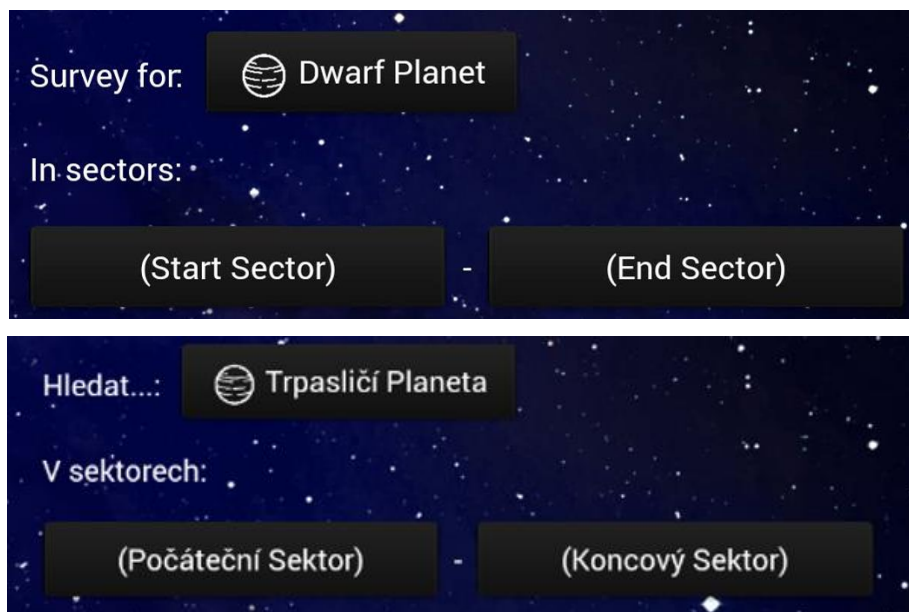
Kvůli prostorovým omezením některých prvků bylo nutné volit stručnější formulace, což u některých prvků znamenalo, že překlad byl mnohem doslovnější, než tomu bylo u ostatních herních komponentů. V některých případech bylo potřeba formulace značně zkrátit.



Obrázek 9. Uříznutý text v CJ

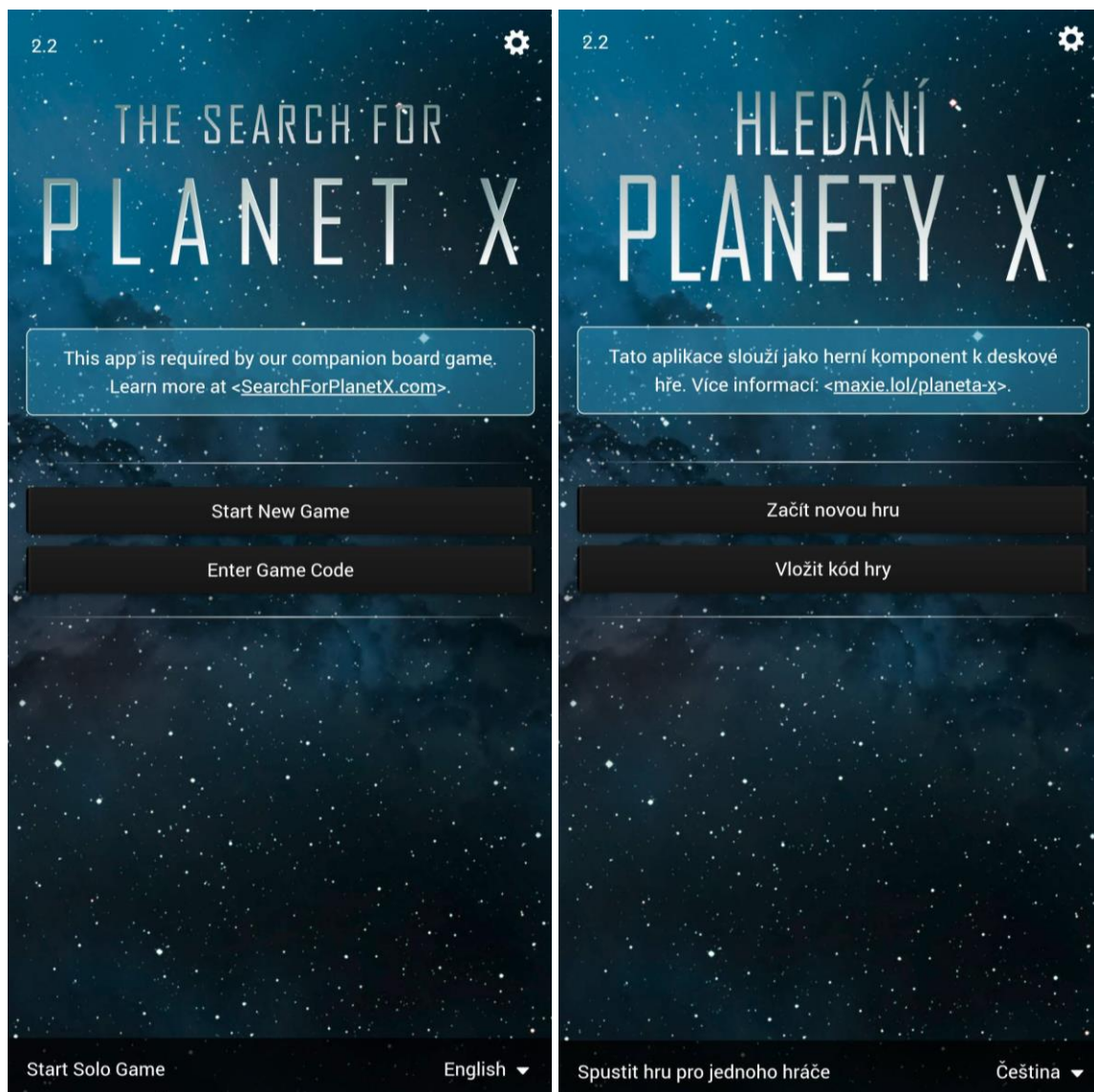
Textové pole na obrázku výše obsahovalo ve VT text „Solo Rules“, který se do textového pole v anglické verzi bez problémů vešel. Kdyby měl být tento text přeložen přesně, zde „Pravidla pro hru jednoho hráče“, nevešel by se do prostorově omezeného pole. Při finální lokalizaci byl český text výše zkrácen na „Pravidla“. V kontextu (zde pro lepší čitelnost oříznutém) je patrné, že se jedná o režim hry pro jednoho hráče, vypuštění informace tedy nevadilo.

Dalším z problémů, které se v aplikaci vyskytly, byla automatická velká písmena. Ve výchozím jazyce je většina termínů psána s velkými prvními písmeny (např. *Dwarf Planet*, *Summer Solstice*, *Earth Board*), což v češtině není zvykem, jak bylo reflektováno i v mém překladu (viz např. Příklad 13). V aplikaci je pevně zakódováno, že se některé z těchto frází budou automaticky psát s velkými písmeny, což v CJ působí nepřírozně. Zároveň je u některých prvků pevně zakódovaná typografie. Pro rozsahy objektů je ve VJ použit spojovník (-), kdežto v CJ by měla být správně použita pomlčka (–).



Obrázek 10. Chybějící skloňování, automatická velká písmena a spojovník

Na výše uvedeném obrázku je nabídka pro akci *Hledání objektu*. Vzhledem k tomu, že původní aplikace nepočítá s jakýmkoli skloňováním, zní kombinace textových řetězců „Hledat – Trpasličí planeta“ nepřirozeně, ačkoli ve VJ není problematická („Target – Dwarf Planet“). V souboru s textovými řetězci není jasné, v jakém kontextu se jednotlivé řetězce vyskytovaly, proto bylo nutné lokalizovanou aplikaci důkladně projít a tyto nedostatky následně opravit. Ve výsledném překladu byl textový řetězec „Hledat:“ změněn na „Vybraný objekt:“. Bylo nutné použít modulaci a změnit úhel pohledu.



Obrázek 11. Porovnání hlavních nabídek v původní a lokalizované verzi

Je pravděpodobné, že kdyby se aplikace měla lokalizovat oficiální cestou, byl by na tyto programovací nedostatky brán ohled. Pro nás jakožto překladatele by byly jakékoliv větší zásahy do kódu aplikace nad rámec práce a tato technická omezení bylo proto nutné řešit úpravami překladu.

4.2.9 Propagační materiály a web hry

Součástí balení jsou dva propagační letáky. První z nich obsahuje krátké upoutávky na další hry *Renegade Games*, původního vydavatele hry. Většina z těchto her v českém prostředí nevyšla a *Renegade Games* u nás hry přímo neprodává. Druhý leták zve hráče k tomu, aby se připojili

k americké neziskové astronomické organizaci *The Planetary Society*, která ale v České republice nepůsobí a jejíž web také nebyl nikdy přeložen do češtiny.

Všechny tyto doplňující materiály by bylo možné při lokalizaci do českého prostředí vynechat, protože jsou až příliš spjaté s původním *locale*, ve kterém hra vyšla. Vzhledem k tomu, že cílem práce bylo provést kompletní lokalizaci, byly všechny tyto propagační materiály vzaty v úvahu a pro účely této práce byly vytvořeny jejich nejbližší možné české alternativy. Hry od původního vydavatelství byly nahrazeny vybranými českými hrami s doprovodnou aplikací, které u nás vyšly u *Blackfire*.



Obrázek 12. Původní leták v grafickém stylu vydavatelství *Renegade Games* a námi vytvořený leták v grafickém stylu vydavatelství *ADC Blackfire*

K původní verzi hry existuje na webu herního vydavatele stránka, ke které odkazují pravidla i aplikace. Obsahuje krátké shrnutí informací o hře, odkaz na stažení pravidel, listů s poznámkami a doprovodné aplikace. Zároveň také odkazuje k e-shopu původního vydavatele.

Námi vybrané vydavatelství *ADC Blackfire* má na svém webu *hraj.cz* katalog her, ve kterém má každá hra na webu vlastní podstránku. Na ní bývají uvedené podobné doplňující informace, jako jsou na webu *Renegade Games* pro *Planetu X*. Pro účely této práce byla vytvořena webová stránka, která má sloužit jako vizualizace toho, jak by hra *The Search for Planet X* vypadala, kdyby měla vlastní podstránku na webu českého vydavatele. Odkazy v aplikaci a manuálu byly při překladu pozměněny tak, aby odkazovaly na námi vytvořenou webovou vizualizaci. Ze stránky je zároveň možné stáhnout českou verzi aplikace pro systémy Android.

Závěr

Cílem této bakalářské práce bylo představit deskové hry s doprovodnou aplikací z hlediska lokalizace a na příkladu logické hry s vesmírnou tematikou *The Search for Planet X* popsat, jak lokalizace probíhá a s jakými překladatelskými problémy jsme se mohli při tomto procesu setkat.

V úvodní kapitole byly představeny základní teoretické koncepty z teorie lokalizace a překladu. Byly vysvětleny jednotlivé části modelu GILT a popsány vybrané kapitoly z teorie překladu.

Následující dvě kapitoly byly věnovány lokalizaci deskových her a lokalizaci softwaru. U softwaru byla popsána obecná doporučení, jak přistupovat k internacionalizaci a lokalizaci softwarových aplikací, součástí kapitoly byl také výběr specifických problémů, které se mohou při překladu vyskytnout. Byla také navržena obecná doporučení a postupy, které bylo možné následně využít při vlastní lokalizaci doprovodné aplikace.

V kapitole o deskových hrách byla krátce shrnuta situace překladů deskových her na českém trhu a popsána spolupráce deskoherních fanoušků a amatérských překladatelů s vydavatelstvími. V neposlední řadě byla věnována pozornost právě deskovým hrám s doprovodnou aplikací. Ukázalo se, že aplikace do deskové hry není zajímavá jen z hlediska herního zážitku, ale i z hlediska herní lokalizace. Integrace aplikace do hry může teoreticky usnadnit proces internacionalizace hry a zároveň do určité míry představovat řešení problému fyzických omezení herních komponentů.

Po představení všech výše uvedených teoretických konceptů bylo možné přejít k vlastní lokalizaci vybrané hry *The Search for Planet X*. Byly popsány základní herní mechaniky a veškeré komponenty, ze kterých se hra skládala. Při překládání jednotlivých prvků hry bylo nejdůležitější to, aby spolu korespondovaly a tvořily ucelený, multimodální produkt s konzistentní terminologií.

Ke každému z komponentů byl vypsán překladatelský komentář, ve kterém byla popsána všechna specifika jeho lokalizace a ilustrovány vybrané problémy, ke kterým byla navržena možná řešení. U každého z jednotlivých typů textů byla dominantní jiná funkce, což se odráželo i na zvolených překladatelských strategiích. U pravidel a textů na zástěnách, jejichž primárním účelem bylo zprostředkovat informace, bylo například nutné prioritizovat koherenci

a srozumitelnost textu, u operativních textů na propagačních materiálech bylo nejdůležitější zachovat expresivní prvky, aby byl výsledný produkt stále atraktivní pro potenciálního hráče. Součástí projektu byla taktéž kompletní lokalizace grafických prvků, webu hry a všech vložených propagačních materiálů, zároveň byl také vytvořen fyzický prototyp lokalizované deskové hry.

Z hlediska překladu se ukázaly být problematické názvy jednotlivých vesmírných objektů, se kterými se hráči ve hře setkávají. Kvůli herní mechanice, při které jsou využita první písmena názvů objektů, musely být názvy přeloženy tak, aby se žádné z nich neshodovaly prvním písmenem. Kdyby se shodovaly, mohlo by dojít k záměně, což by značně narušilo hratelnost. V praxi toto znamenalo, že názvy jednotlivých objektů nemohly být přeloženy zcela astronomicky správně, protože by se jejich korektní česká pojmenování shodovala prvním písmenem názvu, nebo byla jinak problematická. Při překladu jednotlivých astronomických termínů a herních akcí bylo také nutné brát ohled na skupinu příjemců, na kterou hra cílí. Vzhledem k tomu, že hra není primárně určena odborníkům z oboru astronomie, bylo nakonec možné tyto názvy ponechat přeložené volněji.

Nejproblematictějším úsekem celého projektu byla lokalizace samotné aplikace. Textové řetězce, které v ní byly obsaženy, často pracovaly s proměnnými byly v mnoha případech rozděleny na více částí, což muselo být při překladu také vzato v úvahu. Jejich názvy se v několika případech neshodovaly s jejich reálným obsahem, proto bylo nutné vždy daný řetězec vidět v kontextu celé aplikace. Další překážkou se ukázala být samotná struktura aplikace, která nebyla adekvátně internacionalizovaná tak, aby podporovala gramatické, pravopisné a typografické struktury jiných jazyků, než byla angličtina. Aplikace jako taková nebyla ve většině případů schopná podporovat české skloňování a variabilitu koncovek, což muselo být kompenzováno při překladu tím, že byly voleny větné konstrukce, které jsou ve výsledku sice pro účely hry srozumitelné, nemusí však v cílovém jazyce znít zcela přirozeně.

Celkovým cílem práce bylo ukázat, z jakých jednotlivých částí sestává kompletní lokalizace deskové hry s doprovodnou aplikací, v čem se jednotlivé komponenty liší a jaké strategie je nutné u každého z nich zvolit, aby byl výsledkem koherentní multimodální produkt, který i přes transformaci do jiného jazyka neztrácí na hratelnosti.

Praktickým přínosem celého překladatelského projektu může být to, že je produkt z hlediska lokalizace kompletně připraven na to, aby mohl vyjít v českém prostředí oficiálně. Zároveň může práce sloužit jako základ pro další výzkum v oblasti lokalizace deskových her (ať už s doprovodnou aplikací nebo bez ní), případně dalších softwarových aplikací, které slouží jako doprovodný prvek k jinému fyzickému produktu.

Bibliografie

BELOUSOV, Dmitry. The Complete History of Board Games. *Board Games Land* [online]. 2020 [cit. 2022-04-12]. Dostupné z: <https://boardgamesland.com/the-complete-history-of-board-games/>

CADIEUX, Pierre a ESSELINK, Bert. GILT: Globalization, Internationalization, Localization, Translation. *Globalization Insider* [online]. 2002 [cit. 2022-04-12]. Dostupné z archivu 23. 5. 2011: https://web.archive.org/web/20110523100628/http://www.lisa.org/globalizationinsider/2002/03/gilt_globalizat.html

CICUREL, David. *Kronika zločinu* [desková hra]. Lucky Duck Games, 2018.

Diskuze ke hře Panství Hrůzy - Aplikace. *Zatrolené hry* [online]. [cit. 2022-12-04]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/panstvi-hruzy-druha-edice-6057/diskuse/aplikace-cz-16710/>

ESSELINK, Bert. *A practical guide to localization*. [Rev. ed.]. Amsterdam [etc.]: John Benjamins, 2000.

EVANS, Jonathan. Translating Board Games: Multimodality and Play. In: *The Journal of Specialised Translation* [online]. 2013, s. 15-32 [cit. 2022-04-12]. Dostupné z: https://www.jostrans.org/issue20/art_evans.pdf

FAIRMAN, Daniel. What is Application Localization? Mobile vs. Web Projects. *Bureau Works* [online]. 2021 [cit. 2022-04-12]. Dostupné z: <https://www.bureauworks.com/blog/what-is-application-localization-mobile-vs-web-projects/>

FRENCH, Nate. *Pán prstenů: Karetní hra* [desková hra]. Fantasy Flight Games, 2010.

GROSS, Steffen, et al. *Internationalization and localization of software*. Ypsilanti: Eastern Michigan University, Department of Computer Science, 2006.

HAJEK, Nathan a HOLDINGHAUS, Grace. *Pán Prstenů: Putování po Středozeří* [desková hra]. ADC Blackfire Entertainment, 2019.

HARGRAVE, Elizabeth. *Na křídlech* [desková hra]. Stonemeier Games, 2019.

LISA (Localisation Industry Standards Association). Frequently Asked Questions. *The Localisation Industry Standards Association* [online]. 2005 [cit. 2022-04-12]. Dostupné z archivu 30. 12. 2005:

<https://web.archive.org/web/20051230085258/http://www.lisa.org/info/faqs.html>

LISA (Localisation Industry Standards Association). *The Localization Industry Primer, 2nd edition* [online]. 2003 [cit. 2022-04-12]. Dostupné online:

<https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/L030625P.pdf>

Localize your app. *Android Developers* [online]. [cit. 2022-04-13]. Dostupné z:

<https://developer.android.com/guide/topics/resources/localization>

Make your app localizable - Windows apps. *Windows Docs* [online]. 2021 [cit. 2022-04-13].

Dostupné z: <https://docs.microsoft.com/en-us/windows/apps/design/globalizing/prepare-your-app-for-localization>

MH. Z(a)traceno v překladu: Recenze hry Panství Hrůzy - druhá edice. *Zatrolené hry*

[online]. 2022 [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/panstvi-hruzy-druha-edice-ulice-arkhamu-7242/recenze/9792/>

MINDOK. [Připravujeme – poradíte s názvem?] In: *Facebook* [online]. 19. říjen 2022 10:44 [cit. 2022-12-04]. Dostupné z:

<https://www.facebook.com/hry.mindok/posts/pfbid02YfC88B5Z3v1fQ6PFFDKeTBp7eyRoJjZZFGxhxmjQNeor3oaJ21ZxZ4inuFvwWfJTl>

NORD, Christiane. Defining translation functions. The translation brief as a guideline for the trainee translation. In: *Ilha do Desterro - A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies*, 1997, s. 39-54

O'HAGAN, Minako. *Towards a cross-cultural game design: an explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game*. In: *The Journal of Specialized Translation* [online]. 2009, s. 211-233 [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: https://jostrans.org/issue06/art_ohagan.php

O'HAGAN, Minako a MANGIRON, Carmen. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam: John Benjamins, 2013. ISBN 9789027224576.

O'MALLEY, Matthew a ROSSET, Ben. *The Search for Planet X* [desková hra]. Renegade Games, 2020.

Překlady společenských her. *Zatrolené hry* [online]. [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/preklady/?pg=1235>

PYM, Anthony. *The Moving Text - Localization, translation, and distribution*. Amsterdam: Benjamins, 2004.

REISS, Katharina. Type, kind and individuality of text: Decision making in translation. (Kitron, S. Trans.) In Lawrence VENUTI. *The translation studies reader*, Londýn: Routledge, 2004, s. 160-171.

REISS, Katharina; VERMEER, Hans J. *Towards a general theory of translational action: Skopos theory explained*. Routledge, 2014.

RETROBATES. Chivalry. *Retro Gamer* [online]. 2014 [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: https://www.retrogamer.net/retro_games80/chivalry/

ROTURIER, Johann. *Localizing Apps: A Practical Guide for Translators and Translation Students*. Londýn: Routledge, 2015.

TLAMA GAMES. [Vymysli název a vyhraj hru...] In: *Facebook* [online]. 25. srpen 2022 11:25 [cit. 2022-12-04]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/tlamagames/posts/pfbid07dnpghupcR2aPkmatfWV3S6DJu58YhzxGfAiD39fY62WGLbZaxpYhDp6MJQfeByVl>

VALENS, Nikki. *Panství hrůzy: Druhá edice* [desková hra]. ADC Blackfire Entertainment, 2016.

WATKINS, John. *The guide to translation and localization: preparing products for the global marketplace*. [4th ed.]. Portland, Or.: Lingo Systems, 2002.

ZARAYSKY, Suzanna. Writing for global audiences: Draft clear content so users know how to take action. *Medium* [online]. 2020 [cit. 2022-04-12]. Dostupné z: <https://medium.com/google-design/writing-for-global-audiences-d339d23e9612>

Anotace

Tato bakalářská práce se zabývá tématem lokalizace deskových her s doprovodnou aplikací. Pro její účely byla provedena kompletní lokalizace deskové hry The Search for Planet X.

V teoretické části jsou definovány termíny z teorie překladu a lokalizace, následně je věnována pozornost konkrétněji lokalizaci softwarových aplikací a lokalizaci deskových her. Dále jsou představeny deskové hry s doprovodnou aplikací, je popsáno jejich fungování a specifika a představeno, jak mohou být aplikace užitečné z hlediska překladu.

Praktická část je koncipovaná jako případová studie lokalizace vybrané hry. Jsou představeny všechny její komponenty, texty na nich jsou popsány s ohledem na teorii překladu, pro každý z nich je navržena strategie a následně jsou okomentovány konkrétní překladatelské problémy, ke kterým při lokalizaci mohlo dojít.

Klíčová slova: lokalizace, internacionalizace, překlad, desková hra, software, doprovodná aplikace

Abstract

This bachelor's thesis aims to introduce the process of localising app-driven board games and the specific problems it brings, as illustrated on a commented localisation of *The Search for Planet X*, a logic board game with a companion app.

The first part focuses on the theory of translation and localisation, defining key terms and strategies to be later used in the practical part. The first, theoretical part of the thesis also introduces the reader to the localisation of software applications, as well as the localisation of board games, explaining the concept of app-driven games and their possible role in the localisation process with regards to internationalisation and translation.

In the practical part, the theory is then applied onto the commented localisation of *The Search for Planet X* itself. Each of its components is analyzed with regards to the theoretical concepts introduced in the first part, setting individual strategies for each of the components. Problematic parts of the individual texts and their possible translational solutions are subsequently explained.

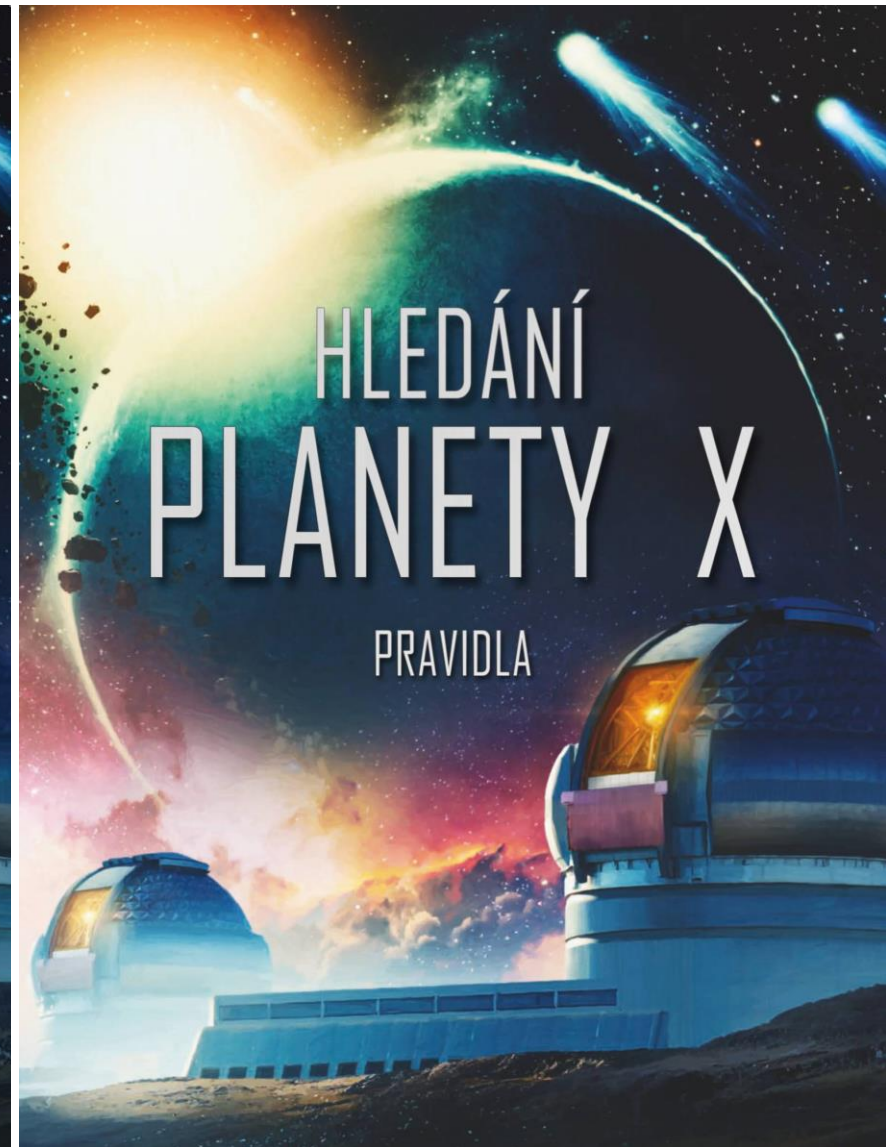
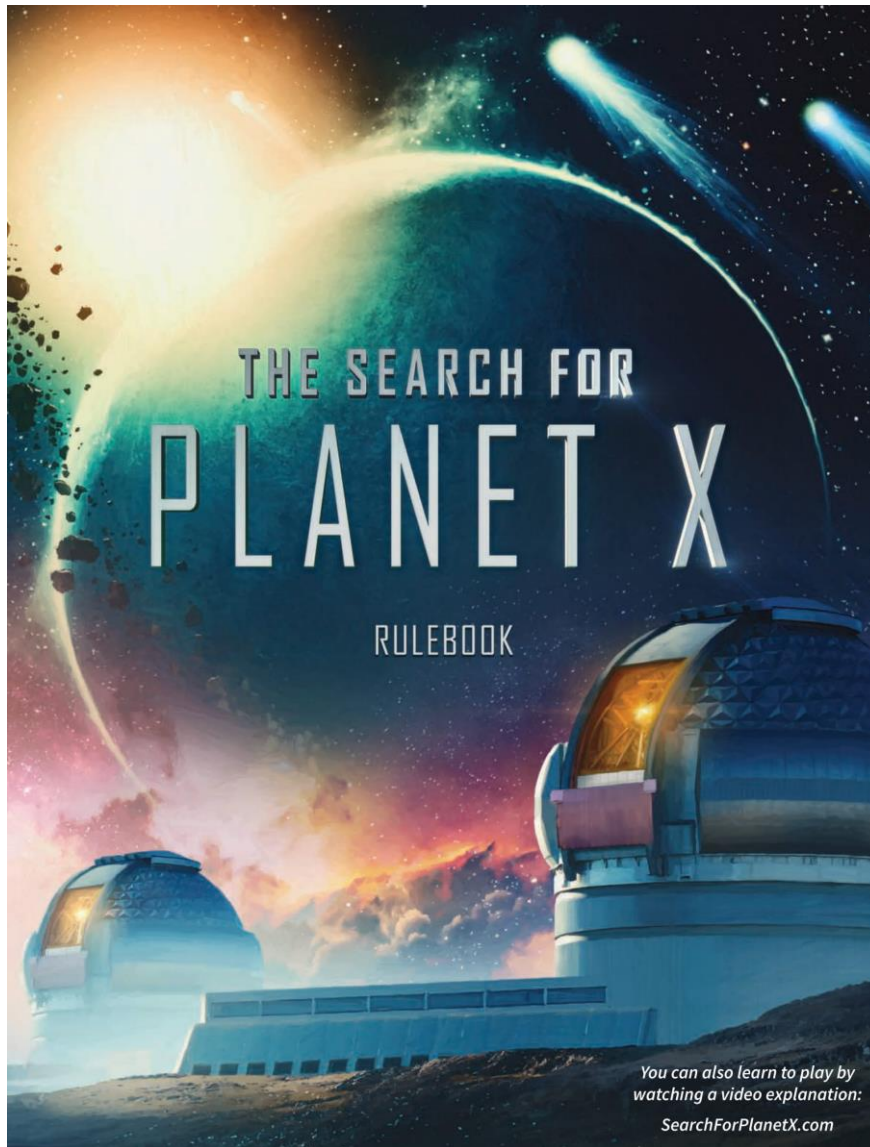
Keywords: localisation, internationalisation, translation, board game, software, companion app

Přílohy

Obsah příloh

Pravidla (EN a CZ verze).....	2
Přední a boční strana obalu hry (EN)	24
Přední a boční strana obalu hry (CZ)	25
Zadní strana obalu hry (EN).....	26
Zadní strana obalu hry (CZ).....	27
Zástěny hráčů (EN) – výběr	28
Zástěny hráčů (CZ) – výběr	29
List s poznámkami (EN) - výběr	30
List s poznámkami (CZ) - výběr	31
Překládová data aplikace (tabulka)	32

Pravidla (EN a CZ verze)



AT THE EDGE OF OUR SOLAR SYSTEM...

...a dark planet may lurk. In this competitive logic game, players take on the role of astronomers, surveying the night sky and attempting to deduce the location of this hidden planet.

Do you have what it takes to find Planet X?

Goal of the Game

Earn renown by locating Planet X and by submitting correct theories about the locations of other objects in the solar system. The player who contributes the most to this astronomical investigation will score the most points and win the game!

Inside the Science: In January 2016, Konstantin Batygin and Michael E. Brown published their "Planet Nine" hypothesis, using a computer model to show that a distant planet could explain the unique orbits of observable objects in the solar system.

ZA HRANICÍ NAŠÍ SLUNEČNÍ SOUSTAVY...

..se ukrývá tajemná planeta. V této logické hře se ujmete role astronomů, budete prohledávat noční oblohu a pokusíte se objevit, kde se tato skrytá planeta nachází.

Zvládnete objevit záhadnou Planetu X?

Cíl hry

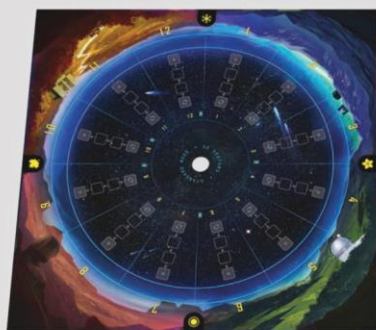
Publikujte vědecké teorie, objevujte vesmírné objekty a vypátrejte, kde se ukrývá tajemná Planeta X. Ten, kdo svými poznatky nejvíce přispěje k vědeckému bádání, vyhrává!

Vědecké okénko: Vědci Konstantin Batygin a Michael E. Brown přišli v lednu 2016 s hypotézou o „planetě Devět“. Na počítačovém modelu ukázali, že existence deváté, dosud nepoznané planety by mohla vysvětlit zvláštní oběžné dráhy vesmírných objektů.

Game Modes

The game has two modes: Standard Mode and Expert Mode. In Expert Mode, the solar system has more sectors and the game is more challenging overall. The differences between the two modes are noted throughout this rulebook.

Components



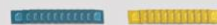
1 SOLAR SYSTEM BOARD
(DOUBLE-SIDED)



1 EARTH BOARD



1 WOODEN
SUN DISC



48 THEORY TOKENS
(12 PER PLAYER)



8 TARGET TOKENS
(2 PER PLAYER)



4 PLAYER
PAWNS



1 PAD OF NOTE SHEETS
(DOUBLE-SIDED)



4 EXPERT PANELS

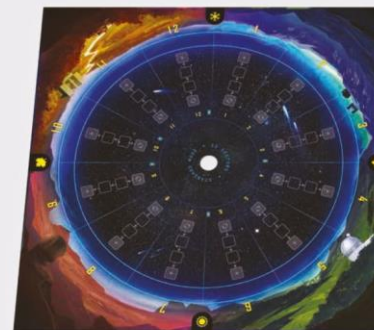
Important! In addition to the components provided, you will need pencils and one or more electronic devices with the companion app. Visit www.PlanetXApp.com to download the app.

3

Obtížnost

Hra se dá hrát ve dvou režimech: Běžná hra a Hra pro pokročilé. V režimu Hry pro pokročilé má sluneční soustava více sektorů. Hra je také celkově náročnější. Konkrétní rozdíly mezi jednotlivými režimy budou vysvětleny dále v pravidlech.

Herní materiál



1 DESKA SLUNEČNÍ SOUSTAVY
(OBOUSTRANNÁ)



1 DESKA ZEMĚ



1 DŘEVĚNÝ
ŽETON SLUNCE



48 ŽETONŮ TEORIÍ
(12 PRO KAŽDÉHO HRÁČE)



8 ŽETONŮ PRŮZKUMU
(2 PRO KAŽDÉHO HRÁČE)



4 FIGURKY HRÁČŮ



4 ZÁSTĚNY



1 BLOK LISTŮ S POZNÁMKAMI
(OBOUSTRANNÝ)



4 KARTY PRO POKROČILÉ

Důležitá informace: Kromě výše uvedených komponentů budou hráči potřebovat tužku a alespoň jedno zařízení, na kterém bude nainstalovaná aplikace. Aplikaci je možné stáhnout na webu: <https://maxie.lol/planeta-x>

3

PRINCIPLES OF ASTRONOMY

Each time you play, the companion app randomly determines the locations of different objects in the solar system, following predefined logic rules.

Sectors

The solar system is divided into sectors, which are individually numbered and arranged in numerical order. The total number of sectors varies by mode: Standard Mode (12 sectors) or Expert Mode (18 sectors). Each sector either contains one object -OR- is truly empty.



Objects

There are five types of objects: asteroids, comets, dwarf planets, gas clouds, and Planet X itself. Each type of object has certain logic rules that dictate where objects of that type can be located in relation to other objects or sectors.

☄ COMETS = 2 TOTAL

Each comet is located in one of these particular sectors, as indicated on your note sheet:

Standard Mode: 2, 3, 5, 7, or 11

Expert Mode: 2, 3, 5, 7, 11, 13, or 17

☿ ASTEROIDS = 4 TOTAL

Each asteroid is adjacent to at least one other asteroid. (This means that the asteroids are either in two separate pairs or in one group of four.)

☁ GAS CLOUDS = 2 TOTAL

Each gas cloud is adjacent to at least one truly empty sector.

☐ TRULY EMPTY SECTORS = 2 TOTAL *

* In Expert Mode, there are 5 truly empty sectors instead of 2.

♁ DWARF PLANETS = 1 TOTAL *

No dwarf planet is adjacent to Planet X.

* In Expert Mode, there are 4 dwarf planets total instead of 1. They are in a band of exactly 6 sectors, with a dwarf planet at each end.

♁ PLANET X = 1 TOTAL

Planet X is not adjacent to a dwarf planet.

In surveys and targets, the sector containing Planet X appears empty.



There is a distinction between sectors that *appear* empty and sectors that are *truly* empty. The sector containing Planet X appears empty in surveys and targets, but of course it isn't truly empty; it contains Planet X!

4

ZÁKLADY ASTRONOMIE

Při každé hře vám aplikace na základě předem definovaných logických pravidel náhodně určí, ve kterých sektorech se jednotlivé vesmírné objekty nacházejí.

Sektory

Sluneční soustava je ve hře rozdělena na očíslované sektory. Jejich počet závisí na vybraném režimu hry. Při běžné hře se hraje se 12 sektory, při hře pro pokročilé hráče je sektorů 18. V každém sektoru se může nacházet buď jeden z objektů, nebo může být skutečně prázdný.



Objekty

Ve hře je celkem pět druhů objektů: asteroidy, komety, trpasličí planety, mlhoviny, a samotná Planeta X. Poloha každého objektu se řídí pravidly, která určují, v jaké poloze se mohou objekty nacházet vůči ostatním objektům nebo sektorům.

☄ KOMETY (CELKEM 2)

Komety se mohou nacházet v následujících sektorech (viz poznámkové listy hráčů):

Běžná hra: 2, 3, 5, 7, nebo 11

Hra pro pokročilé: 2, 3, 5, 7, 11, 13, nebo 17

☿ ASTEROIDY (CELKEM 4)

Každý asteroid sousedí alespoň s jedním dalším asteroidem. (To znamená, že buď jsou všechny čtyři vedle sebe, nebo se ve hře nachází dvě dvojice sousedících asteroidů.)

☁ MLHOVINY (CELKEM 2)

Každá mlhovina sousedí alespoň s jedním skutečně prázdným sektorem.

☐ SKUTEČNĚ PRAZDNÉ SEKTORY (CELKEM 2) *

* U Hry pro pokročilé se ve hře nachází pět skutečně prázdných sektorů.

♁ TRPASLIČÍ PLANETY (CELKEM 1) *

Trpasličí planety nesousedí s Planetou X.

* Ve hře pro pokročilé jsou ve hře celkem 4 trpasličí planety. Nachází se v pásu šesti sektorů vždy na obou koncích pásma.

♁ PLANETA X (CELKEM 1)

Planeta X nesousedí s trpasličí planetou.

Při hledání objektů a prozkoumávání sektorů se sektor s Planetou X zdá být prázdný.



Pozor! Je rozdíl mezi sektory, které se *zdají* být prázdné a sektory, které jsou *skutečně* prázdné. Sektor, který obsahuje Planetu X, se při průzkumech *zdá* být prázdný, ale skutečně prázdný není!

4

Solar System

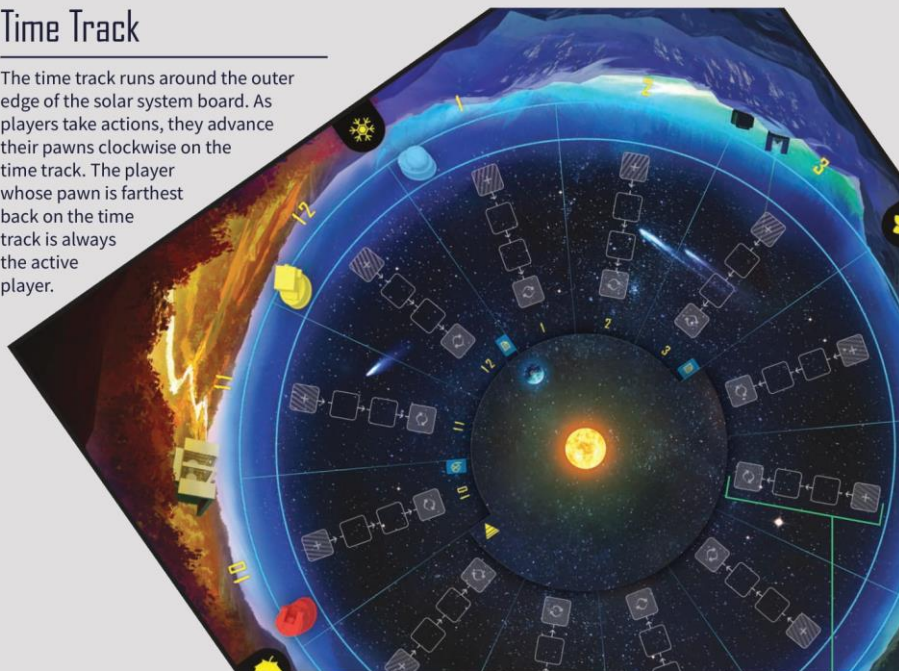
The solar system is made up of the solar system board and the earth board. The earth board rotates clockwise on its axis to represent the motion of Earth as it orbits the sun. On one half of the earth board, a portion is cut away so that the sector numbers are visible.

Visible Sky

The visible sky is the range of sectors whose numbers are visible on the inner ring of the solar system board at any given time. The visible sky is always exactly half of the total sectors in the solar system. As the earth board rotates, the visible sky changes.

Time Track

The time track runs around the outer edge of the solar system board. As players take actions, they advance their pawns clockwise on the time track. The player whose pawn is farthest back on the time track is always the active player.



Theories

Players can submit theories about which object they think is located in a certain sector. Submitted theories are peer reviewed later and either proven to be correct or incorrect. At the end of the game, players score points for their correct theories.

Peer Review Tracks

Each sector has its own peer review track, made up of four spaces connected by arrows. When a theory is submitted, it is placed on the outer space [+], then is moved inward until it reaches the inner space [☉], at which point it undergoes peer review.

5

Sluneční soustava

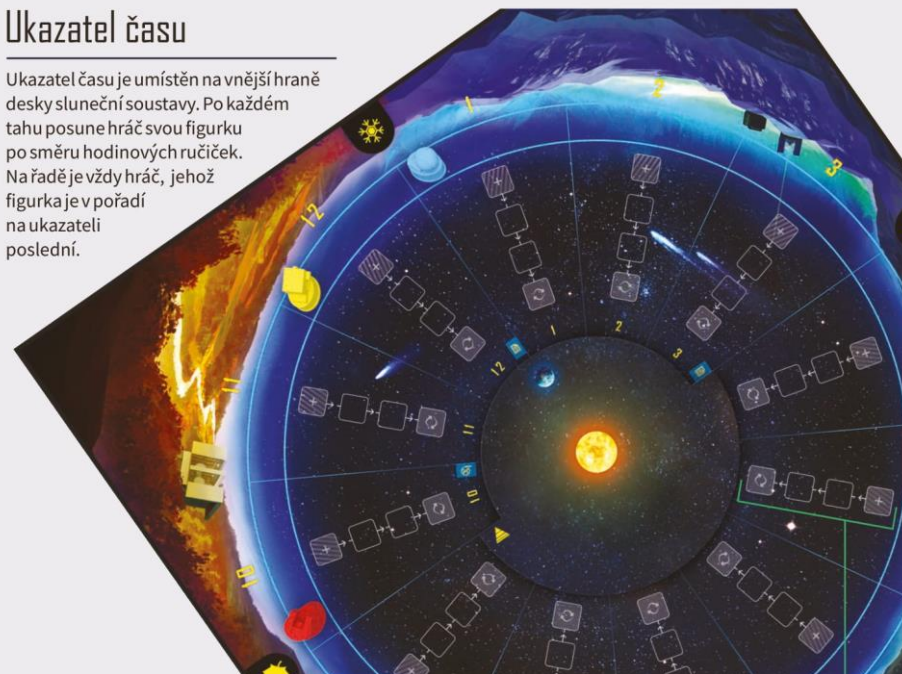
Herní plán se skládá z desky sluneční soustavy a desky Země. Deska Země se v průběhu hry otáčí po směru hodinových ručiček, čímž reprezentuje oběh Země okolo Slunce. Vyřiznutou částí desky Země jsou vidět čísla všech aktuálně viditelných sektorů.

Viditelná část oblohy

Viditelnou částí oblohy rozumíme sektory, které jsou na herní desce v aktuálním kole odkryté. Pokaždě je vidět pouze polovina oblohy. Při rotaci desky Země se nám sektory postupně odkrývají a skrývají.

Ukazatel času

Ukazatel času je umístěn na vnější hraně desky sluneční soustavy. Po každém tahu posune hráč svou figurku po směru hodinových ručiček. Na řadě je vždy hráč, jehož figurka je v pořadí na ukazateli poslední.



Teorie

Hráči mohou v průběhu hry publikovat teorie o tom, jaký objekt se v určitém sektoru nachází. Takto předložené teorie později projdou recenzním řízením, kde budou buď potvrzeny, nebo vyvráceny. Na konci hry jsou hráči za správné teorie odměněni.

Recenzní řízení

V každém sektoru se nachází dráha, která značí postup k recenznímu řízení. Když jeden z hráčů publikuje teorii, položí žeton na políčko označené [+]. Poté se žeton posouvá směrem ke středu desky. Když dojde na poslední políčko (označené ☉), teorie projde recenzním řízením.

5

GAME SETUP

Choose Game Mode

1. You must first choose a game mode: Standard Mode or Expert Mode. We recommend that you choose Standard Mode the first time you play, then move to Expert Mode once all players are familiar with the game. (But if the players have some experience with deduction games or logic puzzles, you should feel free to start with Expert Mode.)

Board Setup

2. Place the **solar system board** in the center of the table. Make sure that you are using the side of the board which corresponds to the chosen game mode. Orient the board so that each player is viewing it from one side indicated by a unique icon: spring equinox, summer solstice, autumn equinox, or winter solstice.
3. Place the **sun disc** so that it sits in the hole in the center of the solar system board.
4. Place the **earth board** on top of the solar system board with the sun disc in its center hole. Rotate the earth board so that the visible sky starts with sector 1.
5. Each player chooses a color. Find the **player pawns** matching the players' chosen player colors. Place all of these pawns in sector 1 of the time track, lined up in random order.

Player Setup

6. Give each player a **pencil** and a different **note sheet** with the icon matching their view of the solar system board. Also, make sure that all players are using the sides of their note sheets which correspond to the chosen game mode.
7. Give each player a **player screen** matching their chosen player color. Each player positions their player screen so that it hides their note sheet.
8. In Expert Mode, give each player the **expert panel** matching their player screen. Each player slides their panel into the slots in their screen. (In Standard Mode, do not use these expert panels. Return them to the game box.)
9. Give each player two **target tokens** and the 12 **theory tokens** which match their chosen player color. Each player puts their tokens behind their player screen.
10. In Standard Mode, each player uses only one of their dwarf planet theory tokens. Each player returns three dwarf planet tokens to the game box. (In Expert Mode, each player uses all four of their dwarf planet theory tokens.)



Solo Mode. For a 1-player game, complete only Steps 1-11 (skipping steps 12-16). Press the "Start Solo Game" button from the app's initial screen for additional setup and rules.

6

PŘÍPRAVA HRY

Výběr režimu

1. Před začátkem hry je potřeba vybrat režim (**běžná hra**, nebo **hra pro pokročilé**). Pokud hrajete poprvé, pravděpodobně bude lepší začít v režimu Běžné hry. Až se všichni hráči lépe seznámí s fungováním hry, můžete přejít k režimu pro pokročilé. (Pokud už mají hráči předchozí zkušenosti s podobnými logickými hrami, můžete **hru pro pokročilé** hrát rovnou.)

Příprava herního plánu

2. Doprostřed stolu položte **desku sluneční soustavy** otočenou příslušnou stranou nahoru podle toho, jaký režim hry máte vybraný. Otočte desku tak, aby měl každý z hráčů před sebou jeden ze čtyř symbolů (jarní nebo podzimní rovnodennost, letní nebo zimní slunovrat).
3. Vložte doprostřed desky **žeton Slunce**.
4. Na herní desku položte **desku Země** a otočte ji tak, aby šipka ukazovala na začátek sektoru 1.
5. Každý hráč si vybere barvu a postaví svou **figurku** na ukazatel času v sektoru 1. Pořadí figurek před začátkem hry je zcela náhodné.

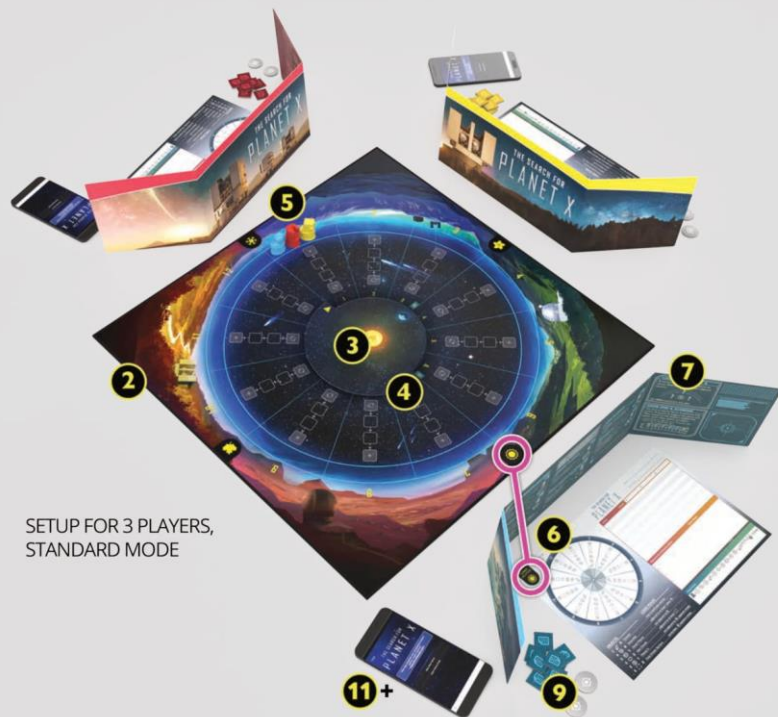
Příprava hry

6. Každý hráč si vezme **tužku a poznámkový list** pro vybraný režim hry. Symbol umístěný v rohu listu s poznámkami musí být stejný jako symbol na straně herní desky, kterou má hráč nejbližší.
7. Každý hráč si vezme **zástěnu** ve své barvě. Postaví ji před sebe tak, aby ostatní hráči neviděli na jeho list s poznámkami.
8. Pokud hrajete Hru pro pokročilé, každý hráč si vezme **kartu pro pokročilé** a umístí ji do výřezu, který je v zástěně. (V případě, že hrajete Běžnou hru, není třeba tuto kartu vůbec využívat. Můžete ji vrátit do krabice.)
9. Každý z hráčů si vezme dva **žetony průzkumu sektoru** a dvanáct **žetonů teorií** v odpovídající barvě, které umístí za svou zástěnu.
10. V režimu Běžné hry využije hráč pouze jeden žeton teorie s trpasličí planetou. Zbylé tři může vrátit do krabice. (Ve hře pro pokročilé se využijí všechny čtyři tyto žetony.)



Hra pro jednoho hráče. Pokud chcete hrát sami, můžete zde skončit a přeskočit kroky 12 až 16. Dodatečná pravidla hry najdete v aplikaci po výběru možnosti „Spustit hru pro jednoho hráče“ ve spodní části úvodní obrazovky.

6



SETUP FOR 3 PLAYERS,
STANDARD MODE

App Setup

Each player needs to have access to the companion app on an electronic device. Each player can use their own device –OR– share a device with one or more other players.

11. Install and launch the **companion app** on all devices that will be used during the game. To install the app on a device, visit <www.PlanetXApp.com> from the device.
12. On one device, generate a **game code**. To do this, press the “Start New Game” button from the app’s initial screen. Then press the button that matches the chosen game mode. Then press the “Start Game” button.
13. On each other device, press “Enter Game Code” from the app’s initial screen. Enter the game code generated by the first device and then press the “Join Game” button.

14. Verify that all devices are **displaying the same game code**. Then press the “Continue” button.

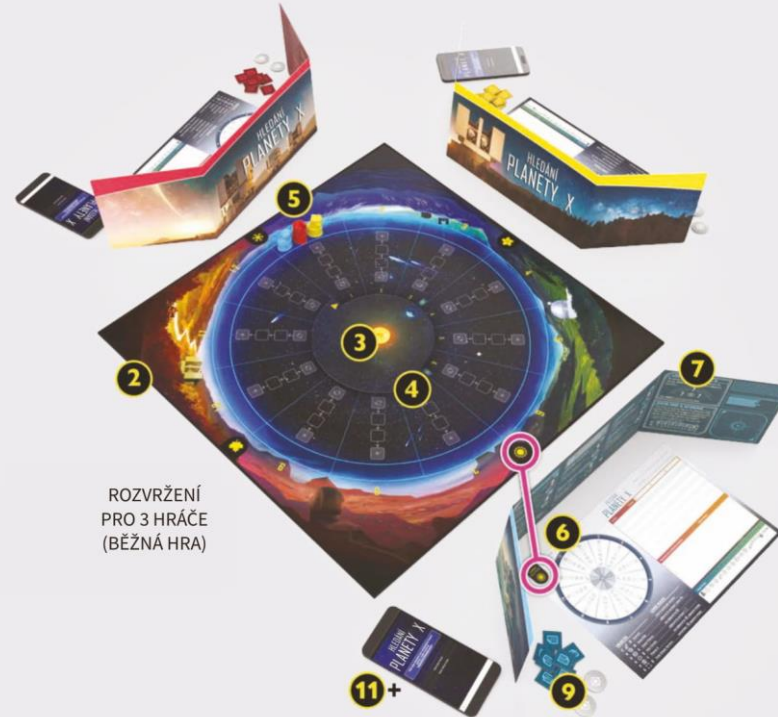
15. Each player will receive a certain amount of **starting information**, based on which experience level they choose. Each player should follow the instructions in the app to receive their starting information and record it on their note sheet.

* If you have not played the game before, we recommend the “Beginner” level.

* If you have played the game before, you may wish to try the “Experienced” or “Genius” level for a tougher challenge!

16. Once all players have recorded their starting information, press the “Start Game” button on all devices. You are now ready to begin!

7



ROZVRŽENÍ
PRO 3 HRÁČE
(BĚŽNÁ HRA)

Nastavení aplikace

Všichni hráči by měli mít během hry přístup k doprovodné aplikaci. Může ji mít nainstalovanou každý hráč zvlášť, nebo je možné ji mít na jednom zařízení, které budou mezi sebou všichni sdílet.

11. Nainstalujte a spusťte **doprovodnou aplikaci**. Aplikace se dá stáhnout z webu hry.
12. Na jednom ze zařízení aplikaci spusťte. Poté zmáčkněte na úvodní obrazovce tlačítko „Začít novou hru“ a vyberte odpovídající režim (běžná hra nebo hra pro pokročilé). Vygeneruje se vám **kód hry**.
13. Na ostatních zařízeních vyberte na úvodní obrazovce možnost „Vložit kód hry“. Kód, který jste na prvním zařízení vygenerovali, do aplikace napište a zmáčkněte tlačítko „Přidat se ke hře“.

14. Ujistěte se, že je na všech zařízeních **stejný kód hry**. Poté zmáčkněte tlačítko „Pokračovat“.

15. Každý z hráčů si bude moct vybrat **obtížnost**. Vybraná obtížnost ovlivní množství **informací**, které hráč do začátku dostane. Po výběru si hráči do svých listů s poznámkami zaznačí počáteční informace, které jim aplikace vygeneruje.

* Pokud hrajete hru poprvé, doporučujeme zvolit obtížnost „Nadějný badatel“.

* Pokud se nebojíte výzev a chcete pořádně zapojit mozkové závity, vyzkoušejte obtížnosti „Zkušený vědec“ a „Geniální astronom“!

16. Jakmile si všichni hráči do svých poznámek zapíšou počáteční informace, můžete na všech zařízeních zmáčknout tlačítko „Spustit hru“. Pátání po Planetě X může začít!

7

GAMEPLAY

Gameplay Sequence

Gameplay in *The Search for Planet X* does not proceed in a fixed turn order. Instead, turn order depends on the positions of the player pawns on the time track.



The player whose pawn is farthest back on the time track is the active player. On the active player's turn, they take one action, then advance their

pawn based on the time cost (⌚) of the action, usually moving it past other pawns as they do so.

Once the active player's turn is over, the player whose pawn is now farthest back on the time track becomes the new active player. Players continue taking turns until one player correctly locates Planet X.


Turn Overview

When you are the active player, carry out the following three steps, in order:

1. **Take One Action** – Choose one of the four available actions.
 2. **Advance Your Player Pawn** – Move your pawn based on the time cost of the action.
 3. **Rotate the Earth Board** – Rotate the earth board clockwise (if necessary).
- **Conference Phase** – If the earth board reaches a conference icon as it rotates, pause the game to perform a conference phase. 
- **Theory Phase** – If the earth board reaches a theory icon as it rotates, pause the game to perform a theory phase. 

I. Take One Action

In this step, choose one of the four available actions:

- **Survey for an Object** – Select a type of object and a range of consecutive sectors in the visible sky. The app will reveal how many objects of that type are located in that range.
 - **Target a Sector** – Select one sector in the visible sky. The app will reveal which object is located in that sector –OR– that the sector appears empty.
 - **Research a Topic** – Select one of the available research topics. The app will reveal the information for that topic, a logic rule that applies in this particular game.
 - **Locate Planet X** – Select the sector that you believe contains Planet X -AND- the objects you believe are located in the two adjacent sectors. The app will reveal whether you are correct or incorrect.
-  **Note.** Each action requires you to interact with the app. On your note sheet, record the information revealed by the app, along with any deductions you can make from that information. (See page 11 for examples on how to use the note sheet.)

8

PRŮBĚH HRY

Pořadí tahů

Na rozdíl od jiných her není ve hře **Hledání Planety X** pevně stanovené pořadí, ve kterém hráči hrají. Pořadí závisí na pozici figurek na ukazateli času.


Na tahu je vždy ten hráč, jehož figurka je na ukazateli času nejvíce pozadu. Poté, co hráč

provede akci, posune svou figurku na ukazateli dopředu o právě tolik políček, kolik je časová náročnost (⌚) vykonané akce, čímž se zpravidla přesune před některé z figurek ostatních hráčů.

Poté pokračuje zase poslední hráč. Takto se hráči střídají do té doby, než někdo najde Planetu X.

Přehled tahu

Hráč, který je na tahu, musí podniknout následující kroky, a to v tomto pořadí:

1. **Akce** – Nejprve hráč provede jednu ze čtyř dostupných akcí.
 2. **Posunutí figurky** – Poté posune figurkou podle časové náročnosti akce.
 3. **Rotace desky** – Pokud je to potřeba, otočí se deskou Země po směru hodinových ručiček.
- **Fáze konference** – Pokud při otáčení desky Země ukáže šipka na ikonu konference, hra se zastaví a začíná fáze konference. 
- **Fáze teorií** – Pokud při otáčení desky Země ukáže šipka na ikonu teorie, hra se zastaví a začíná fáze teorií. 

I. Proveďte akci

Ve svém tahu může hráč provést jednu z následujících akcí:

- **Hledání vesmírného objektu** – Hráč v aplikaci vybere typ objektu a řadu po sobě jdoucích sektorů, ve kterých chce vybraný objekt hledat. Aplikace mu řekne, kolik objektů tohoto typu se ve vybrané řadě sektorů nachází.
- **Výzkum** – Hráč provede vědecké bádání na konkrétní téma. V aplikaci po stisknutí tlačítka „Výzkum“ uvidí další pravidlo, podle kterého jsou v aktuální hře rozmístěny objekty.
- **Prozkoumání sektoru** – Hráč v aplikaci vybere jeden ze sektorů, které jsou momentálně viditelné. Aplikace mu řekne, jestli se ve vybraném sektoru nachází nějaký objekt, nebo jestli se sektor zdá být prázdný.
- **Objevení Planety X** – Ve chvíli, kdy si hráč myslí, že identifikoval pozici planety X a ví, které dva objekty s ní sousedí, vybere v aplikaci možnost „Objevení Planety X“, údaje do aplikace zadá a dozví se, jestli měl pravdu.

Poznámka: U všech akcí je potřeba použít aplikaci. Výsledky výzkumu si můžete zapisovat do poznámkového listu. Na straně 11 je příklad toho, jak se poznámkový list dá využít.

8

SURVEY FOR AN OBJECT

One particular type of object has drawn your interest. Survey a range of visible sectors to find out how many objects of that type are located in that range.

From the game menu screen within the app, press the “Survey” button. Select a type of object, then select a range of consecutive sectors in the visible sky. Announce your selections to the other players.

The app will now reveal how many objects of that type are located in that range. This is private information; record it on your note sheet, but do not announce it to the other players.

The time cost of this action varies based on the size of the selected range:

- Surveys of 1, 2, or 3 sectors cost 4 ☉.
- Surveys of 4, 5, or 6 sectors cost 3 ☉.
- Surveys of 7, 8, or 9 sectors cost 2 ☉.*



Note. Most surveys will span multiple sectors, but a survey can start and end in the same sector to span a range of 1 sector. (Consider using the Target action instead.)



Note. When you survey for comets, the range must start and end with one of the sectors that can contain a comet.



Important! Remember that the sector containing Planet X appears empty in surveys. If you survey for empty sectors, the sector containing Planet X may be included in the count.

* **Expert Mode only.** The visible sky in Standard Mode is only six sectors wide.

TARGET A SECTOR

Your search has led you to a particular sector that you feel holds key information. Target that sector when it is visible to discover which object it contains.

When you take this action, you must spend one of your two target tokens. Once you have spent both of your target tokens, you cannot take this action again for the rest of the game.



Important! Remember that the sector containing Planet X appears empty in surveys and targets. If the sector you targeted *appears* empty, that sector could be *truly* empty or it could contain Planet X.

From the game menu screen within the app, press the “Target” button. Select one sector in the visible sky. Announce your selection to the other players.

The app will now reveal which object is located in that sector –OR– that the sector appears empty. This is private information; record it on your note sheet, but do not announce it to the other players.

The time cost of this action is 4 ☉.

1. Proveďte akci (pokračování)

HLEDÁNÍ VESMÍRNÉHO OBJEKTU

Když se chcete dozvědět, jestli se v daném rozsahu sektorů vyskytují určité objekty, můžete ve svém tahu provést akci Hledání vesmírného objektu.

V nabídce vyberte tlačítko „Hledání objektu“, zvolte požadovaný objekt a řadu sektorů. Ostatním hráčům sdělte, co do aplikace zadáváte.

Aplikace vám prozradí, kolik objektů daného typu se ve vybrané řadě sektorů nachází. Tuto informaci si zapište do svých poznámek, ale nesdělujte ji ostatním hráčům.

Časová náročnost této akce se odvíjí od počtu prohledávaných sektorů.

- Hledání v 1, 2, 3 sektorech stojí 4 ☉.
- Hledání v 4, 5, 6 sektorech stojí 3 ☉.
- Hledání v 7, 8, 9 sektorech stojí 2 ☉.*



Poznámka: Hledání zpravidla probíhá ve více sektorech. Je ale možné takto hledat objekty i v jednom sektoru. Pro tyto účely se ale více hodí akce Průzkum sektoru.



Poznámka: V případě, že hledáte komety, je možné je hledat pouze v sektorech, které mohou komety obsahovat.



Pozor! Nezapomeňte, že se Planeta X při hledání objektů ukazuje jako prázdný sektor. Pokud takto vyhledáváte prázdné sektory, je možné, že se v jednom z nich skrývá právě Planeta X.

* **Pouze při hraní hry pro pokročilé.** V běžné hře je viditelných pouze 6 sektorů.

PROZKOUMÁNÍ SEKTORU

Pokud vás při bádání zaujal konkrétní sektor, můžete ho pomocí této akce prozkoumat a zjistit, jaký objekt se v něm skrývá.

Tuto akci je možno provést pouze dvakrát za hru. Pokaždé, když ji provedete, odhodíte jeden z vašich žetonů průzkumu.

Časová náročnost této akce je 4 ☉.

V aplikaci vyberte možnost „Prozkoumání sektoru“ a zadejte konkrétní sektor. Ostatním hráčům sdělte, jaký sektor prozkoumáváte.

Aplikace vám poví, který objekt se v daném sektoru nachází (nachází-li se v něm vůbec nějaký). Tuto informaci nikomu nesdělujte a zapište si ji do poznámek.



Pozor! Nezapomeňte, že se Planeta X při hledání objektů a prozkoumávání sektorů ukazuje jako prázdný sektor. Pokud vám aplikace poví, že je vámi vybraný sektor prázdný, je možné, že se v něm skrývá Planeta X.

Inside the Science: Some recently discovered objects, like the possible dwarf planets Sedna (2003) and 2012 VP113, have highly elliptical orbits with their closest points to the Sun clustered together. The Planet Nine hypothesis seeks to explain these unique orbits.

Vědecké okénko: Hypotéza o deváté planetě by mohla vysvětlit, proč mají některé vesmírné objekty zvláštní oběžné dráhy. Například trpasličí planetky Sedna (2003) a 2012 VP113 mají eliptické oběžné dráhy, jejichž perihelia se nacházejí těsně vedle sebe.

RESEARCH A TOPIC

Other advancements in the field might be able to assist you in your efforts. Review this research to learn about the relationships between certain objects.

From the game menu screen within the app, press the "Research" button. On the next screen, select one of the available research topics, based on the types of objects listed in the topic. Announce your selection to the other players.

The app will then reveal the information for that research topic. This will be a logic rule that applies in this particular game. This is private information;

record it in the designated space on your note sheet, but do not announce it to the other players.

The time cost of this action is 1 ☹.



Restriction. You cannot take the Research action twice in a row. If you research on one turn, you must choose a different action on your next turn.



Note. Each research topic reveals only one piece of information. Once you research a specific topic, there is no reason for you to select that research topic again.

LOCATE PLANET X

This is it! All of your hard work may be about to pay off. Could this sector, which appears empty, really be the location of Planet X?

From the game menu screen within the app, press the "Locate Planet X" button. Select which sector you think contains Planet X, then select which objects you think are located in the two adjacent sectors.

The app will now reveal whether or not you correctly located Planet X. Do not announce the sector where you looked, but do announce whether you succeeded or failed.

The time cost of this action is 5 ☹.



To locate Planet X, you must know what sector it is in AND what is in the two adjacent sectors.



Important! If you correctly located Planet X on your turn, you have triggered the end of the game. After advancing your pawn, skip directly to END OF THE GAME.

VÝZKUM

Pokud se chcete dozvědět víc o vztazích mezi jednotlivými objekty, můžete ve hře na dané téma provést vědecký výzkum.

V aplikaci vyberte možnost „Výzkum“ a následně zvolte jedno z dostupných témat. Ostatním hráčům oznamte, na jaké téma výzkum provádíte.

Aplikace vám zpřístupní novou informaci ohledně vztahu mezi zkoumanými objekty, například jestli spolu dané objekty v této hře sousedí.

Tato informace platí pouze pro tuto hru a neměl by se ji dozvědět žádný jiný hráč. Zaznačte si tento vztah do svých poznámek.

Časová náročnost této akce je 1 ☹.



Omezení: V případě, že ve svém tahu výzkum provedete, musíte v příštím tahu zvolit jinou akci.



Poznámka: Každé téma výzkumu vám zpřístupní pouze jednu informaci. Není tedy důvod provádět výzkum na jedno téma víckrát.

OBJEVENÍ PLANETY X

Je to tady! Po spoustě dřiny jste konečně přišli na to, kde by se mohla tajemná planeta skrývat. Mohlo by to být zrovna v tomhle sektoru?

V aplikaci vyberte možnost „Objevení Planety X“. Zadejte sektor, ve kterém si myslíte, že se nachází. Poté vyberte objekty, které jsou ve dvou okolních sektorech.

Aplikace vám poví, jestli jste se trefili, nebo ne. Ostatním hráčům neříkejte, který sektor jste do aplikace zadávali. Povězte jim ale, jestli jste uspěli, nebo ne.

Časová náročnost této akce je 5 ☹.



Abyste mohli objevit Planetu X, musíte vědět nejen v jakém sektoru se nachází, ale i jaké dva objekty jsou v sousedních sektorech.



Pozor! Jestli se vám podařilo ve svém tahu Planetu X najít, hra končí. Posuňte svou figurkou a přejděte k závěrečné fázi hry.

When you determine that a sector does not contain a certain object, **cross out** the object icon in that sector.

When you determine the object located in a sector, **circle** the object icon in that sector (and cross out all others in that sector).



OBJECTS

- C 2 Comets
- A 4 Asteroids
- D 1 Dwarf Planet
- G 2 Gas Clouds
- X 1 Planet X
- E 2 Truly Empty Sectors

LOGIC RULES

- only in particular sectors
- adjacent to at least 1 other
- not adjacent to
- adjacent to at least 1
- not adjacent to, appears empty
- remember, appears empty

Some players find it useful to circle the and icons together to note that a sector appears empty.

Use a distinctive mark like a solid square to mark out starting information.

Survey: Record the object and range you surveyed and the resulting quantity.

Target: Record the sector you targeted and the resulting object.

Research: Record the topic you researched and the resulting information.

THE SEARCH FOR PLANET X

Name: **BLUE**
Game Code: **A1A1**

Action	Result			
A 1-6	3		RED	A
D 4-9	1		6 4-7	Res
Target B	E/X		C 7-11	C
Research B	A+D		Research B	Res
			C 11-3	

Research & Conference Notes Other Notes

A C
B A+D - At least 1 A is adj to D
C A+G
D C+G
E D+C
F G+D
X₁ X+D - X is not w/in 3 of D

Final Score

: 1 : 2 : 3 : 4 : 4 : 6 : 6

Conference: Record the revealed information on the line corresponding to the conference.

Use these columns if you want to record the actions your opponents have taken.

Jestli určíte, že se v daném sektoru objekt nacházet nemůže, **přeškrtněte** jeho ikonu.

Když zjistíte, jaký objekt se v daném sektoru nachází, **zakroužkujte** jeho ikonu a všechny ostatní přeškrtněte.



OBJEKTY

- K 2 Komety
- A 4 Asteroidy
- T 1 Trpasličí planeta
- M 2 Mlhoviny
- X 1 Planeta X
- P 2 Skutečně prázdné sektory

PRÁVIDLA

- jsou pouze v určitých sektorech
- sousedí alespoň s 1 dalším
- nesousedí s
- sousedí alespoň s 1
- nesousedí s, tváří se jako
- pamatujte, se skrývá v jednom

Někteří hráči si kroužkováním ikon a značí sektory, které se zdají být prázdné.

Informace, které jste dostali už na začátku hry, si můžete zaznačit třeba začerněním příslušného políčka.

Při **hledání objektu** si zaznamenávejte hledaný objekt a sektory, v nichž jste objekt hledali.

Po **prozkoumání sektoru** si zapíšte sektor a objekt, který se v něm nachází.

Zapíšte si také výsledky a téma **výzkumu**.

HLEDÁNÍ PLANETY X

Jméno: **Modrý hráč**
Kód hry: **A1A1**

Akce	Výsledek			
A 1-6	3		Červený	A
T 4-9	1		M 1-4	Vý
Průzkum 8	P/X		M 4-6	Vý
Výzkum B	A+D		K 7-11	K
			Výzkum B	Vý
			K 11-3	

Poznámky z výzkumu a konferencí Další poznámky

A K
B A+T - Alespoň 1 A sousedí s T
C A+M
D K+M
E T+K
F M+T
X₁ X+T - X je dál než 3 od T

Vyhodnocení bodů

: 1 : 2 : 3 : 4 : 4 : 6 : 6

Když dojde na fázi **konference**, zapíšte si na příslušný řádek nově odhalené poznatky.

Pokud si chcete zaznamenávat tahy spoluhráčů, můžete k tomu využít tato políčka.

2. Advance Your Player Pawn

In this step, move your player pawn clockwise on the time track.

The number of sectors that your pawn advances is equal to the time cost of the action you chose this turn. The time costs for all possible actions are noted below, as well as on the player screens.

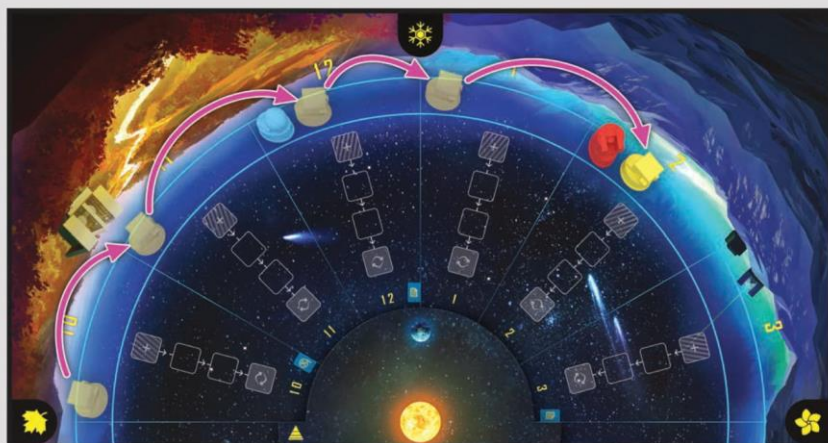
If your pawn ends its advance in a sector that already contains one or more other pawns, place

your pawn ahead of the other pawns, but still in the same sector. (This means that those players will take their next turns before you do.)

Important! If you correctly located Planet X on your turn, you have triggered the end of the game. After advancing your pawn, skip directly to END OF THE GAME.

ACTION	LOCATE PLANET X	TARGET A SECTOR	SURVEY FOR AN OBJECT			RESEARCH A TOPIC
			1, 2, or 3 SECTORS	4, 5, or 6 SECTORS	7, 8, or 9 SECTORS	
TIME COST	5 ☉	4 ☉	4 ☉	3 ☉	2 ☉ *	1 ☉

* **Expert Mode only.** The visible sky in Standard Mode is only six sectors wide.



Example. The yellow pawn is in sector 10 on the time track. The yellow player completes a Target action, costing 4 ☉. The yellow player advances their pawn 4 sectors on the time track to sector 2.

2. Posuňte figurkou

V tomto kroku posunete svou figurkou po ukazateli času.

Počet políček, o které se posunete, závisí na časové náročnosti provedené akce. V tabulce níže najdete přehled časových náročností všech akcí. Stejný přehled najdete i na svých zástěnách.

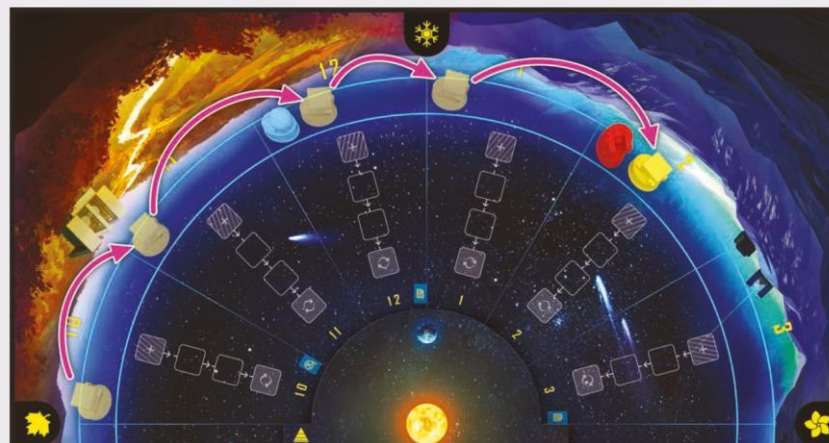
Pokud posunete figurku na políčko, kde se nachází další figurky, svou figurku dejte před ostatní.

(Znova na řadě budete až ve chvíli, kdy vás ostatní figurky předběhnou.)

Pozor! Jestli se vám podařilo ve svém tahu Planetu X najít, hra končí. Posuňte svou figurkou a přejděte k závěrečné fázi hry.

AKCE	OBJEVENÍ PLANETY X	PRŮZKUM SEKTORU	HLEDÁNÍ VESMÍRNÉHO OBJEKTU			PRŮZKUM
			1, 2, nebo 3 sektory	4, 5, nebo 6 sektorů	7, 8, nebo 9 sektorů	
NÁROČNOST	5 ☉	4 ☉	4 ☉	3 ☉	2 ☉ *	1 ☉

* **Pouze při hraní hry pro pokročilé.** V běžné hře je viditelných pouze 6 sektorů.



Příklad: Žlutá figurka hráče je v sektoru 10. Žlutý hráč provede prozkoumávání sektoru, které ho stojí 4 ☉. Posune tedy žlutou figurkou o 4 sektory dopředu do sektoru 2.

12

Inside the Science: If the Planet Nine hypothesis is correct, the planet would have a mass around 5 times that of Earth. It would take around 10,000 years to orbit the Sun, and it would currently be around 500 times farther from the Sun than the Earth is.

12

Vědecké okénko: V případě, že by se hypotéza o planetě Devět potvrdila, měla by tato planeta pětkrát větší hmotnost než Země. Slunce by oběhla za 10 000 let a nacházela by se pětsetkrát dál od Slunce, než se nachází Země.

3. Rotate the Earth Board

In this step, check to see if the earth board needs to be rotated.

If the arrow on the earth board is not pointing directly at the sector which contains the pawn that is farthest back on the time track, rotate the earth board clockwise, one sector at a time.

As you rotate the earth board, if the arrow reaches

a sector with a conference icon or theory icon, pause the game to perform the associated phase.

Continue rotating the earth board clockwise, pausing the game to perform these phases as necessary, until the arrow reaches the sector which contains the pawn that is farthest back on the time track.



Example. The blue pawn is farthest back on the time track. Rotate the earth board clockwise toward that pawn. When the arrow reaches the conference icon, pause the game to perform the conference phase. Then continue rotating the earth board until it reaches sector 12. The blue player will then take the next turn.

CONFERENCE PHASE

During this phase, all players receive a new piece of information about the location of Planet X.

Within the app, press the "Planet X Conference" button, then select the option which matches the current conference icon (either X1 or X2).

The app will now reveal the information for that conference. This will be a logic rule that applies in this particular game. Announce this information

to all players. Each player should record this information in the designated space on their note sheet. (See page 11.)

This phase is only performed the first time that the earth board reaches each conference icon. If it reaches the same conference icon again on its next rotation, there is no need to reveal the same conference information again.

13

3. Otočte deskou Země

V této fázi zkontrolujte, jestli není potřeba otočit deskou Země.

Pokud neukazuje šipka na desce na sektor, ve kterém se momentálně nachází poslední hráč, postupně desku otáčejte ve směru hodinových ručiček směrem k němu. Pokud v průběhu rotace narazíte na jednu z ikon konference nebo teorií,

zastavte hru a příslušnou fází proveďte. Poté v rotaci pokračujte. Pokud na tyto symboly narazíte znovu, hru zastavte, fází proveďte a pokračujte. Ve chvíli, kdy se šipka dotkne sektoru, ve kterém se nachází poslední hráč, deskou přestaňte otáčet.



Příklad: Modrá figurka se na ukazateli času nachází nejvíc vzadu. Otočte deskou Země ve směru hodinových ručiček směrem k ní. Ve chvíli, kdy se šipka dotkne hrany sektoru, ve kterém je ikona konference, zastavte hru a proveďte konferenci. Poté deskou otočte tak, aby šipka ukazovala na sektor 12. Modrý hráč je nyní na řadě.

FÁZE KONFERENCE

V této fázi se všichni hráči dozví novou informaci o poloze Planety X.

V aplikaci stiskněte tlačítko „Konference o Planetě X“ a vyberte možnost, která odpovídá probíhající konferenci (X1, nebo X2). Dozvíte se novou informaci, která se vztahuje k aktuální hře.

Oznamte ji všem hráčům. Každý z hráčů si informaci zapíše do listu s poznámkami (viz str. 11)

Každá konference (X1 nebo X2) může nastat pouze jedenkrát za hru. Pokud se ikony konference deska Země dotkne při hře vícekrát, není třeba konferenci pořádat znovu.

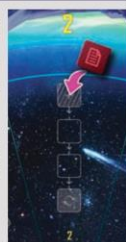
13

THEORY PHASE

During this phase, there are two steps. In the first step, players can submit theories. In the second step, some theories might undergo peer review.

I. THEORY SUBMISSION

- A. Select Theories** – All players simultaneously select the theories they wish to submit. In Standard Mode, each player may select up to 1 theory; in Expert Mode, each player may select up to 2 theories. No matter how many theories they select, each player places their hand on the table outside their player screen, covering their selected theories so that no one else can see how many theories they selected.
- B. Place Theories** – Each player then places their selected theories face down in the outer space [+] of the peer review track in a sector they believe contains that type of object. This is done in player order (back to front), as indicated by the time track.
- Note:** You cannot place a theory in a sector if the object in that sector has already been confirmed by peer review. (See page 15.)
- C. Advance Theories** – Move all face-down theories — both those just placed in this theory phase and those from previous theory phases — one space inward on the peer review tracks in their sectors.



ADDITIONAL RULES & CLARIFICATIONS

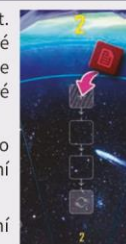
- Multiple players can submit theories in the same sector during the same theory phase. When this happens, those theories are stacked in the outer space. For scoring purposes, they are considered to have been submitted at the same time.
- Players can submit theories in any sector of the solar system, including sectors that are not currently in the visible sky, as long as the object in that sector has not yet been confirmed by peer review.
- Once a player has submitted a theory in a sector, they cannot move that theory to a different sector. If a player runs out of theories for objects of a certain type, they cannot submit any more theories for objects of that type.
- No player can submit two identical theories in the same sector, but a player can submit two different theories in the same sector, as long as they do not submit those two different theories at the same time.
- Players can pick up and secretly view their own submitted theories at any time, if they have forgotten which ones they submitted in which sectors, but they must put them back exactly where they were.

FÁZE TEORIÍ

Tato fáze se skládá ze dvou částí. V první části hráči publikují teorie. Ve druhé části některé teorie podléhají recenznímu řízení.

I. PUBLIKOVÁNÍ TEORIÍ

- A. Výběr teorie** – Všichni hráči ve stejnou chvíli vyberou teorii, kterou chtějí publikovat. Při hraní běžné hry mohou publikovat naráz pouze jednu teorii, při hře pro pokročilé může každý hráč publikovat maximálně dvě. Každý hráč vezme případný žeton teorie do ruky a dá ruku před svou zástěnu. Skryje tak před ostatními hráči počet teorií, které plánuje publikovat.
- B. Umístění teorie na desku** – Každý hráč položí žeton teorie lícem dolů na první políčko dráhy (vyznačené symbolem +). Pořadí je určeno pořadím figurek hráčů – poslední hráč začíná.
- Poznámka:** Pokud byl objekt v daném sektoru už potvrzen při recenzním řízení, není již možné v sektoru publikovat teorie.
- C. Pohyb teorie** – Všechny teorie, které jsou na desce (včetně těch, které jste právě umístili) se na dráze posunou o jedno políčko blíže ke středu.



DOPLŇUJÍCÍ PRAVIDLA A VYSVĚTLIVKY

- Může se stát, že více hráčů publikuje naráz teorie ohledně stejného sektoru. Teorie se na dráhu položí vedle sebe a na obě bude nahlíženo tak, jako by byly publikovány ve stejnou dobu, nehlížet na to, který hráč ji v tomto kole položil jako první.
- Teorie je možno publikovat v jakémkoliv sektoru. To se týká i sektorů, které nejsou momentálně viditelné. Jediná výjimka jsou sektory, ve kterých už proběhlo recenzní řízení a kde je známé, jaký objekt se v nich nachází.
- Jakmile hráč publikoval svou teorii v jednom sektoru, není možné ji přesunout do jiného. Pokud mu dojdou žetony teorií pro určitý objekt, nemůže už teorie s tímto objektem publikovat.
- Jeden hráč nemůže publikovat v jednom sektoru dvě stejné teorie. Může ale ve stejném sektoru publikovat dvě různé teorie, pokud je nepublikuje současně.
- V případě, že hráč zapomene, jakou teorii publikoval, může se diskrétně podívat na líc žetonu. Musí jej ale vrátit zpátky na své místo.

2. PEER REVIEW

For each sector that now has at least one theory in the inner space [9] of the peer review track, conduct a peer review. If this applies to multiple sectors, conduct a peer review for each of those sectors, one at a time, in numerical order.

A. Reveal Theories – Reveal any theories that are in the inner space of the peer review track in this sector, flipping them face up. Do not reveal any theories that are farther out on the peer review track in this sector yet.

B. Review Theories – Press the “Peer Review” button within the app. Select which sector is being reviewed and which object is shown on one of the theories being reviewed. Then press the “View Results” button.

C. Resolve Theories – The results screen will now reveal whether the theory is correct or incorrect. Announce this information to all players. Resolve the theory, based on whether it is correct or incorrect (see below).



Example. Two theories reach the inner space of the peer review track. Peer review confirms that sector 9 contains an asteroid, but it finds that sector 10 does not contain a dwarf planet.

CORRECT THEORY

The object located in this sector is now confirmed. On their note sheet, each player can circle that object icon for this sector. Players may no longer place new theories in this sector.

Flip all theories that are farther out on the peer review track in this sector face up to see whether they are correct or incorrect.

Remove all incorrect theories from the game. The players who submitted them must each advance their pawn one sector on the time track as a penalty.

Leave all correct theories exactly where they were. The players who submitted them will score points at the end of the game.



Note. If multiple players receive a time penalty for an incorrect theory in the same sector at the same time, advance their pawns in player order (back to front) so that their position in turn order, relative to each other, does not change.

INCORRECT THEORY

The object located in this sector remains unconfirmed. On their note sheet, each player can cross out that object icon for this sector.

Do not reveal any theories that are farther out on the peer review track in this sector. They remain face down for now.

Remove the incorrect theory from the game. The player who submitted it must advance their pawn one sector on the time track as a penalty.

If multiple theories are in the inner space of the peer review track in this sector, repeat this peer review process for those theories.

2. RECENZNÍ ŘÍZENÍ

Pokud dojde alespoň v jednom sektoru teorie na políčko označené [9], proveďte recenzní řízení. Pokud je teorií určených k recenznímu řízení víc, postupujte podle čísel sektorů. Poté je postup následující:

A. Odhalení teorií – Otočte lícem nahoru všechny teorie, které jsou na políčku recenzního řízení. Ostatní teorie nechejte ležet lícem dolů.

B. Hodnocení teorií – V aplikaci zmáčkněte tlačítko „Recenzní řízení“. Vyberte příslušný sektor a objekt, který byl v teorii navržen. Následně zmáčkněte „Ukázat výsledky“.

C. Vyřešení teorií – Aplikace vám ukáže, jestli byla teorie správná, nebo ne. Tuto informaci sdělte všem hráčům. Poté postupujte podle návodu níže.



Příklad: Dvě teorie se dostaly na políčko recenzního řízení. V řízení se ukázalo, že se v sektoru 9 nacházel asteroid, ale že v sektoru 10 nebyla trpasličí planeta.

TEORIE BYLA SPRÁVNÁ

Potvrdilo se, že se ve vybraném sektoru daný objekt skutečně nacházel. Hráči si mohou do svých poznámek polohu objektu zaznačit. Do sektoru již není možné umisťovat další teorie.

Pokud byly v sektoru další teorie, otočte je lícem nahoru a ukažte, jestli byly správné, nebo ne.

Hráči, jejichž teorie byly chybné, musí za trest posunout svou figurku o 1 sektor dopředu.

Správné teorie nechte ležet v sektoru tam, kde byly. Hráči, kteří je publikovali, dostanou na konci hry body navíc.



Poznámka: Pokud dojde k tomu, že se současně vyvrátí dvě teorie dvou různých hráčů ve stejném sektoru, při posouvání figurek za trest jimi posuňte tak, aby se jejich relativní pořadí nezměnilo (tj. tak, aby figurky stály za sebou stejně, jako byly předtím).

TEORIE BYLA CHYBNÁ

Daný objekt se ve vybraném sektoru nenacházel. Hráči si ho mohou ve svých poznámkách pro tento sektor vyškrtnout.

Teorie, které byly v pořadí za chybnou teorií, ještě neotáčejte. Nechejte je ležet lícem dolů.

Chybnou teorii odstraňte. Hráč, který ji publikoval, musí za trest posunout svou figurku o 1 sektor dopředu.

Pokud k recenznímu řízení došlo víc teorií, opakujte proces i pro zbývajících teorie.

END OF THE GAME

Game-End Condition

The end of the game is triggered when one player correctly locates Planet X. The player who triggered the end of the game still advances their pawn based on the time cost of that action (5 Ⓞ), but does not rotate the earth board.



Important! The player who triggered the end of the game by correctly locating Planet X should not announce the correct location of Planet X to the other players.

Final Scoring Opportunities

Once the end of the game has been triggered, no more turns are taken. However, each player whose pawn is at least one sector back from the pawn of the player who located Planet X gets one final opportunity to score points.

Based on how far back their pawn is from the pawn of the player who located Planet X, each player may

either submit theories or attempt to locate Planet X. These final opportunities occur in player order (back to front), as indicated by the time track.

(For scoring purposes, theories submitted during these final scoring opportunities are considered to have been submitted at the same time.)

SUBMIT THEORIES

If you are 1, 2, or 3 sectors back, you may submit one theory. If you are 4 or 5 sectors back, you may submit up to two theories.

OR

LOCATE PLANET X

Follow the normal steps for this action. If correct, you will score 2–10 points, based on how far back you are.



Important! Players do not advance their pawns during these final scoring opportunities, no matter which option they choose. For final scoring purposes, the other players' pawns should remain where they were when Planet X was correctly located.

Reveal Objects

After all final scoring opportunities have occurred, press the “Reveal Objects” button within the app. The contents of each sector will now be displayed on the screen. Announce these displayed results to all players.

Flip all remaining face-down theories on the peer review tracks for all sectors face up. Then check these theories against the displayed results. Remove all incorrect theories from the game, but leave all correct theories where they are.

KONEC HRY

Závěrečná fáze hry

Když jeden z hráčů úspěšně objeví Planetu X, spustí tím koncovou fázi hry. Hráč, který planetu objevil, posune svou figurku o 5 Ⓞ. Deska Země se už ale neotáčí.



Pozor! Hráč, který Planetu X objevil jako první, nesmí ostatním hráčům říct, kde se planeta nachází.

Poslední možnost získat body

Poté, co se objevením Planety X spustí závěrečná fáze hry, už hráči neprovádějí žádnou běžnou akci. Každý hráč, který je pozadu aspoň o 1 sektor od hráče, který Planetu X objevil, má poslední možnost získat body.

Hráči mohou buď publikovat teorie nebo se pokusit o objevení Planety X. Počet bodů a publikovaných teorií se odvíjí od vzdálenosti figurek od hráče, který planetu objevil jako první. První hraje hráč, který je na ukazateli času nejdříve vzadu. Má na výběr z následujících akcí:

(Na veškeré teorie, které jsou při této fázi publikovány, je nahlíženo jako kdyby byly publikovány ve stejnou dobu. Pořadí hráčů tedy u teorií nehraje roli.)

PUBLIKOVAT TEORIE

Pokud je figurka pozadu o 1, 2, nebo 3 sektory, může hráč publikovat 1 teorii. Pokud je vzdálena o 4 nebo 5 sektorů, může publikovat teorie dvě.

NEBO

OBJEVIT PLANETU X

Hráč postupuje běžným způsobem. Pokud je jeho odhad správný, dostane podle vzdálenosti od prvního hráče 2–10 bodů.



Pozor! Při provádění těchto akcí hráči nepohybují figurkami. Konečné bodové hodnocení se odvíjí od pozice figurek tak, jak byly rozmístěné při prvním objevení Planety X.

Odhalení pozic objektů

Poté, co hráči publikují poslední teorie nebo se pokusí objevit Planetu X, se stisknutím tlačítka „Odhalit pozice objektů“ v aplikaci zobrazí, kde se všechny objekty nacházely. Tyto výsledky sdělte všem hráčům.

Všechny zbylé teorie na desce otočte lícem nahoru a porovnejte je se skutečnými pozicemi objektů v jednotlivých sektorech. Všechny chybné teorie z desky odstraňte. Správné teorie nechejte na desce.

Final Scoring

Once the game has ended, tally up final scores. Each player tallies their own final score, recording their points in the score chart at the bottom of their note sheet.

Final Score						
1st: ①	2nd: ②	3rd: ③	4th: ④	5th: ⑤	X: ⑧ ⑥ ④ ② 1st	TOTAL
3	4	3	4	0	8	22

1. Leader Bonuses

Score 1 point for each sector where you were the first player (or tied for first) to submit the correct theory about the object in that sector.

2. Correct Theories

Score points for each correct theory you submitted, as indicated by the chart:

- **Asteroids** – Score 2 points each
- **Comets** – Score 3 points each
- **Gas Clouds** – Score 4 points each
- **Dwarf Planets** – Score 4 points (Standard Mode) or 2 points each (Expert Mode)

3. Locating Planet X

Score 10 points if you were the first player to correctly locate Planet X.

If you correctly located Planet X but were not the first player to do so, count how many sectors back your pawn is from the pawn of the player who did so first (i.e., 1–5 sectors). Score two points for each sector back (i.e., 2–10 points).

WINNING THE GAME

Tally the final scores. The player who scored the most points has contributed the most to this astronomical investigation and is the winner!

- **If there is a tie...**
The tied player who scored the most points for locating Planet X is the winner.
- **If there is still a tie...**
The tied player who scored the most points for leader bonuses is the winner.
- **If there is still a tie...**
The tied players rejoice in their shared victory.

Inside the Science: The LSST (Large Synoptic Survey Telescope) is currently under construction in Chile and scheduled to begin operations in 2022-2023. If the Planet Nine hypothesis is correct, the LSST has a high likelihood of finding the distant planet.

17

Bodování

Po skončení hry je čas sečíst body. Každý hráč si sečte počet bodů za pomoci tabulky ve spodní části listu s poznámkami.

Vyhodnocení bodů						
1st: ①	2nd: ②	3rd: ③	4th: ④	5th: ⑤	X: ⑧ ⑥ ④ ② 1st	Celkem
3	4	3	4	0	8	

1. Bonusy pro prvního hráče

Za každou správnou teorii, kterou jste publikovali jako první, si přičítejte jeden bod.

2. Správné teorie

Podle tabulky si запиšte body navíc za každou správnou teorii o objektu:

- **Asteroidy** – 2 body za každou teorii
- **Komety** – 3 body za každou teorii
- **Mlhoviny** – 4 body za každou teorii
- **Trpasličí planety** – 4 body (Běžná hra), 2 body za každou (Hra pro pokročilé)

3. Objevení Planety X

Hráč, který jako první úspěšně objevil Planetu X, si přičte 10 bodů.

Ostatní hráči, kteří sice nebyli první, ale Planetu X také objevili, si podle své vzdálenosti od prvního hráče také přičtou body. Za každý sektor, o který jsou za prvním hráčem pozadu, si přičtou 2 body (tj. pokud skončili 1 sektor za prvním = 2 body, dva sektory = 4 body, a tak dále).

VÍTEŽ HRY

Vítězem hry se stává hráč, který získal při bodování nejvíc bodů a tím pádem nejvíce přispěl k celému astronomickému bádání.

Pokud dojde k remíze...

Vyhrává hráč, který získal víc bodů za objevení Planety X.

Pokud je stále remíza...

Vyhrává hráč, který měl víc bonusových bodů za správné teorie.

Pokud je ještě pořád remíza...

Hurá! Vyhráli oba hráči. Můžete společně slavit.

Vědecké okénko: V Chile se v současné době buduje teleskop LSST (Large Synoptic Survey Telescope, Velký celooblohový dalekohled). Měl by být uveden do provozu v roce 2022–2023. Pokud se hypotéza o planetě Devět nemýlí, mělo by být možné ji teleskopem LSST uvidět.

17

IMPORTANT TERMS



Important! This section offers definitions of the spatial terms you will need to know in order to make deductions based on the information you receive during the game.

TERM	DEFINITION	EXAMPLE
ADJACENT TO	<p>When an object is said to be “adjacent to” another object, that means it is located one sector to the left or to the right of the sector containing the other object.</p> <p>For example, there are two sectors “adjacent to” sector 8: sectors 7 and 9.</p>	<p>Let’s say you know the dwarf planet is in sector 8. Then you research a topic that reveals, “At least one gas cloud is adjacent to the dwarf planet.” This means one of the gas clouds must be in either sector 7 or sector 9.</p>
CONSECUTIVE SECTORS	<p>When a number of objects of one type are said to be in “consecutive sectors,” that means they are in an unbroken group of sectors without any other objects between them.</p>	<p>You know there are asteroids in sectors 9 and 12. Then you research a topic that reveals, “All asteroids are in consecutive sectors.” This means the other asteroids must be in sectors 10 and 11.</p>
DIRECTLY OPPOSITE	<p>Each sector has one sector that is “directly opposite” it, the one sector halfway around the board or 180° away from it.</p> <p>For example, in Standard Mode, sector 4 is “directly opposite” sector 10.</p>	<p>In Standard Mode, let’s say you know the comets are in sectors 3 and 5. Then a conference reveals, “Planet X is not directly opposite a comet.” This means Planet X is not in sectors 9 or 11.</p>
WITHIN N SECTORS	<p>When an object is said to be “within N sectors” of another object, that means it could be in any of the sectors up to that number of sectors away from the other object.</p> <p>For example, there are four sectors “within 2 sectors” of sector 5: sectors 3, 4, 6, and 7.</p>	<p>Let’s say you know the comets are in sectors 5 and 7. Then you research a topic that reveals, “The dwarf planet is within two sectors of a comet.” This means the dwarf planet must be in one of these sectors: 3, 4, 6, 8, or 9.</p>
IN A BAND OF N SECTORS OR LESS	<p>A band is an unbroken group of consecutive sectors. When objects are said to be “in a band” of a certain size or less, it means the number of consecutive sectors that contains them is that number or fewer.</p> <p>For example, sectors 7, 8, 9, and 10 make up a “band of 4 sectors.”</p>	<p>Let’s say you know two asteroids are in sectors 5 and 6. Then you research a topic that reveals, “All asteroids are in a band of 5 sectors or less.” This means the other two asteroids must be in one of these ranges: 2-3, 3-4, 4-7, 7-8, or 8-9.</p>

SLOVNÍK POJMŮ



V této sekci najdete vysvětlení termínů, které se ve hře vyskytují a které jsou klíčové pro určení správné pozice objektů.

POJEM	DEFINICE	PŘÍKLAD
Sousedící	<p>Když objekt sousedí s jiným, znamená to, že se jeho sektor nachází hned napravo, nebo nalevo od sektoru obsahujícího druhý objekt. Například sektor 8 sousedí se sektory 7 a 9.</p>	<p>Když je naše trpasličí planeta v sektoru 8 a dozvíme se, že „s trpasličí planetou sousedí alespoň jedna mlhovina“, znamená to, že se aspoň jedna mlhovina bude nacházet buď v sektoru 7, nebo 9.</p>
Po sobě jdoucí	<p>Když jsou objekty stejného typu takzvaně po sobě jdoucí, znamená to, že jsou v nepřerušené řadě. Není mezi nimi žádný objekt jiného typu.</p>	<p>Víme, že dva asteroidy jsou v sektorech 9 a 12. Dozvíme se, že „všechny asteroidy jsou v po sobě jdoucích sektorech“. To znamená, že všechny asteroidy jsou v sektorech 9, 10, 11 a 12.</p>
Přímo naproti	<p>Každý sektor má jiný sektor, který je mu přímo naproti. To znamená, že se bude nacházet přesně na opačné straně desky od něj. V běžné hře je třeba sektor 10 přímo naproti sektoru 4.</p>	<p>Při hraní běžné hry třeba víme, že máme komety v sektorech 3 a 5. Dozvíme se, že planeta X není přímo naproti kometě. Nebude tedy v sektorech 9 ani 11.</p>
Ve vzdálenosti maximálně N sektorů	<p>Když je jeden objekt ve vzdálenosti maximálně N sektorů od jiného, znamená to, že může být nejvíc o N sektorů dál. Může být ale také v sektorech, které jsou blíže než N. Například ve vzdálenosti 2, nebo méně od sektoru 5 jsou sektory 3, 4, 6 a 7.</p>	<p>Představme si situaci, kdy víme, že se v sektorech 5 a 7 nacházejí komety. Po provedení výzkumu se dozvíme, že „trpasličí planeta je vzdálena maximálně 2 sektory od komety.“ Pro nás to tedy znamená, že může být v sektorech 2, 4, 6, 8, nebo 9.</p>
V pásmu maximálně N sektorů	<p>Pásmo je skupina po sobě jdoucích sektorů. Když jsou objekty „v pásmu maximálně N sektorů“, znamená to, že se objekty budou vyskytovat v maximálně N po sobě jdoucích sektorech.</p>	<p>Když například víme, že dva asteroidy máme v sektoru 5 a 6 a výzkum nám poví, že všechny asteroidy máme „v pásmu maximálně 5 sektorů“, pro nás to znamená, že zbylé dva asteroidy musí být umístěné v těchto rozmezích sektorů: 2-3, 3-4, 4-7, 7-8 nebo 8-9.</p>

SOLO GAME

You can play a solo game of *The Search for Planet X* against a bot player. The app manages the actions the bot takes and the theories the bot submits.

Setup

Complete Steps 1-10 from the rulebook for Board and Player Setup for the solo player.

Bot Setup

11. Choose a color for the bot player. Find the player pawn matching that color and place it after your pawn in sector 1 on the time track. (You will take the first turn.)
12. Place the 12 theory tokens matching the bot player's color face up next to the board. (These will be used whenever a bot's theory is face up on the board.)
13. Choose a secondary color to represent the bot's unreviewed theories. Place the 12 theory tokens of the secondary color face

down in a stack next to the board. (These will be used whenever a bot's theory is face down on the board.)

App Setup

14. Complete step 11 from the rulebook to install the app. Press the "Start Solo Game" button from the app's initial screen.
15. Follow the instructions in the app (completing steps similar to step 12, 15-16 from the rulebook) and then press the "Start the Game" button.

Gameplay

When you are the active player (i.e., when your player pawn is the farthest back on the time track), you take your turn as normal: take one action, advance your player pawn, and rotate the earth board.

When the bot is the active player, you will use the app to see the bot's turn. From the Game Menu,

press the "Bot: Take Turn" button. Confirm that the bot's pawn is in the correct sector on the time track and press the "Reveal" button. Then advance the bot's pawn and rotate the earth board, as normal. (We recommend paying attention to the actions the bot takes. You can record these in the far right column of your note sheet.)

Theory Phase

I. THEORY SUBMISSION

In the theory phase, you will select and place your theory or theories first, following the rules for your game mode of play. The bot will then select and place its theory or theories. From the Game Menu, press the "Bot: Submit Theory" button.

If the bot submits a theory, take a theory token of the bot's secondary color from the stack and place

it face down on the appropriate sector. (It does not matter what object is on the face of the token.)



Note. The bot only submits theories that it knows to be correct.

HRA PRO JEDNOHO HRÁČE

Příprava hry

Hru *Hledání Planety X* je možné hrát i v jednom. Protihráče vám bude dělat bot, jehož tahy a teorie bude vypočítávat aplikace. Před hrou připravte desku a aplikaci podle bodů 1–10 v běžných pravidlech hry.

Příprava bota

11. Vyberte pro bota barvu a figurku. Tu umístíte do prvního sektoru za vaši. (Budete táhnout jako první.)
12. Dvanáct žetonů teorií v barvě bota umístíte vedle herní desky. Využijí se ve chvíli, kdy se potvrdí teorie, kterou bot publikoval.
13. Vezměte 12 žetonů teorií v druhé barvě a umístíte je vedle desky lícem dolů. Budou reprezentovat nepotvrzené teorie, které bude bot publikovat.

Ve chvíli, kdy se některá z jeho teorií potvrdí, její žeton nahradíte žetonem v barvě bota, který otočíte příslušným symbolem nahoru.

Příprava aplikace

14. Nainstalujte aplikaci (viz bod 11 běžných pravidel). V aplikaci stisknete tlačítko „Spustit hru pro jednoho hráče“.
15. Následujte instrukce v aplikaci. Jsou podobné krokům 12, 15–16 z normálních pravidel). Poté hru začnete tlačítkem „Spustit hru“.

Průběh hry

Když jste na tahu (když je vaše figurka na ukazateli času nejvíc vzadu), odehrajete tah běžným způsobem, tedy provedete akci, posunete figurkou a otočíte deskou Země.

Tahy bota vypočítává aplikace. V nabídce hry vyberte možnost „Bot: Provést akci.“

Ujistěte se, že se figurka bota nachází na ukazateli času ve správném sektoru a stisknete tlačítko „Ukázat výsledek tahu“. Figurkou bota posuňte dle instrukcí a otočte deskou Země.

(Doporučujeme si do listu s poznámkami zapisovat akce, které bot provádí.)

Fáze teorií

I. PUBLIKOVÁNÍ TEORIÍ

Ve fázi publikování teorií jste vždy na řadě jako první vy. Teorie publikujete dle příslušných pravidel pro vámi vybraný režim hry. Po vás své teorie publikuje bot. V aplikaci vyberte možnost „Bot: Publikovat teorii“.

Pokud se bot rozhodne publikovat teorii, vezměte jeden z žetonů v druhé barvě a položte ho lícem dolů na příslušný sektor. Nezáleží na tom, který symbol je na žetonu.

Nezapomeňte, že bot publikuje pouze ty teorie, o kterých ví, že jsou správné.

2. PEER REVIEW

You conduct peer review for your own submitted theories using the app, as normal. (Even if you are certain of your theory, you must use the app so the bot knows the sector has been confirmed.)

For the bot's submitted theories, do not flip the tokens face up. (Remember, you randomly selected the token without knowing what object was on its face.) From the Game Menu, press "Peer Review." Select the sector, as normal, but select the bot icon (🤖) from the list of objects.

The app will reveal the object for the bot's confirmed theories. (Remember: The bot only

submits theories that it knows to be correct.) Find a face-up theory token of the bot's player color, corresponding to that object, and place it face up on top of the face-down theory token that was just reviewed.



End of the Game

The end of the game proceeds as normal. If you find Planet X first, advance your player pawn as normal. The app will ask you in what sector on the time track your pawn is now located; specify the sector. From the Game Menu, press the new "Bot:

Take Final Action" button to see what the bot does for its final scoring opportunity.

If the bot finds Planet X first (and your pawn is at least one sector back from the bot's pawn), you can take one last final scoring opportunity as normal.

Reveal Objects

Complete the "Reveal Objects" step for your theories, as normal. For the bot's theories, do not flip the tokens face up. Instead, find a face-up theory token of the bot's player color, corresponding to

the object in that sector, and place it face up on top of the face-down theory token. (Remember: The bot only submits theories that it knows to be correct.)

Final Scoring/Winning the Game

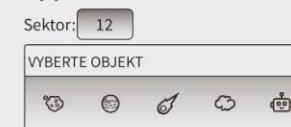
Tally the scores for you and for the bot player, as normal. If you scored the most points, you have won the game!

2. RECENZNÍ ŘÍZENÍ

Recenzní řízení pro vaše teorie probíhá v aplikaci běžným způsobem. (I když si svou teorii jste jistí, stejně ji nechejte projít v aplikaci recenzním řízením, aby se bot mohl dozvědět, co se v sektoru nachází.)

Žetony teorií, které publikoval bot, neotáčejte lícem nahoru. Položené žetony v sekundární barvě jsou vybrané zcela náhodně. Jakmile dojde teorie bota na poslední políčko, v aplikaci vyberte „Recenzní řízení“, zadejte sektor a z dostupných objektů vyberte ikonu bota (🤖).

Aplikace vám ukáže, jaký objekt se podle bota v daném sektoru nachází. (Nezapomeňte: bot publikuje pouze ty teorie, o kterých ví, že jsou správné.) Žeton v sekundární barvě tedy nahradte žetonem v barvě bota se správným symbolem. Umístěte jej na žeton teorie v sekundární barvě.



Konec hry

Při koncové fázi hry postupujte běžným způsobem. Pokud jste našli Planetu X jako první, posuňte svou figurkou. Aplikace se zeptá, v jakém sektoru se vaše figurka nachází. Zadejte odpovídající sektor do aplikace.

Z nabídky vyberte možnost „Bot: Provést poslední akci“. Bot využije poslední možnosti získat body.

Pokud bot najde Planetu X jako první (a vaše figurka se přitom nachází aspoň 2 sektory za figurkou bota), postupujte jako při běžné hře se spoluhráči.

Odhalení pozic objektů

Teorie odkryjte a přiřipíte si body za případné správné teorie. Objekty odhalte jako při běžné hře se spoluhráči (viz bod „Odhalení pozic objektů“ v pravidlech).

U teorií bota nahradte žeton v sekundární barvě žetonem v barvě bota se správným symbolem. (Nezapomeňte: bot publikuje pouze ty teorie, o kterých ví, že jsou správné.)

Bodování a vítěz hry

Při počítání bodů postupujte podle standardního postupu. Pokud jste získali víc bodů než bot, vyhráváte hru!

CREDITS

Game Design: Ben Rosset, Matthew O'Malley

Game Development: Randy Hoyt, John Shulters

Illustration: Michael Pedro, James Masino

Graphic Design: Jason D. Kingsley, Tyler Segel, John Shulters

Editing: Dustin Schwartz

App Development: Randy Hoyt, Randy Jensen, Alexander Mont, Matthew O'Malley

Playtesting: Darren Anderson, Heather Anderson, Brian Blankstein, Eddie Brooks, Austin Browne, Brian Brubach, Dr. Rubén Cabezón, Richie Campbell, Jeff Chin, Eric Clason, Steve Cuccaro, Kevin Delp, Melissa Delp, Joe Dickinson, Nick Ferris, Ryan Ford, Jason Gilby, Sarah Graybill, Richard Gricius, Rose Hanson, Elizabeth Hargrave, Dr. Gerhard Hartsleben, Tammy Haynes, Joe Hopkins, Kyle Houfek, Jeff Hughes, Thomas Huter, Brooke Johnson, Hilary Johnson, Jonah Kasallis, Franklin Kenter, Perry Kleinhenz, Johan Konter, Karyn Kost, Brad Lackey, Jeff Lanning, Michael Lenard, Dan Leroy, Steve Lewis, Janene Liston, Davin Loegering, Daibhre MacColiane, Jess Malkin, Ryan Malone, Emerson Matsuuchi, Kris Mayer, Nick McCleerey, David McCord, Joe McCord, Jason McHargue, Nate McInnis, Darion Miller, Alexander Mont, Annie Nelson, Nick Nelson, Andrew Nerger, Ryan Neumann, Jake Nicholson, Melissa Nicholson, Katelin O'Malley, Margaux O'Malley, Peter O'Malley, Rob Pearce, Roman Pearce, Stephanie Pearce, Alex Pearson, Amanda Preston, Leo Preston, Madeline Revier, Pat Revier, Andrew Roberts, Lisa Romano, Elaine Silver, Robin Silver, Steven H Silver, Adam Skelding, Brett Sobol, Shelley Spence, Dr. Yves St-Denis, Kimberly Stout, David Studley, Ryan Swanigan, Josh Tempkin, Bogdan Tudose, Hirginia Vallejo, Miranda Van Zeumeran, Lance Vanderbush, Josh Walawender, Josh Ward, Heidi Wilson, Timothy Wilson, Sonia Wisniewski, Ian Wright, Aron Yert, Bethany Yert, Derek Zimmer, Adelheid Zimmerman



© 2020 Foxtrot Games LLC. All Rights Reserved.

Inside the Science: For more information about the science behind the game, as well as new discoveries and other updates related to this investigation, visit our website: SearchForPlanetX.com/science

19

TIRÁŽ

Herní design: Ben Rosset, Mathew O'Malley

Herní vývojáři: Randy Hoyt, John Shulters

Ilustrace: Michael Pedro, James Masino

Grafika: Jason D. Kingsley, Tyler Segel, John Shulters

Editor: Dustin Schwartz

Vývojáři aplikace: Randy Hoyt, Randy Jensen, Alexander Mont, Matthew O'Malley

Herní testeři: Darren Anderson, Heather Anderson, Brian Blankstein, Eddie Brooks, Austin Browne, Brian Brubach, Dr. Rubén Cabezón, Richie Campbell, Jeff Chin, Eric Clason, Steve Cuccaro, Kevin Delp, Melissa Delp, Joe Dickinson, Nick Ferris, Ryan Ford, Jason Gilby, Sarah Graybill, Richard Gricius, Rose Hanson, Elizabeth Hargrave, Dr. Gerhard Hartsleben, Tammy Haynes, Joe Hopkins, Kyle Houfek, Jeff Hughes, Thomas Huter, Brooke Johnson, Hilary Johnson, Jonah Kasallis, Franklin Kenter, Perry Kleinhenz, Johan Konter, Karyn Kost, Brad Lackey, Jeff Lanning, Michael Lenard, Dan Leroy, Steve Lewis, Janene Liston, Davin Loegering, Daibhre MacColiane, Jess Malkin, Ryan Malone, Emerson Matsuuchi, Kris Mayer, Nick McCleerey, David McCord, Joe McCord, Jason McHargue, Nate McInnis, Darion Miller, Alexander Mont, Annie Nelson, Nick Nelson, Andrew Nerger, Ryan Neumann, Jake Nicholson, Melissa Nicholson, Katelin O'Malley, Margaux O'Malley, Peter O'Malley, Rob Pearce, Roman Pearce, Stephanie Pearce, Alex Pearson, Amanda Preston, Leo Preston, Madeline Revier, Pat Revier, Andrew Roberts, Lisa Romano, Elaine Silver, Robin Silver, Steven H Silver, Adam Skelding, Brett Sobol, Shelley Spence, Dr. Yves St-Denis, Kimberly Stout, David Studley, Ryan Swanigan, Josh Tempkin, Bogdan Tudose, Hirginia Vallejo, Miranda Van Zeumeran, Lance Vanderbush, Josh Walawender, Josh Ward, Heidi Wilson, Timothy Wilson, Sonia Wisniewski, Ian Wright, Aron Yert, Bethany Yert, Derek Zimmer, Adelheid Zimmerman



© 2020 Foxtrot Games LLC. Všechna práva vyhrazena.

19

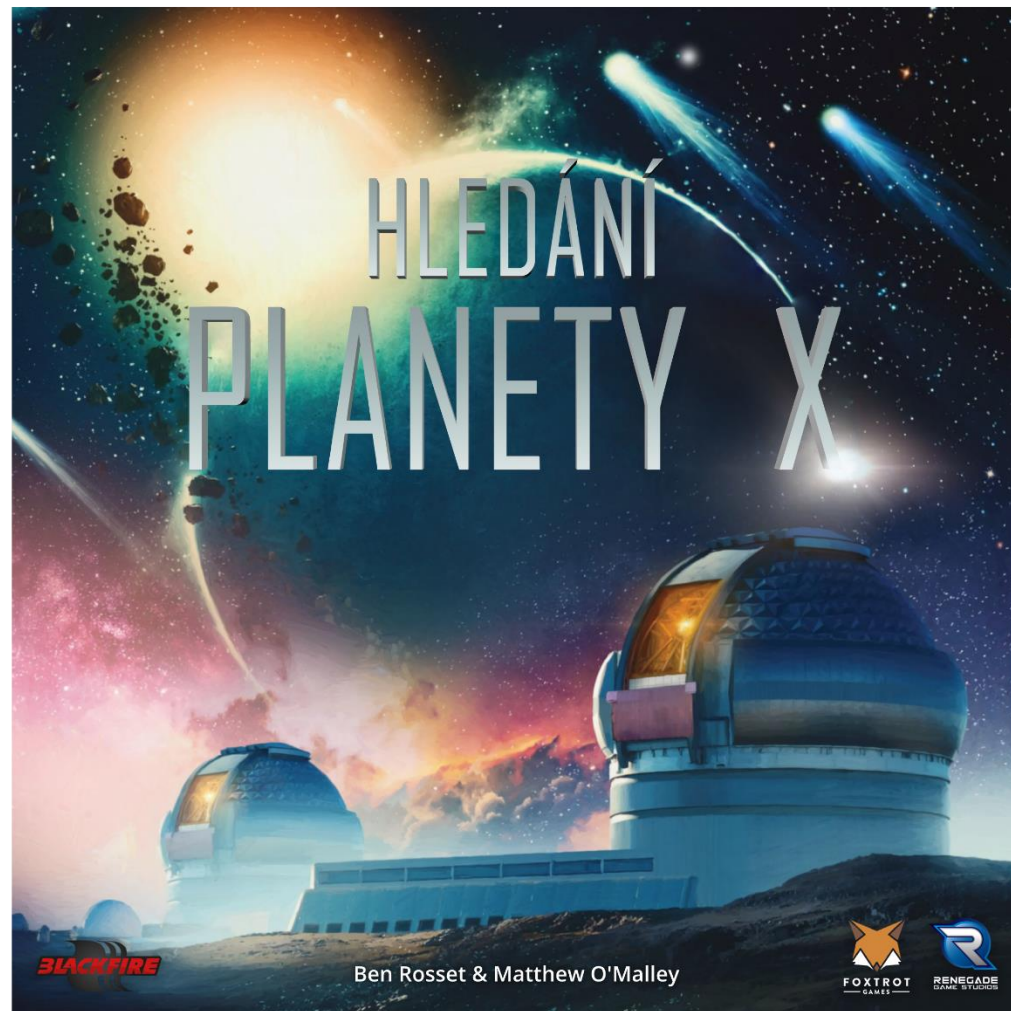
AT THE EDGE OF OUR SOLAR SYSTEM, A DARK PLANET MAY LURK. SINCE THE TURN OF THE CENTURY, ASTRONOMERS HAVE BEEN DISCOVERING DISTANT OBJECTS AND TRACKING THEIR ORBITS TO BETTER UNDERSTAND THE SOLAR SYSTEM. SOME BELIEVE THE EVIDENCE POINTS TO THE EXISTENCE OF A DISTANT, UNDISCOVERED PLANET. DO YOU HAVE WHAT IT TAKES TO FIND PLANET X?

NA HRANICI NAŠÍ SLUNEČNÍ SOUSTAVY SE UKRÝVÁ TAJEMNÁ PLANETA. UŽ OD ZAČÁTKU NAŠEHO TISÍCILETÍ ZKOUMAJÍ ASTRONOMOVÉ VZDÁLENÉ OBJEKTY, SLEDUJÍ JEJICH OBĚŽNÉ DRÁHY A SNAŽÍ SE LÉPE ZMAPOVAT NAŠI SLUNEČNÍ SOUSTAVU. NĚKTEŘÍ Z NICH VĚŘÍ, ŽE EXISTUJÍ DŮKAZY, KTERÉ BY POTVRDILY EXISTENCI VZDÁLENÉ, DOSUD NEOBJEVENÉ PLANETY. ZVLÁDNETE TUTO TAJEMNOU PLANETU X OBJEVIT?

Přední a boční strana obalu hry (EN)



Přední a boční strana obalu hry (CZ)



Zadní strana obalu hry (EN)

THE SEARCH FOR PLANET X

game design by Ben Rosset & Matthew O'Malley
artwork by Michael Pedro & James Masino

Since 2016, astronomers have been searching for a distant planet to explain the unique orbits of observable objects in the solar system.

Do you have what it takes
to find Planet X?



1 Survey for objects and take other actions using the companion app.



2 Use surveys and the logic rules to find objects and publish theories.



Action	Result	RED
G 1-6	0	
D 4-9	0	
Research B	D+6	
A 8-1	3	
A 11-2	2	

3 Record your findings and deduce where Planet X must be!



Requires an electronic device and a free companion app to play. An internet connection is not required during game play. Players can share one device or use separate devices.

GET IT ON



Download on the



COMPONENTS

- 1 SOLAR SYSTEM BOARD
- 1 EARTH BOARD
- 1 WOODEN SUN DISC
- 1 PAD OF NOTE SHEETS
- 4 PLAYER MINIATURES
- 4 PLAYER SCREENS
- 4 EXPERT MODE CARDS
- 48 THEORY TOKENS
- 8 TARGET TOKENS



FOXTROT GAMES

Foxtrot Games, LLC.
Dallas, TX

For all customer support questions, contact us through our website: www.FoxtrotGames.com



RENEGADE GAME STUDIOS

Renegade Game Studios - San Diego, CA. www.RenegadeGames.com
Manufacturer: Renegade Games, LLC. 9104 West El Norte Parkway #925
Escondido CA 92026. Importer: Renegade France 52 avenue Pierre Samard
94200 Ivry sur Seine France P+33 (0)1 77 37 69 47. ©2020 Foxtrot Games LLC.
©2020 Renegade Game Studios. All rights reserved.
MADE IN JIANGSU, CHINA.



8 10011 72079 4

LH#112219-01

 1-4
  60-75'
  AGES 13+



WARNING! Not suitable for children under 36 months. Contains small parts that could be swallowed or inhaled. Please keep this information for further reference.




Zadní strana obalu hry (CZ)

HLEDÁNÍ PLANETY X

Herní design: Ben Rosset, Mathew O'Malley
Ilustrace: Michael Pedro, James Masino

Už od roku 2016 pátrají astronomové po vzdálené planetě, jejíž existence by mohla vysvětlit zvláštní oběžné dráhy určitých vesmírných objektů.

Zvládnete odhalit, kde se ukrývá tajemná Planeta X?

1 Za pomoci doprovodné aplikace hledejte objekty a provádějte akce.

2 Hledejte objekty a publikujte teorie na základě logických pravidel.

Akce	Výsledek
M 1-6	0
T 4-9	0
Výzkum B	T+M
A 8-1	3
A 11-2	2

3 Zapište si své poznatky a zkuste zjistit, kde se tajemná Planeta X nachází!

Ke hře je potřeba mít nainstalovanou doprovodnou aplikaci. Při hře není potřeba mít připojení k internetu. Hráči mohou mezi sebou sdílet jedno zařízení, nebo mít aplikaci nainstalovanou na více zařízeních.

NYNÍ NA Google play
 Stáhnout v App Store

HERNÍ MATERIÁL

1 DESKA SLUNEČNÍ SOUSTAVY	4 FIGURKY HRÁČŮ
1 DESKA SLUNCE	4 ZÁSTĚNY
1 DŘEVĚNÝ ŽETON SLUNCE	4 KARTY PRO POKROČTLÉ
1 BLOK LISTŮ S POZNÁMKAMI	48 ŽETONŮ TEORII
	8 ŽETONŮ PRŮZKUMU

Renegade Game Studios - San Diego, CA. www.RenegadeGames.com
 Výrobce: Renegade Games, LLC, 306N West El Norte Parkway #325,
 Escondido CA 92026. Distributor pro ČR: ADC Blackfire Entertainment s.r.o.,
 Novozámecká 4, 198 00 Praha 9, Česká republika. www.blackfire.cz, www.hraj.cz
 © 2020 Renegade Game Studios & Foxtrot Games, LLC. Všechna práva vyhrazena.

1-4
 60-75'
 13+

UPOZORNĚNÍ: Není vhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, nebezpečí udušení. Uchovejte tyto informace pro pozdější potřebu.

8 15941891330017

Zástěny hráčů (EN) – výběr

TURN OVERVIEW

[1] Take One Action [2] Advance Your Player Pawn

- > Survey (time varies)
 - 1, 2, or 3 sectors - 4 ☉
 - 4, 5, or 6 sectors - 3 ☉
 - 7, 8, or 9 sectors - 2 ☉*
- > Target (4 ☉)
- > Research (1☉, 2x)
- > Locate Planet X (5 ☉)

[3] Rotate Earth Board

- > Check for Conference Phase
- > Check for Theory Phase

OVERVIEW

- There are 12 sectors total.
- 10 sectors contain exactly one object.
- 2 sectors are truly empty.

LOCATING PLANET X

To locate Planet X, you must know its sector AND what is in the two adjacent sectors.

Do **NOT** announce this info!

COMETS

LOGIC RULE QUANTITY 2

Comets can only be located in particular sectors. (as shown on your note sheet)

ICON

DWARF PLANET

LOGIC RULE QUANTITY 1

The dwarf planet is not adjacent to Planet X.

ICON

GAS CLOUDS

LOGIC RULE QUANTITY 2

Each gas cloud is adjacent to at least 1 truly empty sector.

ICON

ASTEROIDS

LOGIC RULE QUANTITY 4

Each asteroid is adjacent to at least 1 other asteroid, in either 2 pairs or a group of 4.

ICON

POSSIBLE CONFIGURATIONS

PLANET X

LOGIC RULE QUANTITY 1

Planet X is not adjacent to a dwarf planet. Planet X *appears empty* in surveys & targets.

ICON

TRULY EMPTY SECTORS

QUANTITY 2

(Remember, Planet X *appears empty* in surveys & targets.)

ICON

THEORY PHASE

[1A] All Players Simultaneously Select up to 1 Theory to Submit

- > Expert Mode: up to 2 theories (📄)

[1B] Place Theories Face Down

- > In player order (back to front)

[1C] Advance ALL Theories Inward

[2] Conduct Peer Review (if necessary)

- > 1 ☉ penalty for incorrect theories revealed during peer review

GAME END & SCORING

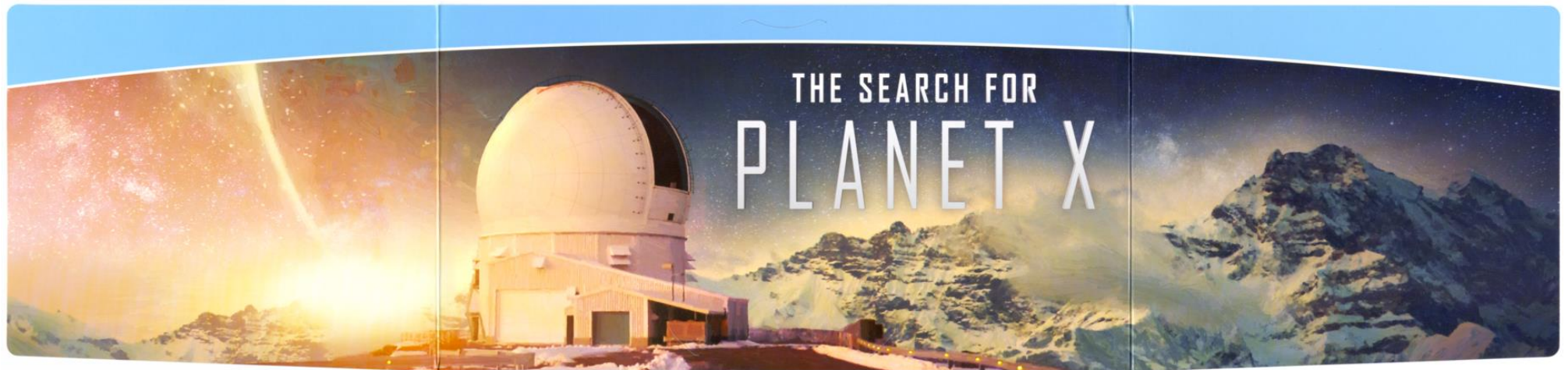
The first to locate Planet X advances 5 ☉, scores 10 points, & triggers the game end. Each player behind that player, based on how far back they are, can either:

- > Locate Planet X (☉) for 2-10 points -OR-
- > Submit up to 1 or 2 theories (📄)

Large Binocular Telescope (LBT)

Mount: Graham, Arizona, US
 32° 42' 00" N, 109° 53' 20" W
 Altitude: 3,223m
 Diameter: 8.4m

⏪ If you are playing in Expert Mode, insert the included expert panel into this section.



Zástěny hráčů (CZ) – výběr



PŘEHLED TAHU

[1] Proveďte akci
 > Hledání objektu (různé trvání)
 1, 2, nebo 3 sektory: 4 Ⓞ
 4, 5, nebo 6 sektorů: 3 Ⓞ
 7, 8, nebo 9 sektorů: 2 Ⓞ *

[2] Posuňte figurkou
 > Podle časové náročnosti akce

[3] Otočte deskou
 > Zkontrolujte, jestli nemá proběhnout fáze konference, nebo fáze teorii

PŘEHLED

KOMETY

PRÁVIDLA VYSKYTU POČET **2**

Komety se vyskytují pouze v určitých sektorech. (viz list s poznámkami)

ASTEROIDY

PRÁVIDLA VYSKYTU POČET **4**

Každý asteroid sousedí alespoň s jedním dalším. Vyskytují se buď ve dvou dvojicích, nebo v pásmu čtyř.

MOŽNÁ SESKUPENÍ



TRPASLIČÍ PLANETA

PRÁVIDLA VYSKYTU POČET **1**

Trpasličí planeta nesousedí s Planetou X.

PRÁZDNÉ SEKTORY

POČET **2**

(Sektor s Planetou X se při průzkumech zdá být prázdný!)

MLHOVINY

PRÁVIDLA VYSKYTU POČET **2**

Každá mlhovina sousedí s alespoň jedním skutečně prázdným sektorem.

PLANETA X

PRÁVIDLA VYSKYTU POČET **1**

Planeta X nesousedí s trpasličí planetou. V průzkumech a při hledání se zdá být prázdným sektorem.

Pokud hrajete Hru pro pokročilce, vložte do výřezů karty pro pokročilce.

OBJEVENÍ PLANETY X

Abyste mohli úspěšně objevit Planetu X, musíte vědět, v jakém sektoru se nachází a jaké objekty jsou v sousedních sektorech.



Tyto informace nikomu **nesděluje!**

KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Hráč, který Planetu X objevil jako první, posune figurkou o 5 Ⓞ a získá 10 bodů. Začne koncová fáze hry. Hráči za ní mohou v závislosti na vzdálenosti od prvního hráče:

- > Objevit Planetu X (Ⓞ) a získat 2-10 bodů, NEBO
- > Publikovat 1, nebo 2 teorie (📄)



Velký binokulární dalekohled

Hroust Graham, Arizona, USA
 202 401 081 4 x 1,100 100 200 200
 Hmotnostná váha: 3 211 g (11 lb)
 Průměr: 8,4 cm







Překladová data aplikace (tabulka)

Název textového řetězce	Výchozí text	Cílový text
gameTitleText	The Search for Planet X	Hledání Planety X
homeButtonStartNewText	Start New Game	Začít novou hru
homeButtonStartText	Start Game	Spustit hru
homeButtonGameCodeText	Enter Game Code	Vložit kód hry
mode12Btext	Standard Mode (12 sectors)	Běžná hra (12 sektorů)
mode18Atext	Expert Mode (18 sectors)	Hra pro pokročilé (18 sektorů)
chooseYourPlayerTitleText	Choose Your View	Výběr strany desky
chooseYourPlayerText	Select the view that matches the side of the board you are facing and your note sheet:	Vyberte stranu desky, kterou máte nejbliž k sobě. Symbol na ní by měl odpovídat symbolu na vašem listu s poznámkami.
gameCodeText	Game Code	Kód hry
gameCreatedMessage	Your game has been created. If any players are using another electronic device, have them enter the following game code:	Byla vytvořena nová hra. Pokud používáte více zařízení, zadejte na nich stejný kód hry.

gameJoinedMessage	You have joined the game. Please double-check that the game code is the same as the one created for this game:	Připojili jste se ke hře. Ujistěte se, že jste zadali stejný kód hry:
verifyGameCodeMessage	Verify that all player devices are using this game code, and then press the Continue button below to start.	Poté, co se ujistíte, že je na všech zařízeních stejný kód hry, stiskněte tlačítko Pokračovat.
saveGameCodeText	Join Game	Připojit se ke hře
selectGameModeText	Select game mode	Vyberte režim hry
homeButtonStartSoloGameText	Start Solo Game	Spustit hru pro jednoho hráče
homeButtonRandomSoloGame	Start New Solo Game	Začít novou hru pro jednoho hráče
seasonSpringText	Spring Equinox	Jarní rovnodennost
seasonSummerText	Summer Solstice	Letní slunovrat
seasonAutumnText	Autumn Equinox	Podzimní rovnodennost
seasonWinterText	Winter Solstice	Letní slunovrat
selectDifficultyText	Select a difficulty level	Vyberte obtížnost
difficultyYouthText	Youth	Mladý výzkumník
difficultyBeginnerText	Beginner	Nadějný badatel

difficultyStandardText	Experienced	Zkušený vědec
difficultyExpertText	Genius	Geniální astronom
factsAfterANumberText	facts	{{factsAfterANumberText025}}
factsAfterANumberText0	[Tento textový řetězec se v anglické verzi hry nenacházel.]	počátečních informací
factsAfterANumberText2	[Tento textový řetězec se v anglické verzi hry nenacházel.]	počáteční informace
factsAfterANumberText5	[Tento textový řetězec se v anglické verzi hry nenacházel.]	počátečních informací
noAsInZeroFactsText	no facts	bez počátečních informací
viewSecretInformationText	View Starting Information	Zobrazit počáteční informace
startingInformationHeaderText	Starting Information	Počáteční informace
addPlayerText	Add Another Player	Přidat dalšího hráče
startGameText	Start Game	Spustit hru
confTopicsHeaderText	Research & Conferences	Výzkum & konference
confTopicsShowEveryoneText	The following research items and conferences are available this game. We encourage players to record these titles on their note sheets.	Při hře budou dostupná následující témata výzkumu a konferencí. Zapište si je do listu s poznámkami.

scanText	Survey	Hledání objektu
targetText	Target	Prozkoumání sektoru
locatePlanet9Text	Locate Planet X	Objevení Planety X
endGameText	End Game	Ukončit hru
revealObjectsText	Reveal Objects	Odhalit pozice objektů
gameMenuText	Game Menu	Herní nabídka
closeFooterText	CLOSE	ZAVŘÍT
currentActionScanText	Current Action: Survey	Vybraná akce: Hledání objektů
scanForText	Survey for	Hledaný objekt:
selectObjectText	Select Object	Vyberte objekt
selectSectorText	Select Sector	Vyberte sektor
inSectorsText	In sectors	V sektorech
currentActionTargetText	Current Action: Target	Vybraná akce: Prozkoumání sektoru
sectorText	Sector	Sektor
timeTrackSectorText	Sector on Time Track	Sektor na ukazateli času:

planet9SoloBeforeBotText	The bot needs to know where on the time track your player pawn is located:	Bot potřebuje vědět, v jakém sektoru se vaše figurka momentálně nachází.
gameEndText	End of the Game	Konec hry
startSectorText	Start Sector	Počáteční sektor
endSectorText	End Sector	Koncový sektor
incorrectPlanet9Text	You did not locate Planet X. At least one piece of information you entered is incorrect.	Nepodařilo se vám objevit Planetu X. Alespoň jedna ze zadaných informací byla chybná.
correctPlanet9Text	Congratulations! You found Planet X!	Gratulujeme! Podařilo se vám objevit Planetu X.
cancelText	Cancel	Zrušit
continueText	Continue	Pokračovat
peerReviewText	Peer Review	Recenzní řízení
botFinalActionText	Bot: Take Final Action	Bot: Provést poslední akci
botTakeTurnText	Bot: Take Turn	Bot: Táhnout
botTurnOverviewText	The bot's pawn is currently located in sector {{sector}} on the time track.	Figurka bota se na ukazateli času nachází v sektoru {{sector}}.
botTheorySubmitText	Bot: Submit Theory	Bot: Publikovat teorii
botFinishedText	Bot: Finished	Bot: Konec tahu

botSubmitTheoryText	The bot submits a theory in sector {{sector}}.	Bot publikoval teorii ohledně sektoru {{sector}}.
botSubmitTheoryNoneText	The bot does not submit a theory.	Bot se rozhodl nepublikovat žádné teorie.
startConferenceText	Start Conference	Začít konferenci
attendConfText	Research	Výzkum
viewResultsText	View Results	Ukázat výsledky
conferenceText	Research	Výzkum
planet9NewsText	Planet X Conference	Konference o Planetě X
selectTopicText	Select a research item	Vyberte téma, na které chcete provést výzkum
selectNewsText	Select the current conference	Vyberte příslušnou konferenci
peerReviewResultCorrectText	Correct! Sector {{peerSector}} has {{peerObject}}.	Teorie byla správná! V sektoru {{peerSector}} se skutečně nachází {{peerObject}}.
peerReviewResultIncorrectText	Incorrect. Sector {{peerSector}} does not have {{peerObject}}.	Teorie byla chybná. V sektoru {{peerSector}} se nenachází {{peerObject}}.
targetResultsText	There is {{object}} in sector {{fromSector}}.	V sektoru {{fromSector}} se nachází {{object}}.
targetResultsEmptyText	Sector {{fromSector}} appears empty. It may be <i>truly</i> empty, but it might be Planet X.	Sektor {{fromSector}} se zdá být prázdný. Je možné, že je <i>skutečně</i> prázdný, ale může se v něm také skrývat Planeta X.

scannedForNoObjectText	There are no {{object}} in sectors {{fromSector}}-{{toSector}}.	V sektorech {{fromSector}}-{{toSector}} se {{object}} nenachází.
scannedForAreObjectText	There are {{howManyCountedNice}} {{object}} in sectors {{fromSector}}-{{toSector}}.	V sektorech {{fromSector}}-{{toSector}} se {{object}} nachází na {{howManyCountedNice}} místech.
scannedForIsObjectText	There is {{howManyCountedNice}} {{object}} in sectors {{fromSector}}-{{toSector}}.	V sektorech {{fromSector}}-{{toSector}} se {{object}} nachází na {{howManyCountedNice}} místě.
scannedForNoResultsText	There are no sectors that appear empty in sectors {{fromSector}}-{{toSector}}.	V sektorech {{fromSector}}-{{toSector}} se nenachází žádné sektory, které by se zdály být prázdné.
scannedForAreResultsText	There are {{howManyCountedNice}} sectors that appear empty in sectors {{fromSector}}-{{toSector}}. They may all be <i>truly</i> empty, but one of them might be Planet X.	V sektorech {{fromSector}}-{{toSector}} se nachází {{howManyCountedNice}} sektory, které se zdají být prázdné. Je možné, že jsou <i>skutečně</i> prázdné, ale může se v jednom z nich také skrývat Planeta X.
scannedForIsResultsText	There is {{howManyCountedNice}} sector that appears empty in sectors {{fromSector}}-{{toSector}}. It may be <i>truly</i> empty, but it might be Planet X.	V sektorech {{fromSector}}-{{toSector}} se nachází {{howManyCountedNice}} sektor, který se zdá být prázdný. Je možné, že je <i>skutečně</i> prázdný, ale může se v něm také skrývat Planeta X.
seeAnswersText	Are you sure you want to end the game and reveal the objects in each sector?	Skutečně chcete ukončit hru a odhalit všechny objekty?
noText	No	Ne

yesText	Yes	Ano
gameOverText	Game Over	Konec hry
useMapToScoreText	Use the information below to tally your score	Za pomoci následujících informací si sečtete body.
returnToStartText	Return to Start Screen	Vrátit se na úvodní obrazovku
changeColorText	Change View	Zpátky na výběr strany desky
yourAnExpertText	You're a genius. You don't need any starting information.	Jste geniální! Nepotřebujete žádné počáteční informace.
surveySingleNoneText	Sector {{sector}} does not have {{object}}.	V sektoru {{sector}} se {{object}} nenachází.
surveySingleNoneEmptyText	Sector {{sector}} does not appear empty.	Sektor {{sector}} se nezdá být prázdný.
hintListTextPartial	not {{object}}	zde není {{object}}
welcomeText	This app is required by our companion board game. Learn more at	Tato aplikace slouží jako herní komponent k deskové hře. Více informací:
timeSpentText	Advance Player Pawn	Posuňte figurkou o
botActionSurveyText	The bot surveys for {{objects}} in sectors {{x}}-{{y}}.	Bot hledá, jestli se v sektorech {{x}}-{{y}} nenachází {{objects}}.
botActionTargetText	The bot targets sector {{sector}}.	Bot prozkoumává sektor {{sector}}.
botActionResearchText	The bot researches item {{item}}.	Bot dělá výzkum na téma {{item}}.

botActionPlanetXText	The bot has successfully located Planet X.	Botovi se podařilo objevit Planetu X.
objectText	object	objekt
emptySectorText	empty sector	prázdný sektor
emptySectorAText	an empty sector	prázdný sektor
emptySectorSText	empty sectors	prázdné sektory
asteroidFieldText	asteroid	asteroid
asteroidAFieldText	an asteroid	asteroid
asteroidSFieldText	asteroids	asteroidy
dwarfPlanetText	dwarf planet	trpasličí planeta
dwarfPlanetAText	a dwarf planet	trpasličí planeta
dwarfPlanetSText	dwarf planets	trpasličí planety
dwarfPlanetTText	the dwarf planet	trpasličí planeta
cometText	comet	kometa
cometAText	a comet	kometa
cometSText	comets	komety
gasCloudText	gas cloud	mlhovina

gasCloudAText	a gas cloud	mlhovina
gasCloudSText	gas clouds	mlhoviny
planet9Text	Planet X	Planeta X
confNonSuccessiveText	Reminder: You must choose a different action on your next turn; you cannot take the Research action twice in a row.	Poznámka: Při příštím tahu musíte vykonat jinou akci. Výzkum nemůžete provádět dvakrát po sobě.
cometScanText	Surveys for comets must start and end in sectors that can contain comets.	Vybraná řada sektorů, ve kterých hledáte komety, musí začínat a končit sektorem, ve kterých se komety mohou vyskytovat.
betaText	beta	beta
botTurnText	Turn	Tah
botRevealText	Reveal	Ukázat výsledek tahu
botTurnAdvanceTextStart	Advance the bot's pawn {{time}}	Posuňte figurkou bota na ukazateli času o {{time}}
botTurnAdvanceTextEnd	on the time track to sector {{sector}}.	do sektoru {{sector}}.
soloGameText	Solo Game	Hra pro jednoho hráče
soloOverviewBetaText	We are playtesting the solo mode now. During testing, solo instructions can be found online:	Hra pro jednoho hráče je v beta verzi. Instrukce ke hraní se dají stáhnout zde:
continuePlayingText	Continue Playing	Pokračovat ve hře

botTheoryText	Bot Theory	Teorie bota
peerReviewResultBotNotSubmittedText	The bot has not submitted a theory in sector {{peerSector}}.	Bot v sektoru {{peerSector}} nepublikoval žádnou teorii.
soloBetaOverviewText	We are playtesting the solo mode in public beta now. To participate, install the beta version of this app:	Hra pro jednoho hráče je momentálně ve fázi veřejného testování. Můžete se přihlásit zde:
homeButtonSoloGameCodeText	Enter Solo Game Code	Zadat kód hry pro jednoho hráče
soloOverviewText	If solo instructions are missing from your copy of the game, they can be found online:	Pokud se ve vaší hře nenacházejí pravidla pro hru jednoho hráče, je možné je stáhnout zde:
soloRulesText	Solo Rules	Pravidla
settingsText	Settings	Nastavení
selectLanguageText	Select Language	Výběr jazyka
languageText	Language	Jazyk
doneText	Done	Hotovo
settingsBetaOverviewText	We are testing French, Italian, and German translations in public beta now. To participate, install the beta version of this app:	Francouzský, italský a německý překlad jsou v beta verzi. K beta testování se můžete přihlásit zde:
gameCodeBlankText	Please enter a game code.	Prosím zadejte kód hry.

gameCodeNotFoundText	That game code could not be found. Please try again.	Kód hry nebyl nalezen. Zkuste to znovu.
gameCodeNotSoloText	Please enter a valid solo game code.	Prosím zadejte platný kód sólové hry.
timeCostVariesText	Time cost varies by the selected range.	Časová náročnost akce se odvíjí od počtu sektorů.
sectorsText	sectors	{{sectorsText025}}
sectorsText0	[Tento textový řetězec se v anglické verzi hry nenacházel.]	sektorů
sectorsText2	[Tento textový řetězec se v anglické verzi hry nenacházel.]	sektory
sectorsText5	[Tento textový řetězec se v anglické verzi hry nenacházel.]	sektorů
notAnAsteroidText	not an asteroid	zde není asteroid
notADwarfPlanetText	not a dwarf planet	zde není trpasličí planeta
notAComet	not a comet	zde není kometa
notAGasCloud	not a gas cloud	zde není mlhovina
researchHeaderText	Research	Výzkum
conferencesHeaderText	Conferences	Konference

multiplayerGameText	Multiplayer Game	Hra pro více hráčů
confHelpAdjacentText	When an object is said to be <u>adjacent to</u> another object, that means it is located one sector to the left or to the right of the sector containing the other object. For example, there are two sectors adjacent to sector 8: sectors 7 and 9.	Když objekt <u>sousedí s jiným</u> , znamená to, že se jeho sektor nachází hned napravo, nebo nalevo od sektoru s druhým objektem. Například sektor 8 sousedí se sektory 7 a 9.
confHelpConsecutiveText	When a number of objects of one type are said to be in <u>consecutive sectors</u> , that means they are in an unbroken group of sectors without any other objects between them.	Když jsou objekty stejného typu <u>po sobě jdoucí</u> , znamená to, že jsou v nepřerušené řadě. Není mezi nimi žádný objekt jiného typu.
confHelpOppositeText	Each sector has one sector that is <u>directly opposite</u> it, the one sector halfway around the board or 180° away from it. For example, in the current mode, sector 4 is directly opposite sector {{sectorOpposite4}}.	Každý sektor je přímo naproti jinému. To znamená, že se nachází v opačné polovině desky (nebo také 180° od něj). V tomto režimu hry je třeba sektor 10 přímo naproti sektoru {{sectorOpposite4}}.
confHelpWithinText	When an object is said to be <u>within N sectors</u> of another object, that means it could be in any of the sectors up to that number of sectors away from the other object. For example, there are four sectors within 2 sectors of sector 5: sectors 3, 4, 6, and 7.	Když je jeden objekt <u>ve vzdálenosti maximálně N sektorů</u> od jiného, znamená to, že může být maximálně o N sektorů dál. Může být ale také v sektorech, které jsou blíže, než je vzdálenost N . Například ve vzdálenosti maximálně 2 sektory od sektoru 5 jsou sektory 3, 4, 6 a 7.

confHelpBandText	A band is an unbroken group of consecutive sectors. When objects are said to be <u>in a band</u> of a certain size or less, it means the number of consecutive sectors that contains them is that number or fewer. For example, sectors 6, 7, 8, 9, and 10 make up a band of 5 sectors.	Pásmo je skupina po sobě jdoucích sektorů. Když jsou objekty <u>v pásmu maximálně N sektorů</u>, znamená to, že se objekty budou vyskytovat v maximálně N po sobě jdoucích sektorech. Například sektory 6, 7, 8, 9 a 10 tvoří pásmo 5 sektorů.
confHelpTermButtonText	Clarify Terms	Co to znamená?
researchButtonText	Reveal Information	Zobrazit výsledek
caveatPlanet9Incorrect	If no one has yet found Planet X	Pokud Planetu X ještě nikdo nenašel,
caveatPlanet9Correct	If you are the first to find Planet X	Pokud jste Planetu X našli jako první,
helpSurveyFullText	Reminder: You can only survey a range of sectors in the visible sky. (At the beginning of the game, the visible sky is sectors 1-{{halfSectorCount}}.)	Poznámka: Nezapomeňte, že můžete hledat objekty jenom ve viditelné části oblohy. (Na začátku hry jsou viditelné sektory 1–{{halfSectorCount}}.)
helpSurveyCaptionText	You can only survey in the visible half of the sky.	Objekty můžete hledat jenom ve viditelné části oblohy.
helpTargetFullText	Reminder: You can only target a sector in the visible sky. (At the beginning of the game, the visible sky is sectors 1-{{halfSectorCount}}.)	Poznámka: Nezapomeňte, že můžete prozkoumávat sektory jenom ve viditelné části oblohy. (Na začátku hry jsou viditelné sektory 1–{{halfSectorCount}}.)

helpTargetCaptionText	You can only target in the visible half of the sky.	Sektory můžete prozkoumávat jenom ve viditelné části oblohy
historyText	History	Historie tahů
closeHistoryText	Close History	Zavřít historii
backHistoryText	Back to History	Zpátky k historii
setShowHelpRemindersText	Show Reminders	Zobrazovat poznámky
closeAndHideHelpText	Hide this reminder in the future	Tuto poznámku už příště nezobrazovat
settingShowHelpVisibleSkyText	Reminder: You can Survey and Target only in the visible sky.	Poznámka: Prozkoumání a hledání je možno provádět jenom ve viditelné části oblohy.
settingReminderOnText	Reminder On	Zapnuto
settingReminderOffText	Reminder Off	Vypnuto
submitGameResultsOverviewText	Help us improve the solo bot by sending us the results of your game.	Pomozte vylepšit hru pro jednoho hráče tím, že vývojářům odešlete výsledky hry.
submitGameResultsText	Submit Solo Game Results	Odeslat výsledky hry pro jednoho hráče
versionLinkText	Version Compatibility	Kompatibilita verzí
versionMessageText	This game code requires all devices to have app version {{versionNumber}} or higher.	Všechna zařízení musí mít verzi aplikace {{versionNumber}}, nebo novější.

versionWarningText	Check the device that started the game for compatibility with your app version: {{versionNumber}}. If not, you can upgrade or start the game with your device instead.	Verze vaší aplikace je {{versionNumber}}. Zkontroluje, jestli sedí s verzí aplikace uživatele, který hru založil. Pokud ne, začněte novou hru na vašem zařízení.
resumeGameText	Resume Game	Pokračovat ve hře
showBotScoreText	Show Bot Score	Ukázat body bota
botTotalText	Bot Total	Celkové body bota
otherSectorText	Other	Jiné
settingSoundsHeaderText	Sounds	Zvuky
settingPlaySoundsText	Play sounds when buttons are pressed.	Při stisknutí tlačítek přehrát zvuk.
settingSoundsOnText	Sound On	Zapnuto
settingSoundsOffText	Sound Off	Vypnuto
botStartingInfoYes	The bot will receive some starting information.	Bot dostal do začátku informace.
botStartingInfoNo	The bot will not receive any starting information.	Bot nedostal do začátku žádné informace.
surveyDropdownText	{{object1}}	{{object1}}
confTitlesAmpersand	&	&
confClue9WithinNYStart	Planet X is within {{toSector}} sectors	Planeta X je ve vzdálenosti maximálně {{toSector}} sek. od

confClue9NotWithinNYStart	Planet X is not within {{toSector}} sectors	Planeta X je ve vzdálenosti větší než {{toSector}} sek. od
confClue9NotWithin1YStart	Planet X is not adjacent	Planeta X nesousedí s
confClueNo1DWithinNYStart	The dwarf planet is not within {{toSector}} sectors	Trpasličí planeta je vzdálená více než {{toSector}} sektorů od
confClueAllAWithinN	All the asteroids are in a band of {{toSector}} sectors or less.	Všechny asteroidy jsou v pásmu maximálně {{toSector}} (nebo méně) sektorů.
confClueAllDWithinN	All the dwarf planets are in a band of {{toSector}} sectors or less.	Všechny trpasličí planety jsou v pásmu maximálně {{toSector}} (nebo méně) sektorů.
confClueAllCWithinN	All the comets are in a band of {{toSector}} sectors or less.	Všechny komety jsou v pásmu maximálně {{toSector}} (nebo méně) sektorů.
confClueAllGWithinN	All the gas clouds are in a band of {{toSector}} sectors or less.	Všechny mlhoviny jsou v pásmu maximálně {{toSector}} (nebo méně) sektorů.
confClueAllAWithin1YStart	Every asteroid is adjacent	Každý asteroid sousedí s
confClueAllDWithin1YStart	Every dwarf planet is adjacent	Každá trpasličí planeta sousedí s
confClueAll1DWithin1YStart	The dwarf planet is adjacent	Trpasličí planeta sousedí s
confClueAllCWithin1YStart	Every comet is adjacent	Každá kometa sousedí s
confClueAllGWithin1YStart	Every gas cloud is adjacent	Každá mlhovina sousedí s
confClue1PlusAAdjacentYStart	At least one asteroid is adjacent	Alespoň jeden asteroid sousedí s

confClue1PlusDAdjacentYStart	At least one dwarf planet is adjacent	Alespoň jedna trpasličí planeta sousedí s
confClue1PlusCAAdjacentYStart	At least one comet is adjacent	Alespoň jedna kometa sousedí s
confClue1PlusGAdjacentYStart	At least one gas cloud is adjacent	Alespoň jedna mlhovina sousedí s
confClueAdjacentToEEnd	to an empty sector.	prázdným sektorem.
confClueAdjacentToAEnd	to an asteroid.	asteroidem.
confClueAdjacentToDEnd	to a dwarf planet.	trpasličí planetou.
confClueAdjacentTo1DEnd	to the dwarf planet.	trpasličí planetou.
confClueAdjacentToCEnd	to a comet.	kometou.
confClueAdjacentToGEnd	to a gas cloud.	mlhovinou.
confClueAllAWithinNYStart	Every asteroid is within {{toSector}} sectors	Každý asteroid je ve vzdálenosti maximálně {{toSector}} sektorů od
confClueAllDWithinNYStart	Every dwarf planet is within {{toSector}} sectors	Každá trpasličí planeta je ve vzdálenosti maximálně {{toSector}} sektorů od
confClueAll1DWithinNYStart	The dwarf planet is within {{toSector}} sectors	Trpasličí planeta je ve vzdálenosti maximálně {{toSector}} sektorů od
confClueAllCWithinNYStart	Every comet is within {{toSector}} sectors	Každá kometa je ve vzdálenosti maximálně {{toSector}} sektorů od

confClueAllGWithinNYStart	Every gas cloud is within {{toSector}} sectors	Každá mlhovina je ve vzdálenosti maximálně {{toSector}} sektorů od
confClueXWithinNEEnd	of an empty sector.	prázdného sektoru.
confClueWithinNAEnd	of an asteroid.	asteroidu.
confClueWithinNDEnd	of a dwarf planet.	trpasličí planety.
confClueWithinN1DEnd	of the dwarf planet.	trpasličí planety.
confClueWithinNCEnd	of a comet.	komety.
confClueWithinNGEnd	of a gas cloud.	mlhoviny.
confClueWithinNAnotherCEnd	of another comet.	další komety.
confClueWithinNAnotherGEnd	of another gas cloud.	další mlhoviny.
confClueNoAWithin1YStart	No asteroid is adjacent	Žádný asteroid nesousedí s
confClueNoDWithin1YStart	No dwarf planet is adjacent	Žádná trpasličí planeta nesousedí s
confClueNo1DWithin1YStart	The dwarf planet is not adjacent	Trpasličí planeta nesousedí s
confClueNoCWithin1YStart	No comet is adjacent	Žádná kometa nesousedí s
confClueNoGWithin1YStart	No gas cloud is adjacent	Žádná mlhovina nesousedí s
confClueNoAWithinNYStart	No asteroid is within {{toSector}} sectors	Ani jeden asteroid není ve vzdálenosti {{toSector}} od

confClueNoDWithinNYStart	No dwarf planet is within {{toSector}} sectors	Ani jedna trpasličí planeta není ve vzdálenosti {{toSector}} od
confClueNoCWithinNYStart	No comet is within {{toSector}} sectors	Ani jedna kometa není ve vzdálenosti {{toSector}} od
confClueNoGWithinNYStart	No gas cloud is within {{toSector}} sectors	Ani jedna mlhovina není ve vzdálenosti {{toSector}} od
confClueNDConsecutive	There are {{toSector}} dwarf planets in consecutive sectors.	Počet trpasličích planet, které se nacházejí v po sobě jdoucích sektorech: {{toSector}}.
confClueAllAConsecutive	All the asteroids are in consecutive sectors.	Všechny asteroidy se nacházejí v po sobě jdoucích sektorech.
confClueAllGConsecutive	All the gas clouds are in consecutive sectors.	Všechny mlhoviny se nacházejí v po sobě jdoucích sektorech.
confClue9NotOppositeYStart	Planet X is not directly opposite	Planeta X není přímo naproti
confClue1PlusAOppositeYStart	At least one asteroid is directly opposite	Alespoň jeden asteroid je přímo naproti
confClue1PlusDOppositeYStart	At least one dwarf planet is directly opposite	Alespoň jedna trpasličí planeta je přímo naproti
confClue1PlusCOppositeYStart	At least one comet is directly opposite	Alespoň jedna kometa je přímo naproti
confClue1PlusGOppositeYStart	At least one gas cloud is directly opposite	Alespoň jedna mlhovina je přímo naproti
confClueAllAOppositeYStart	Every asteroid is directly opposite	Každý asteroid je přímo naproti
confClueAllDOppositeYStart	Every dwarf planet is directly opposite	Každá trpasličí planeta je přímo naproti
confClueAll1DOppositeYStart	The dwarf planet is directly opposite	Trpasličí planeta je přímo naproti
confClueAllCOppositeYStart	Every comet is directly opposite	Každá kometa je přímo naproti

confClueAllGOppositeYStart	Every gas cloud is directly opposite	Každá mlhovina je přímo naproti
confClueNoAOppositeYStart	No asteroid is directly opposite	Ani jeden asteroid není přímo naproti
confClueNoDOppositeYStart	No dwarf planet is directly opposite	Ani jedna trpasličí planeta není přímo naproti
confClueNo1DOppositeYStart	The dwarf planet is not directly opposite	Trpasličí planeta není přímo naproti
confClueNoCOppositeYStart	No comet is directly opposite	Ani jedna kometa není přímo naproti
confClueNoGOppositeYStart	No gas cloud is directly opposite	Ani jedna mlhovina není přímo naproti
confClueOppositeEEnd	an empty sector.	prázdnému sektoru.
confClueOppositeAEnd	an asteroid.	asteroidu.
confClueOppositeAnotherAEnd	another asteroid.	jinému asteroidu.
confClueOppositeDEnd	a dwarf planet.	trpasličí planetě.
confClueOpposite1DEnd	the dwarf planet.	trpasličí planetě.
confClueOppositeCEnd	a comet.	kometě.
confClueOppositeGEnd	a gas cloud.	mlhovině.