

Filozofická fakulta Univerzity Palackého

# Komentovaný překlad deskové hry *Castle Panic*

(Bakalářská práce)

2019

Klára Doležalová

Filozofická fakulta Univerzity Palackého

Katedra anglistiky a amerikanistiky

# Komentovaný překlad deskové hry *Castle Panic*

## Commented Translation of the Board Game *Castle Panic*

(Bakalářská práce)

**Autor:** Klára Doležalová

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

**Vedoucí práce:** PhDr. Pavel Král

Olomouc 2019

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

*V Olomouci dne*

*Vlastnoruční podpis*

### ***Poděkování***

Děkuji vedoucímu své bakalářské práce, PhDr. Pavlu Královi, za čas, který mi věnoval, za poskytnuté rady a odborné vedení při psaní této práce. Dále děkuji Tobymu Švédů a Kristině Smejové za podporu a Kateřině Hlavičkové a Karlu Doležalovi za pomoc s grafickým zpracováním hry.

## **SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK**

VJ – Výchozí jazyk

CJ – Cílový jazyk

VT – Výchozí text

CT – Cílový text

TM – Překládová paměť (translation memory)

## **OBSAH**

SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK .....	5
OBSAH.....	6
SEZNAM OBRÁZKŮ .....	8
ÚVOD.....	9
1. Představení problematiky překladu deskových her.....	10
1.1. Obecně o lokalizaci .....	10
1.1.1. Globalizace .....	11
1.1.2. Internacionalizace .....	11
1.1.3. Lokalizace.....	11
1.1.4. Překlad.....	12
1.1.5. Locale .....	12
1.2. Problematika lokalizace her .....	12
1.3. Problematika lokalizace deskových her .....	13
1.4. Deskové hry v České republice a fanouškovské překlady .....	15
1.5. Castle Panic .....	16
2. Vytyčení překladatelských strategií .....	18
2.1. Obal .....	18
2.2. Herní plán.....	20
2.3. Pravidla hry .....	21
2.4. Další herní komponenty .....	22
2.5. Dodatečná lokalizace.....	22
3. Překladatelský komentář .....	24
3.1. Obal .....	24
3.2. Herní plán.....	28
3.3. Pravidla hry .....	29
3.3.1. Obecný přístup.....	29

3.3.2. Specifické problémy .....	30
3.4. Další herní komponenty .....	31
3.4.1. Karty .....	31
3.4.2. Žetony a figurky .....	32
ZÁVĚR.....	36
SUMMARY .....	38
BIBLIOGRAFIE .....	39
ANOTACE.....	43
ABSTRACT .....	44
PŘÍLOHY .....	45

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Umí prase létat? .....	25
Obrázek 2: Können Schweine Fliegen?.....	25
Obrázek 3: Osadníci z Katanu .....	26
Obrázek 4: Catan .....	26
Obrázek 5: Logo Castle Panic .....	27
Obrázek 6: Hrad v nebezpečí.....	27



## ÚVOD

Cílem této bakalářské práce je lokalizovat deskovou hru Castle Panic pro české prostředí a nastínit problematiku lokalizace deskových her. Lokalizace zahrnuje obal, herní plán, pravidla hry a další herní komponenty (karty, žetony a figurky). Výstupem je také graficky zpracovaná maketa hry a komponentů. Tato práce vzniká na základě fiktivní zakázky pro vydavatelství Albi, které je jedním z předních vydavatelství deskových her v České republice. Proto bude výsledná maketa hry odpovídat specifikům tohoto vydavatele.

Castle Panic je rodinná desková hra s prvky fantasy, boje a strategie, která je určena pro hráče od 10 let. V českém prostředí je hra již známá, dosud je ovšem k dostání pouze v anglické verzi, česká lokalizace zatím nevznikla. Cílem této práce je lokalizovat hru tak, aby na jejím základě mohla v budoucnu teoreticky vzniknout oficiální verze hry.

První kapitola má za úkol představit problematiku překladu deskových her. Nejprve je obecně vysvětlen proces lokalizace, po kterém následuje představení lokalizace her jako takové. Největší část výzkumu, který v této oblasti vzniká, je věnována videohrám, proto budou popsány společné rysy lokalizace deskových her a lokalizace videoher. Další část se zabývá specifickým případem deskových her. Následující část popisuje situaci na trhu s deskovými hrami v České republice, komunitu českých hráčů a fanouškovské překlady. V závěru kapitoly je stručně představena samotná hra Castle Panic.

Druhá kapitola má za úkol vytyčit strategie pro lokalizaci hry. Každá část deskové hry splňuje jiný účel, spadá do jiného textového typu a má specifická omezení, proto jsou tyto části rozebrány jednotlivě.

Třetí kapitola obsahuje překladatelský komentář. Zde jsou uvedena konkrétní řešení problémů, které při lokalizaci vyvstaly. Kapitola opět zkoumá každou z částí hry odděleně.

## **1. Představení problematiky překladu deskových her**

Tato kapitola bakalářské práce představí průřez dostupnou literaturou k tématu překladu deskových her. Nejprve se obecně věnuje pojmu lokalizace, jeho představení a vysvětlení nejdůležitějších pojmů, které jsou s ním spojené. Dále bude přiblížena lokalizace her jako takových. Konec této kapitoly bude věnován překladu deskových her a představení hry Castle Panic.

### **1.1. Obecně o lokalizaci**

Pym uvádí, že pojem lokalizace vznikl v 80. letech 20 století, když začalo být zapotřebí převádět software do různých jazyků (2014, s. 118). Tento proces si vyžadoval nejen překlad, ale také širokou škálu dalších úprav pro cílové locale. Odtud pochází název lokalizace. Procesu se účastní nejen překladatelé, ale také programátoři, grafici, marketingoví experti a další odborníci.

Dunne uvádí, že do 90. let lokalizace převážně označovala adaptaci softwaru pro zahraniční trhy. S rozmachem internetu ale vzrostl počet společností, které chtěly uvést své produkty na globální trh, proto se tato strategie zobecnila a nyní se používá pro další typy produktů, které je třeba přizpůsobit novým locale (2006, s. 3).

O lokalizaci a jejím významu se dodnes vedou mezi odborníky debaty. Tuto otázku rozebírá například Anthony Pym, který uvádí, že někteří teoretikové překladu vnímají lokalizaci jako specializovaný druh překladu. Jiní autoři, mezi které se řadí např. Esselink, Dunne či samotný Pym, naopak vnímají překlad pouze jako jednu ze součástí procesu lokalizace (2004, s. 1–2). Pro potřeby této práce se budu nadále přiklánět ke druhé teorii a lokalizaci tedy budu vnímat jako širší fenomén, jehož je překlad pouze jednou součástí.

Proces lokalizace se sestává ze čtyř fází, kterými jsou globalizace, internacionalizace, lokalizace a překlad (translation). Tyto pojmy bývají uváděny pod anglickou zkratkou GILT. Dále je doplňuje pojem locale. Dunne vysvětluje, že tyto pojmy na sebe navazují, proto budou v této podkapitole vysvětleny jak tyto pojmy, tak vztahy mezi nimi (2006, s. 4).

### *1.1.1. Globalizace*

Globalizace značí záměr společnosti uvést produkt na trh ve více zemích. Asociace GALA (Globalization & Localization Association) uvádí, že globalizace zahrnuje veškeré procesy, které mají za úkol připravit produkt pro globální prodej (2018). Watkins dodává, že globalizaci lze vnímat jako marketingovou strategii. Jako příklad zdařilé globalizační strategie vidí společnost Coca-Cola, která svůj produkt upravuje tak, aby byl lákavý pro každého (2002, s. 4). Na globalizaci navazují další procesy, kterými jsou internacionalizace, lokalizace a překlad.

### *1.1.2. Internacionalizace*

Na přelomu 80. a 90. let bylo zjištěno, že určité kroky mohou pomoci urychlit proces lokalizace. Jedním takovýmto krokem je internacionalizace, tedy proces, kdy je produkt upraven tak, aby mohl být snadno a rychle lokalizován (Dunne 2006, s. 4). Internacionalizace se snaží upravit či zcela odstranit elementy, které by mohly působit problémy při následném překladu či lokalizaci. Protože internacionalizace předchází lokalizaci, dochází k ní často už během výroby produktu. Pym podotýká, že takto vzniklá internacionalizovaná verze může být rychle převáděna i do více jazyků najednou, což zvyšuje efektivitu procesu lokalizace (2014, s. 121).

### *1.1.3. Lokalizace*

Jak už bylo řečeno, pojem lokalizace původně vznikl v rámci vývoje softwaru. Od té doby se však dále vyvíjel. Z dalších oblastí, které lokalizaci využívají, můžeme zmínit například lokalizaci webových stránek a mobilních aplikací, nebo také lokalizaci různých přístrojů a zařízení. Proto se tedy pro účely této práce budu držet obecnější definice lokalizace, kterou uvádí Esselink (2000, s. 3) dle asociace LISA (The Localisation Industry Standards Association): „Lokalizace je jazyková a kulturní adaptace produktu pro cílové locale, kde bude používán a prodáván“. Jak vyplývá z této definice, lokalizace obsahuje jak převod jazykové složky (překlad), tak upravení produktu pro cílové locale (změna způsobu zápisu data, měny, atd.). Watkins dále upozorňuje, že výsledný produkt lokalizace by měl navíc navodit dojem, že byl vyroben právě pro potřeby cílového příjemce (2002, s. 4).

#### *1.1.4. Překlad*

Dalším pojmem v konceptu GILT je „translation“, tedy překlad. Jedná se o samotný převod jazykové informace z výchozího jazyka (VJ) do cílového jazyka (CJ) a jako takový stojí překlad v samém srdci procesu lokalizace (Watkins 2002, s. 9). Asociace GALA navíc tvrdí, že správný překlad vyžaduje „přesné převedení tónu a záměru originálu do CJ (2018)“.

#### *1.1.5. Locale*

Posledním pojmem je locale. Tento pojem označuje variaci jazyka, jakou se mluví na určitém místě. Sandrini říká, že locale je kombinací jazyka a geografické oblasti (to může znamenat zemi, ale i město) a jejich kulturních implikací (2008, s. 2). Jeden jazyk tedy nemusí nutně znamenat pouze jedno locale. Například francouzská a kanadská podoba francouzštiny se od sebe liší. Když tedy dojde k lokalizaci produktu pro potřeby daného locale, je třeba brát ohled na jeho kulturu, zvyklosti a úzus (zápis data, měn, psaní desetinných čárek atd.).

Veškeré pojmy, které jsme si zde vysvětlili, na sebe navazují a fungují společně. Globalizace je prvním krokem na cestě za uvedením produktu na světový trh. Internacionalizace slouží jako příprava a usnadnění lokalizace a překladu. Lokalizace má za úkol přizpůsobit produkt cílovému locale a překlad značí samotný převod jazykové informace z VJ do CJ.

## **1.2. Problematika lokalizace her**

Tato podkapitola se věnuje lokalizaci na poli her. Nejvíce výzkumu v této oblasti se zabývá výzkumem lokalizace videoher. Přestože lokalizace videoher není tématem této práce, mohou být poznatky z tohoto oboru stále relevantní a z toho důvodu je v této podkapitole shrnu a vysvětlím, v čem se shodují s lokalizací her deskových.

Od přelomu tisíciletí se v rámci teorie překladu začal objevovat zájem o studium lokalizace her. Ukázkou tohoto fenoménu je výzkum zaměřený na lokalizaci videoher, ke kterému vědeckých prací stále přibývá. K relevantním autorům se řadí Bernal-Merino, O'Haganová a Mangironová. Důvodem zájmu o tento obor je fakt,

že průmysl videoher je v roce 2019 největším zábavním průmyslem na světě (Reuters 2018) a tudíž v této oblasti stále stoupá poptávka po lokalizaci.

Lokalizace deskových her a videoher si jsou v mnohém podobné. V obou se například objevuje množství různorodých textových typů. Objevuje se zde text pravidel, který funguje jako manuál a má uživateli umožnit hru hrát. Stejně tak ale může hru doprovázet například popis postav nebo děje, který může být označen za literární text. Překladatel proto musí být schopen zvládat technické aspekty překladu návodů, stejně jako práci s literárním textem, kde je překlad v porovnání s instrukcemi volnější a vyžaduje větší fantazii. Mnohé hry navíc bývají adaptací knižní/filmové předlohy (Zaklínač, Karetní hra o trůny), v těchto případech je výhodou mít znalost specifikací a terminologie těchto předloh. Nutná je i schopnost práce s překladatelskými nástroji. Překladatel, který pracuje na deskové hře, sice nemusí nutně umět ovládat stejné nástroje jako překladatel videoher, přesto by ale měl být schopen využívat překladové paměti (TM) a nástroje počítačem podporovaného a strojového překladu. V neposlední řadě čelí oba typy lokalizace prostorovým omezením textu, ať už na fyzických komponentech hry nebo v dialogových oknech. Ty se dají řešit různými strategiemi, které budou podrobněji rozebrány v komentáři. Kromě těchto technických záležitostí mají obě odvětví společné to, že se v nich objevují fanouškovské překlady, kterým bude z tohoto důvodu věnována pozornost ke konci následující části této kapitoly.

### **1.3. Problematika lokalizace deskových her**

Na začátku této podkapitoly bude vysvětlen pojem desková hra. Poté se zaměřím na deskové hry v České republice. Na závěr bude představena hra Castle Panic, která je předmětem této práce.

Deskové hry jsou typem stolních her. Evans zmiňuje, že desková hra je taková hra, kterou jeden či více hráčů hraje na jednom místě, často za použití herního plánu (2013, s. 18). I tady se ovšem mohou objevit výjimky, např. hra Carcassone, která sice desku nepoužívá, hráči ale v průběhu hry spojují hrací žetony a hrací plochu tak vytvářejí. Dalším komponentem hry bývají žetony, kameny či figurky, které se na herním plánu během hry vyskytují.

Jak už bylo zmíněno v části **1. 2.**, dostupná literatura k tématu překladu her je sice bohatá, většinou se ovšem zabývá překladem videoher. Výzkum v oboru lokalizace deskových her je sporý. Evans navíc poukazuje na fakt, že většina akademického výzkumu deskových her se soustředí na popis historie jejich vzniku. Předmětem zkoumání jsou navíc tradiční hry, jako jsou Go či šachy, a tento výzkum proto není aplikovatelný na moderní deskové hry 21. století. Moderní deskové hry, jako jsou Monopoly, Osadníci z Katanu nebo Carcassone, představují multimodální textový systém a hru tvoří interakce mezi hráčem, pravidly a herním materiálem (2013, s. 15–18).

Moderní deskové hry existují v množství variací, proto nebývá jednoduché je zařadit. Internetový obchod s deskovými hrami Planeta her ([www.planetaher.cz](http://www.planetaher.cz)) například dělí hry podle tématu (Fantasy, historické, horror, logické, atd.), určení (společenské, vědomostní, postřehové, atd.), nebo cílové skupiny hráčů (pro rodiny, pro děti, pro náročné). Kromě tohoto dělení existují také pojmy „eurohry“ a „ameritrash“. **Eurohry**, tedy hry evropského stylu, často nemívají složitý příběh ani pravidla, mají v zásadě nekonfliktní téma (ekonomika, výstavba, nákup), obsahují minimum náhody a často trvají méně než 2 hodiny. Za typickou ukázkou euroher je možné považovat Carcassone či jeho předchůdce Osadníky z Katanu. Jako jejich protipól vystupují hry amerického stylu **ameritrash**, které se vyznačují propracovaným příběhem, dlouhou hrací dobou, náhodou, důrazem na strategii a konfliktem mezi hráči. Jako příklad bývají uváděny hry Dune a Arkham Horror. Ne všechny hry ale bývají snadno zařaditelné, protože mnohdy kombinují typické rysy hned několika podtypů (Sydo 2009).

Moderní deskové hry se od sebe navzájem v mnohém liší, záměr překladatele však zůstává stejný. Hlavním cílem lokalizace deskové hry je, aby ji mohl cílový příjemce použít tak, jak bylo zamýšleno, tedy aby byla hratelná. V současnosti již mnohé společnosti počítají s možností, že bude hra lokalizována do cizího jazyka, proto přistupují ke globalizaci a provádějí kroky, které usnadní proces lokalizace.

Specifika deskových her rozebírá například Evans. Jedním z těchto specifíků je výroba fyzické podoby hry a náklady s ní spojené, které se projevují i v přístupu k lokalizaci. Rozhodujícím faktorem zde bývá cena materiálů. Právě kvůli ceně se často objevují předem globalizované herní plány, na kterých se neobjevuje text, není je totiž potřeba

lokalizovat pro každé nové locale. Dále žetony se buďto nápisům také zcela vyhýbají, nebo obsahují minimum textu či všeobecně známé a snadno pochopitelné symboly, jako jsou šipky, zjednodušené kresby, atd. (2013, s. 21). Proto je možné tvrdit, že většina textu, se kterým se ve hrách setkáme, se objevuje v pravidlech a na herních kartách, které jsou vyráběny z levnějšího materiálu.

Zvláště v případě hracích karet se objevuje další typický problém lokalizace deskových her, a tím je prostorové omezení textu. Vlivem těchto omezení karty často obsahují symboly či zkratkovité pokyny, které bývají detailněji vysvětleny v pravidlech. Samotná pravidla bývají doplněna o ilustrace, které mají pomoci jejich pochopení. Každá část hry (obal, pravidla a herní materiál) obsahuje své vlastní specifické prvky, které budou podrobně popsány v kapitole 2.

Lokalizace deskových her je rozvíjející se disciplína se zvláštními požadavky. Jedná se o lokalizaci moderních deskových her, které mají své typické rysy a odlišují se tak od tradičních deskových her.

#### **1.4. Deskové hry v České republice a fanouškovské překlady**

V České republice funguje hned několik vydavatelství, které prodávají deskové hry. Mezi nejznámějšími můžeme jmenovat Albi, MindOk, REXhry, Blackfire, CGE (Czech Games Edition) nebo poměrně nové Fox in the Box. Většina vydává lokalizované hry dovezené ze zahraničí, CGE oproti tomu vydává spíše hry českých a slovenských autorů. Z úspěšných českých her můžeme jmenovat Krycí jména, se kterými autor Vlaada Chvátil vyhrál prestižní ocenění Hra roku (Spiel des Jahres) 2016. Tato hra byla lokalizována do angličtiny pod názvem Codenames (Lukešová 2016)

Zájem o deskové hry v posledních letech stoupá a českých hráčů je stále více. Ukázkou je komunita příznivců deskových her na webové stránce Zatrolené hry, která ke konci roku 2018 čítala kolem 27 000 uživatelů (Wolfsen 2019). Jedná se o stránky pro fanoušky deskových her, které obsahují články, diskuzní fóra, recenze her, kalendář společenských akcí a turnajů a také fanouškovské překlady.

Existuje více důvodů, proč fanoušci vytvářejí vlastní překlady. Občas se jedná o méně známé hry, které se na český trh nedostanou, jindy zase vydání oficiální verze trvá

dlouhou dobu. Tyto překlady jsou pak dostupné na internetu (např. na již zmiňovaném serveru [www.zatrolene-hry.cz](http://www.zatrolene-hry.cz), či [www.prekladyher.eu](http://www.prekladyher.eu)) a uživatelé si je mohou zdarma stáhnout.

Amatérští překladatelé bývají sami fanoušky deskových her, mají tedy k tématu blízko. Problém ale představuje nekonzistentní kvalita překladů. Na webových stránkách Zatrolených her najdeme jak překlady profesionální kvality, tak ne úplně vydařené pokusy nadšenců. Občas může dělat problém porozumění angličtině, nejčastěji jde ale o nedostatky v českém jazyce (Deskofobie 2016). Častou výtkou bývá přílišná věrnost anglické stavbě věty či ponechání počestěných anglických výrazů. Ve snaze těmto problémům předcházet napsal uživatel Cauly (jeden ze zakladatelů Zatrolených her) zjednodušenou příručku o překladu her nazvanou Malá kuchařka překladatele na ZH, ta ale obsahuje pouze několik obecných rad (překladatel by měl ovládat VJ i CJ, doporučuje se korektura, atd.).

To ovšem neznamená, že česká vydavatelství nepřihlížejí k práci fanoušků. Je to částečně kvůli tomu, že i překladatelé, kteří dnes pracují pro známá nakladatelství, začínali svou kariéru jako fanoušci deskových her. Blackfire například jen minimálně využívá práce externích překladatelů, na hrách pracují sami. Některé povedené amatérské překlady byly v minulosti oficiálně vydány (např. hra *Tales of the Arabian Nights*), jindy překladatelé nechali fanoušky v anketě vybrat překlad názvu hry (Deskofobie 2016).

V České republice funguje početná komunita aktivních hráčů deskových her. Ti na internetu o hrách diskutují, přidávají recenze a vytvářejí i své vlastní překlady. Existuje sice rozdíl mezi prací fanoušků a vydavatelství, funguje zde ale komunikace a na názory fanoušků je brán ohled.

## **1.5. Castle Panic**

Castle Panic je kooperativní strategická desková hra s prvky fantasy, jejímž autorem je Justin De Witt. Hru poprvé v roce 2009 vydala americká společnost Fireside Games, která se zaměřuje na rodinné hry. Mezi jejich další tituly patří hry *Bears!*, *a Here, Kitty, Kitty!*. V době psaní této práce vyšla zatím pro hru Castle Panic tři rozšíření,



a to Wizards Tower (2011), The Dark Titan (2015) a Engines of War (2016). Fireside Games navíc vydalo upravené variace původní hry, které sice sdílejí podobnou herní mechaniku, nabízejí ale nový herní zážitek. Patří sem Dead Panic (2013), Munchkin Panic (2014) a Star Trek Panic (2016). V roce 2019 se připravuje hra My First Castle Panic pro děti od 4 let. Kromě anglického originálu existuje hra i v holandštině a němčině.

Hra Castle Panic je určena pro 1 až 6 hráčů, kteří se snaží ubránit hrad před nájezdy skřetů. Herní plán má tvar kruhu a je rozdělen na 3 barevné části a 6 očíslovaných sektorů. Hráči si mohou vyměňovat karty, útočit na blížící se nepřátele a opravovat zničené hradby. Hra končí ve chvíli, kdy hráči porazí všechny skřety, nebo když útočníci zničí všechny hradní věže. Hra je směřována na děti od 10 let, zabaví však i starší hráče. Příběh je velmi přímočarý a hra většinou trvá méně než hodinu, proto by se hra Castle Panic dala zařadit mezi eurohry.

V České republice je sice hra k dostání v internetových obchodech (např. [www.fantasyobchod.cz](http://www.fantasyobchod.cz), [www.svet-her.cz](http://www.svet-her.cz)), dosud však neexistuje oficiální český překlad. Na výše zmíněné webové stránce Zatrolené hry již existují 2 neoficiální překlady hry Castle Panic. První vznikl v roce 2010 a vytvořil jej uživatel jimi2000. Tento překlad je do velké míry ovlivněn anglickým originálem (např. ponechává všechna velká písmena, drží se anglické větné stavby) a z grafického hlediska je zpracovaný pouze částečně (jedná se o textový dokument, který obsahuje několik ilustrací z původních pravidel). Druhá verze vznikla v roce 2013 a přeložil ji uživatel Bacil. Jedná se už o zdařilejší a graficky zpracovaný překlad, je z něho ovšem patrné, že je určen specificky pro skupinu uživatelů Zatrolených her, tzn. pro uživatele, kteří jsou fanoušky deskových her a mají s nimi tedy určitou zkušenost. To je vidět na použití výrazů, které budou těmto uživatelům sice jasné, pro širokou veřejnost by ovšem mohly představovat problém (např. překlad „Boss Monsters“ jako „Boss nestvůry“). Z toho důvodu jsem se rozhodla vytvořit zcela nový překlad, který bude použitelný pro běžné uživatele.

## 2. Vytyčení překladatelských strategií

V této kapitole budou podrobně popsány jednotlivé části hry Castle Panic, tedy obal, herní plán, pravidla hry a herní materiál. Dále bude zmíněna lokalizace dalších materiálů, kterou by bylo třeba provést pro úspěšné uvedení hry na český trh. Cílem je vytyčit strategie překladu a nastínit problémy, kterým by mohly při lokalizaci nastat. Ohled budu brát také na grafické zpracování makety hry, kterou jsem vyhotovila pro potřeby obhajoby této práce.

Při vytyčování strategií se budu opírat o poznatky z teorie skoposu, kterou představil v 70. letech minulého století Hans Vermeer. Teorie skoposu nám říká, že bychom při překladu měli brát v potaz funkci a účel cílového textu (CT). Tento účel ovlivňuje výběr i následné uplatnění překladatelských strategií (Munday s. 126). Pym uvádí, že jeden výchozí text (VT) může být přeložen různými způsoby podle toho, jakého účelu chce překladatel dosáhnout. Překladatel potřebuje dodatečné informace o zamýšleném účelu CT, které poskytne zadavatel (2014, s. 43).

Dále bude zmíněno rozdělení textových typů podle Katariny Reissové. Ta vychází z práce Karla Bühlera a rozděluje textové typy podle jejich funkce. Rozlišuje typ informativní, který se zaměřuje na obsah, typ expresivní, který se zaměřuje na formu, a typ operativní, který se zaměřuje na apel (2014, s. 24–43). Každý z těchto textových typů si žádá využití specifických překladatelských strategií (Pym 2014, s. 46–47). Texty ale nemusí být pouze informativní, operativní či expresivní, prvky těchto typů se naopak často prolínají. Jednotlivé části deskové hry tedy také spadají do více textových typů. Obal je typ informativní (sděluje informaci o produktu), ale také operativní (má na zákazníka zapůsobit tak, aby si ho chtěl koupit). Herní plán a komponenty zase spadají jak do typu informativního (předávají instrukce), tak do typu expresivního (mají také působit esteticky). V následující kapitole budou vytyčeny strategie pro jejich překlad.

### 2.1. Obal

Obal je neoddělitelnou součástí produktu. Křížek a Crha (2012, s. 174) zmiňují, že obal „má chránit výrobek, umožnit jeho skladování, vystavování i snadný odnos domů, informovat o výrobku a jeho užití, působit esteticky a také propagovat svůj obsah

a výrobce“. Obal je to první, s čím se zákazník při nákupu setkává, zprostředkovává první dojem z produktu. Design obalu má tedy za úkol zaujmout (navázat kontakt se zákazníkem) a odlišit se od ostatních nabízených produktů (Labreport 2009).

Pro lokalizaci obalu produktu neexistuje jednotná strategie. V některých případech zůstává obal věrný originálu, jindy může dojít k zásadním změnám. Jak vysvětluje Gómez, obal je často nutné přizpůsobit specifickým potřebám a zvyklostem cílového locale. Může jít o změnu písma, ilustrací nebo i barevného schématu. Jako ukázkou můžeme uvést trh v Číně, kde je často využívána žlutá barva, protože symbolizuje radost a štěstí. Oproti tomu v islámských zemích se společnosti v marketingu žluté barvě vyhýbají, protože symbolizuje smrt. Proto se při uvedení produktů na tento trh volí jiné barvy (Labreport 2009). Destigter navíc upozorňuje, že různé země mají své vlastní předpisy o tom, jaké informace musí obal obsahovat, proto je důležité tyto normy následovat (2014).

Christina Major, která mimo jiné vytváří grafiku pro deskové hry, ve svém článku na [www.leagueofgamemakers.com](http://www.leagueofgamemakers.com) popisuje, jak by měl vypadat úspěšný design obalu deskové hry. Přední strana má přilákat pozornost zákazníka. Toho je docíleno již ilustrací, na kterou je kladen velký důraz. Přední strana by neměla obsahovat příliš velké množství informací, především se zde uvádí název hry a výrobce. Dále se může objevit chytlavý slogan, získaná ocenění nebo informace o věku a počtu hráčů (Major 2014). V případě Castle Panic bude ilustrace na přední straně zachována, protože nepůsobí v českém prostředí rušivě a hodí se k tématu hry. O tom, kdy je vhodné název u deskové hry lokalizovat, se vedou diskuze. Existují tři možnosti, a to ponechat název v originále, přeložit název do češtiny (a změnit tak logo i graficky), nebo nechat původní název a doplnit k němu český podnázev. Pro účely této práce jsem se rozhodla ponechat původní název a zavést český podnázev. Tato volba bude odůvodněna v komentáři. Na obalu se také objevují ocenění, které hra získala. Ta budou ponechána a přidají se k nim i další ocenění, která jsou zajímavá pro české hráče.

Major dále píše, že největší množství textu najdeme na zadní straně obalu. Kromě loga zde bývá shrnutí příběhu hry, seznam herního materiálu či ilustrace ze hry. Patří sem i jména tvůrců a informace o licenci a distribuci (Major 2014). Ilustrace i text budou lokalizovány a povinné údaje budou upraveny pro potřeby České republiky. Jak již bylo zmíněno, v této práci jde o lokalizaci tak, jako by měla hru vydat společnost Albi.

Specifickým rysem této společnosti je jejich „Albi info box“, který je umístěn na zadní straně her a heslovitě shrnuje charakteristiku hry a její parametry, tedy část trvání a doporučený počet a věk hráčů. Ten bude potřeba graficky zpracovat a přidat.

Text na obalu má hned několik charakteristik. Objevuje se zde jak text informativní, tak text operativní. Proto je nutné rozlišit odlišné funkce obou těchto textových typů a zohlednit je při překladu. Bude navíc nutné dodržet podobnou délku textu jako v originále. Text nesmí být příliš dlouhý, protože by se nevešel na obal, na druhou stranu ho není ani možné příliš zkrátit, aby obal nepůsobil prázdňě. Při grafickém zpracování bude také potřeba najít místo pro Albi info box.

Obal produktu působí jako reklama a poskytuje důležité informace, je ho tedy potřeba vhodně upravit pro cílové locale. Na to bude bráno ohled jak při překladu textu, tak při grafickém zpracování hry a následné výrobě makety.

## **2.2. Herní plán**

Herní plán je středobodem deskových her, protože se na něm hra odehrává. Evans uvádí, že herní plán bývá vyroben z dražších materiálů než např. karty, proto je jeho výroba nákladnější. Vydavatelé se proto často snaží vyhnout velkému množství textu, aby pak nemuseli herní plán lokalizovat pro každý nový trh (2013, s. 21).

Hra Castle Panic se tomuto popisu vymyká, protože oproti jiným deskovým hrám obsahuje poměrně velké množství textu. Herní plán je rozdělen na kruhové zóny, které jsou pojmenovány a označeny čísly a barvami. V rozích plánu najdeme pomocný text. Ten shrnuje nejdůležitější části pravidel, aby hráči nemuseli neustále listovat v příručce. Najdeme zde jednotlivé kroky tahu, seznam elitních skřetů a jejich útoků a také seznam žetonů zvláštních akcí skřetů.

Herní plán obsahuje text čistě informativního charakteru. Největší problém zde bude představovat text, který shrnuje pravidla. Je třeba je popsat stručně, aby se vešel do vyznačeného prostoru. Dále bude také potřeba lokalizovat názvy kruhových zón, které představují problém z hlediska grafického zpracování.

### 2.3. Pravidla hry

Pravidla nám říkají, jak máme připravit hru, co která karta dělá a jak celá hra funguje. Můžeme je tedy klasifikovat jako návod či instrukce. Tento typ textu zkoumá například Jindra Světlá, která za jeho základní funkci považuje funkci návodovou (ta je specifikací již zmíněné funkce apelové). Tvrdí, že tyto texty mají působit na adresáta a přimět ho k určité činnosti (2002). Zmiňuje také požadavky, které daný text musí splňovat: „Z hlediska příjemce textu musí být text jasný, srozumitelný, dostatečně explicitní a kompletní, měl by obsahovat všechny údaje potřebné pro dosažení cíle činnosti (Světlá 2002)“.

O instrukcích píše také David McMurrey (2014). Upozorňuje, že je nutné mít na paměti, kdo je cílovým příjemcem textu a tomu přizpůsobit jazykovou úroveň, náročnost terminologie atd. Dále doporučuje instrukce otestovat v praxi.

Tyto požadavky se budu snažit uplatnit i na konkrétním případě překladu hry Castle Panic. Hlavním cílem je vyprodukovat text, který je jasný a srozumitelný. Pozornost bude věnována také cílovým příjemcům, na které je text směřován. Hra je určena pro děti od deseti let, čemuž bude třeba přizpůsobit náročnost jazyka i použitou terminologii. Dále je důležité zmínit, že pravidla deskových her, (zvláště takových, které jsou cíleny na děti) musí do určité míry splňovat i estetickou formu. Text by měl být čtivý, aby byla hra pro příjemce zábavnější.

Světlá dále dodává, že návodový text často obsahuje také texty popisné (2002). To se v našem případě týká hned prvního odstavce pravidel, který má za úkol uvést příběh celé hry a vtáhnout hráče do děje. Tuto funkci se pokusím při překladu zachovat.

Světlá dále poukazuje na grafickou složku textu, tedy podtrhování, kurzívu apod. (2002). Ta má za úkol zvýraznit části textu a usnadnit orientaci, proto bude při převodu do CJ zachována. Dalším častým prvkem pravidel jsou ilustrace. Ty doprovázejí text a názorně vysvětlují jeho obsah. Některé z ilustrací obsahují text, proto je bude potřeba plně lokalizovat.

Pravidla hry se dají považovat za instrukce, proto se při jejich překladu zaměříme na jasný a srozumitelný jazyk a přizpůsobení se cílovému čtenáři. Dále bude potřeba lokalizovat ilustrace, které pravidla doprovázejí.

## 2.4. Další herní komponenty

Další součástí hry mohou být figurky, žetony a karty. Evans uvádí, že figurky u většiny deskových her neobsahují žádný text (2013, s. 21). Tak je tomu i v případě této hry, kde jsou figurky hradeb a věží plně internacionalizované. Jsou pro české publikum bez problémů pochopitelné, není je proto potřeba nijak upravovat.

Trojhranné žetony skřetů obsahují pouze název postavy a počet životů. Problematika překladu těchto názvů bude zmíněna v komentáři. Problém představují speciální žetony, na kterých jsou uvedeny pokyny. Ty jsou popsány heslovitě a rozvedeny v pravidlech. Cílem je přeložit tento text tak, aby samotný žeton předal jasnou informaci o své funkci i bez nahlížení do pravidel. Žetony jsou doplněny kresbami a symboly, na které budeme při překladu odkazovat.

Posledním komponentem jsou karty. V horní části je uveden jejich název, dole je pak vysvětlena funkce. Jak tvrdí Evans, karty v zásadě fungují jako rozšíření pravidel, které navíc podléhá přísným prostorovým omezením (2013, s. 22), proto se zde budu opět opírat o zásady psaní instrukcí, které byly uvedeny v části 2. 3. Problematika překladu karet spočívá především v jejich prostorovém omezení, proto bude třeba volit co nejkratší formulace či menší font, popřípadě bude třeba přistoupit k většímu zásahu do textu.

## 2.5. Dodatečná lokalizace

Lokalizace hry Castle Panic nekončí převedením samotné hry do češtiny. Jak již bylo uvedeno, účelem této práce je lokalizovat hru tak, jako by ji mělo vydat vydavatelství Albi. S uvedením hry na český trh by se v takovém případě pojily i další kroky, které zde představím, ty však bohužel přesahují rámec této bakalářské práce.

Na oficiálních webových stránkách [www.albi.cz](http://www.albi.cz) jsou v sekci Hry a zábava představeny veškeré hry, které Albi prodává. Tento příspěvek představuje děj každé hry, její stručný popis, fotografie hry, odkaz na e-shop atd. Proto by bylo zapotřebí vytvořit takovýto příspěvek, stejně jako příspěvek pro Albi e-shop. Jedním z dalších kroků by musela být také lokalizace webových stránek a e-shopu výrobce Fireside Games, aby byly přístupné pro českého zákazníka. Albi má dále vlastní kanál na webové stránce Youtube, kde v krátkých videích představuje své hry. Tato videa si točí sami

a dá se proto předpokládat, že by podobné video vzniklo i pro Castle Panic. Vydavatelství Albi ke svým hrám přikládá také pravidla hry ve slovenštině, jejich vytvoření ovšem přesáhlo rámec této bakalářské práce.

Lokalizace deskové hry se týká všech jejích částí, z nichž má každá jinou funkci, proto také vyžaduje zvláštní strategii. Obal hry slouží k propagaci produktu a odlišení se od konkurence, musí být proto přitažlivý pro zákazníka. Pravidla hry jsou součástí balení, existují ovšem i v elektronické podobě na webových stránkách a fungují jako návod, musí být tedy jasná a srozumitelná. Karty a žetony zase čelí problémům s prostorovým omezením. Pro úplnou lokalizaci by bylo navíc potřeba lokalizovat stránky Fireside games a instruktážní videa. Toto všechno jsou kroky, které by bylo třeba provést pro úspěšné uvedení hry na český trh.

### 3. Překladatelský komentář

Tato kapitola představuje konkrétní problémy, které nastaly při lokalizaci hry Castle Panic. Budu zde vycházet ze strategií, které byly uvedeny v předchozí kapitole. Pozornost bude také věnována potřebám grafického zpracování, které je nedílnou součástí procesu lokalizace deskové hry.

Mezi angličtinou a češtinou existují systémové rozdíly, které popisuje například Knittlová. Ta uvádí, že „Angličtina jako izolační analytický jazyk má více výrazů analytických, víceslovných a současně je také často explicitnější než čeština, syntetický jazyk flexivní“. Dále píše, že v překladu do češtiny často dochází k přidání informace, která byla v původním textu pouze implikována, což vede k prodloužení CT. To není žádoucí, proto je často zapotřebí užívat kompresi textu či vypuštění redundantní informace (2010, s. 44–45). Dalším rozdílem jsou odlišná pravidla psaní velkých písmen v obou jazycích. Jak zmiňuje Internetová jazyková příručka (2019), angličtina používá velká písmena u výrazů, které se se snaží zdůraznit, to ovšem pro češtinu neplatí. Místo toho příručka doporučuje pro zvýraznění slov užívat např. kurzívu či tučné písmo. Tyto skutečnosti jsem se snažila při překladu zohlednit.

V tomto komentáři budou zmíněny zavedené překladové postupy, které popisují Jean-Paul Vinay a Jean Darbelnet (1995). Mezi ně patří například explicitace, tedy vyjádření informace, která se ve VT vyskytuje pouze implicitně. Dalším postupem je generalizace, neboli použití obecnějšího vyjádření, které je méně specifické než v případě VT. Vinay a Darbelnet také zmiňují postup adaptace, kdy dochází k nahrazení situace VJ situací v CJ. Tyto postupy budou dále ukázány na specifických příkladech ze hry Castle Panic.

#### 3.1. Obal

Jak již bylo řečeno v části 2. 1., přední strana obalu má přitáhnout pozornost zákazníka, text má tedy převážně operativní funkci. Zadní strana naopak poskytuje podrobnější informace o hře, jejím příběhu, obsahu a výrobci, proto více odpovídá typu informativního textu. Pro potřebu obhajoby jsem vyhotovila maketu celé hry, proto také dále zmíním dodatečné elementy, které bylo potřeba na obal doplnit.



Na přední straně krabice se kromě ilustrace (která se nemění) nachází název hry. Název by měl připoutat pozornost, být dobře rozpoznatelný a v neposlední řadě také nastiňovat, o čem daná hra bude. Při lokalizaci názvu deskové hry existují tři strategie, které lze uplatnit. Je možné název ponechat v originále, přeložit ho nebo ponechat původní název a přidat český podnázev.

První možností je ponechat název v původní podobě. Tento postup lze uplatnit v případech, kdy je originální název krátký či snadno zapamatovatelný a nepůsobí cílovému příjemci problémy s výslovností. Ukázkou je například karetní hra Bang! nebo rodinná hra Drop it, které v České republice prodává společnost Albi. Původní název má navíc určitý vizuální styl, na jehož zachování může trvat majitel licence, jako tomu bylo u hry Blood Rage od vydavatelství RexHry (Deskofobie 2016).

Další možností je lokalizovat název do češtiny. Tento postup je vhodný v případech, kdy by zákazník z původního názvu nevyrozuměl, o čem hra bude a co od ní může očekávat. Cílem překladu zde není doslovně název přeložit, ale nově vytvořit takový název, který se ke hře hodí a bude pro zákazníky zajímavý. Mezi hry tohoto typu se řadí např. hra od vydavatelství Albi Umí prase létat? (Können schweine fliegen?) nebo karetní hra od vydavatele RexHry Chňapni čuníka! (Pick-a-Pig).



Obrázek 1: Umí prase létat?

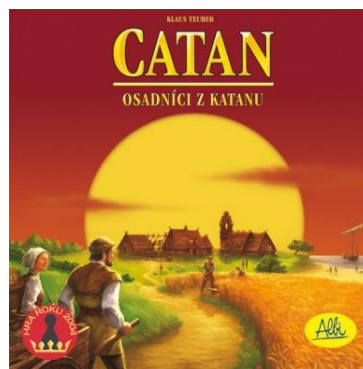


Obrázek 2: Können Schweine Fliegen?.

Kompromisem mezi těmito dvěma způsoby je ponechání původního názvu a vytvoření českého podnázevu. Tento postup zvolilo například vydavatelství Albi pro hru Catan (©2002). Ta byla původně uvedena na český trh pod názvem Osadníci z Katanu, později však vznikla nová verze, která dává přednost původnímu názvu „Catan“ a název „Osadníci z Katanu“ byl přidán jako podtitul (viz **obr. 1 a 2**).



Obrázek 3: Osadníci z Katanu



Obrázek 4: Catan

Pro překlad hry Castle Panic jsem zvolila poslední z možností, tedy ponechání původního názvu s českým podnázvem. Pro toto rozhodnutí existuje hned několik důvodů. Název hry není ani příliš dlouhý, ani těžce vyslovitelný, proto by neměl působit cílovým příjemcům problémy. Hra je navíc pod tímto názvem mezi českými fanoušky již dobře známá, na již zmíněné webové stránce Zatrolené hry jí byla věnována pozornost již v roce 2010 (Panzer 2010).

Jak již bylo zmíněno v podkapitole 1. 5., existují také oficiální lokalizované verze Castle Panic v holandštině a němčině. Obě tyto verze se drží původního názvu a vizuálního zpracování hry, díky tomu je možno předpokládat, že by držitel licence požadoval totéž i pro českou verzi.

Dalším důvodem je fakt, že je Castle Panic součástí dnes již zavedené série her Panic. V případě, že by byla základní hra lokalizovaná do češtiny, je možné očekávat, že by vznikla poptávka po dalších hrách z této série, jako například Star Trek Panic nebo Munchkin Panic. Český název by pak mohl působit problémy, protože název každé z těchto her obsahuje společný element, tedy slovo „Panic“, který by se musel objevit v každém překladu. Přidání podtitulu je proto funkčním řešením, jak se tomuto problému vyhnout, a uvést hru na český trh tak, aby byla pro fanoušky stále rozpoznatelná a aby její další verze nenarušily zavedenou kontinuitu.

Nelze ovšem vyloučit možnost, že by se zadavatel rozhodl přesto název lokalizovat do češtiny. Významová složka názvu je úzce propojena s jeho grafickým zpracováním, při vzniku nového názvu by proto bylo nutné držet se vizuální podoby původního názvu.

Písmo pro slovo „Castle“ působí starobylým dojmem, navozuje dojem středověku, kde se hra odehrává. Aniž by to tedy bylo na obalu explicitně uvedeno, mělo by toto písmo evokovat myšlenku, že se ve hře objeví téma hradů, rytířů, dobývání atd. Grafické zpracování slova „Panic“ by mělo navodit dojem akce a dobrodružství. Obě písmena dohromady by pak ideálně měla dát najevo, že se jedná o dobrodružnou a rychlou hru s prvky boje a fantasy a ne např. o hru ekonomickou či budovací, jak je tomu u hry Catan.

Při překladu jsem zvažovala několik možností, mezi nimi „Zachraň hrad“ a „Hrad v nebezpečí“. První možnost sice shrnuje cíl hry, neodpovídá však výše uvedeným požadavkům pro grafické zpracování. Podobný název by se také těžko vymýšlel pro ostatní hry v sérii Panic.

Druhou zvažovanou možností byl název „Hrad v nebezpečí“. Aby se název vešel na obal, muselo by se buďto zmenšit, nebo jinak graficky upravit písmo, aby byl čitelný jak na přední straně obalu, tak po stranách krabice a na zadní straně karet. Návrh jak by mohl český název vypadat je uveden níže (viz **Obrázek 6**).



Obrázek 5: Logo Castle Panic



Obrázek 6: Hrad v nebezpečí, autor Kateřina Hlavičková

Třetí zvažovanou možností bylo vymyslet zcela nový název, který by co nejlépe odrážel téma hry. Touto možností byl „Útok skřetů“, ten by ovšem vyžadoval zcela nové zpracování loga hry. Tento název jsem nakonec využila jako podnázev.

Jak již bylo zmíněno, snažím se tuto lokalizovanou verzi vyhotovit tak, jako by ji chtělo prodávat vydavatelství Albi. Proto jsem při výrobě makety hry umístila na zadní stranu obalu „Albi info box“ (viz podkapitola 2. 1.), který se objevuje na všech Albi hrách. Na něm jsou uvedena různá specifika hry, např. náročnost nebo podíl náhody. Tato kritéria jsem nenapsala sama, přejala jsem je z popisu hry Castle Panic, který je uveden na stránce českého internetového obchodu s deskovými hrami Svět her (<https://www.svet-her.cz/spolecenske-hry/castle-panic>).

Na zadní straně obalu jsou také uvedeny informace o výrobci, distributorovi atd. Ty jsem na maketě obalu nahradila informacemi vydavatelství Albi, které jsem získala z obalu hry Albi Osadníci z Katanu: Námořníci. Na tří ze čtyř stran spodního dílu krabice je také uvedena reklama na další hry od vydavatelství Fireside Games. Já jsem na maketu uvedla reklamu na další Albi hry, tedy na hry Karak, Osadníci z Katanu a Osadníci z Katanu: Námořníci.

### 3.2. Herní plán

Herní plán Castle Panic tvoří deska s kruhovým hracím polem, na které se pokládají figurky a žetony. V porovnání s jinými deskovými hrami obsahuje poměrně velké množství textu, který bylo třeba přeložit.

Herní plán je rozdělen na 3 barevné části a 6 očíslovaných sektorů. Dále se dělí na 4 kruhové zóny. Ty odpovídají kartám, se kterými hráči bojují proti skřetům. Zóny „Archer“, „Knight“ a „Swordsman“ ve hře označují místo, kde kolem hradu stojí pomyslná armáda, která ho brání před nepřáteli. Proto není vhodné ponechat v překladu jednotné číslo – nejedná se pouze o jednoho lučištníka, ale o celý oddíl. Proto jsem všechny bojovníky uváděla v množném čísle, viz *Příklad 1*. V tomto případě nebylo nutné měnit hodnoty jednotlivých postav (jak tomu bylo u žetonů), názvy korespondují s funkcí i ilustrací karet.

VT: Forest, Archer, Knight, Swordsman, Castle

CT: Les, Lučištníci, Rytíři, Šermíři, Hrad

### *Příklad 1*

Větší problémy ovšem představovala grafická úprava herního plánu. Původně jsem měla v úmyslu zpracovat celou hru graficky sama, nakonec jsem se ovšem rozhodla požádat o pomoc profesionální grafičku. Ta nakonec v této práci pomáhala jak s grafickou úpravou herního plánu, tak s úpravou obalu hry.

Nejvíce textu se objevuje v rozích herního plánu, kde jsou vypsány informace o pořadí kroků jednotlivých tahů, zvláštních skřetích žetonech a vůdcích skřetích hordy. Zde bylo třeba vytvořit text, který svou délkou zhruba odpovídá délce originálu, aby se text do vyznačeného pole vešel, ale aby ho zároveň nebylo málo a pole nepůsobilo prázdně. Tyto žetony jsou dovysvětleny v pravidlech, proto bylo možné některé méně důležité informace vypustit s tím, že si je hráči mohou dohledat. Proto jsem v některých případech vynechala redundantní informaci (viz *Příklad 2*).

VT: All Players must Discard all of the designated cards in their hands.

CT: Všichni hráči odhodí všechny karty *lučištník, rytíř* či *šermíř*.

### *Příklad 2*

VT: All Players must Discard all of the designated cards in their hands.

CT: Všichni hráči odhodí všechny karty *lučištník, rytíř* či *šermíř*.

### *Příklad 3*

Díky této strategii vznikl ve stejné větě prostor vysvětlit informaci, kterou jsem považovala za nedostatečně vyjádřenou ve VT. V rámci snahy o zlepšení srozumitelnosti textu jsem zde použila postup explicitace (viz *Příklad 3*).

## **3.3. Pravidla hry**

Jak již bylo řečeno v podkapitole 2. 3., pravidla obsahují největší podíl textu z celé deskové hry. Hráči se zde setkávají s podrobným popisem mechaniky hry i s funkcí jednotlivých komponentů.

### *3.3.1. Obecný přístup*

Angličtina nerozlišuje tykání a vykání, v češtině je ovšem nutné se k jednomu přiklonit. Jak napovídají pravidla her Munchkin (©2016) a Bang! (©2013), čeští vydavatelé

dávají přednost vykání. Proto jsem se této strategii držela (viz *Příklad 4*). V textu se také objevují pasáže ve 3. osobě jednotného i množného čísla, které diktují akce buďto všem hráčům, pouze jednomu hráči, nebo skřetům. Kde to bylo možné, snažila jsem se z důvodu čtivosti textu převést tyto věty do podoby přímého oslovení čtenáře, tak jako u *Příkladu 4*. Jinak jsem tuto formu dodržela (viz *Příklad 5*).

VT: Draw 3 Goblin, 2 Orc, and 1 Troll from the Monster tokens.

CT: Ze skřetích žetonů vezměte 3 *pěšáky*, 2 *válečníky* a 1 *ničitele*.

*Příklad 4*

VT: At the start of a turn, the player may discard 1 (and only 1) card.

CT: Na začátku tahu smí hráč odhodit (maximálně) 1 kartu.

*Příklad 5*

VT se také vyznačuje častým užíváním pasivních konstrukcí. Ty nezní v češtině přirozeně, proto jsem se je snažila převádět do aktiva (viz *Příklad 6*).

VT: The Wall is removed.

CT: Odeberte figurku *hradby*.

*Příklad 6*

V angličtině jsou veškeré komponenty hry uvedeny s velkým počátečním písmenem, to ovšem neodpovídá pravidlům českého jazyka (viz kapitola 3.). V češtině jsem proto figurky, karty, dílky i žetony přeložila s malým písmenem. Aby ovšem bylo zachováno jejich odlišení od zbytku textu, jsou vyznačené kurzívou (viz *Příklad 6*).

VT: These tokens are used when the Fortify Wall card is played. / Place Fortify token on 1 Wall.

CT: Použijte tento dílek, když zahrajete kartu opevnění. / Zavěs dílek opevnění na 1 *hradbu*.

*Příklad 7*

### 3.3.2. *Specifické problémy*

V pravidlech se objevuje titul „Master Slayer“. Tento titul dostane hráč, který ve standardní verzi hry získá nejvíce bodů. Slovo „Slayer“ se ve fantasy žánru překládá různě (např. název seriálu „Buffy the Vampire Slayer“ – „Buffy, přemožitelka upírů“, nebo v seriálu Fairy Tail „Dragon Slayer“ – „Drakobijec“). Titul jsem nakonec

přeložila jako „Skřetobijec“. Toto jméno jsem našla i ve světě Pána prstenů. Ve hře Pán prstenů: Karetní hra (2010) se objevuje karta „Longbeard Orc Slayer“, tedy „Dlouhovous Skřetobijec“, v žánru fantasy se tedy jedná o zavedený název.

Dalším specifickým problémem byl název kapitoly „Play Details“. Nejedná se o detailní popis již představené hry, ani o pravidla, která by měla původní hru nějak rozšířit. Všechny uvedené karty, žetony i situace jsou součástí standardní hry. Kapitola pouze dále vysvětluje pravidla hry, proto je nazvána „Další pravidla hry“.

V poslední kapitole nazvané „Variace hry“ jsou uvedeny možnosti, jak si hráči mohou hru ztížit, popřípadě zjednodušit. Tato dodatečná pravidla jsou v originále nazvána „Less Panic“ a „More Panic“. Toto je jasný odkaz na název hry. Ten byl zachován v angličtině a české slovo „panika“ se v něm neobjevuje, proto by přímý překlad nedával smysl. Z toho důvodu jsem názvy opsala jako „Jednodušší hra“ a „Náročnější hra“.

### **3.4. Další herní komponenty**

Další herní komponenty tvoří karty, žetony skřetů, speciální žetony a figurky věží a hradeb. Každý z těchto komponentů má své vlastní specifické rysy, proto budou řešeny odděleně.

#### *3.4.1. Karty*

Prvním požadavkem při překladu karet bylo opět rozhodnutí mezi vykáním a tykáním. Tentokrát jsem se přiklonila k užívání tykání. Je kratší, proto více vyhovuje grafické úpravě textu, která se potýká s prostorovým omezením. Hra je navíc mířena na děti od deseti let, pro které může být text tímto přístupnější, tak jak je tomu u hry Munchkin (©2016).

Některé karty ukazovaly již zmíněnou tendenci angličtiny k užívání víceslovných výrazů. Snažila jsem se proto najít jednoslovný ekvivalent, který je pro češtinu přirozenější (viz *Příklad 8*)

VJ: Nice Shot / Fortify Wall

CT: *Trefa / Opevnění*

*Příklad 8*

Karta „trefa“ představovala další problém, a to skutečnost, že je ji možné zahrát pouze v kombinaci s „hit cards“. Mým původním předpokladem bylo, že tento termín označuje veškeré karty, které se dají použít k útoku na skřety (tedy karty „rytíř“, „šermíř“ nebo také „barbar“), proto jsem zvažovala možnost přeložit termín jako „karty útoku“. Po důkladné rešerši jsem ovšem zjistila, že je tento termín lépe vysvětlen až v pravidlech rozšíření Castle Panic: Wizards Tower (©2011). Zde jsou karty rozděleny na „hit cards“ (mezi které se řadí karty „rytíř“, „lučištník“, „šermíř“ a „hrdina“) a „special cards“ (mezi které patří například karty „ticho po pěšině“, „barbar“ a „zažeň ho zpět!“). Aby se odstranila nejasnost tohoto výrazu, rozhodla jsem v pravidlech pro explicitaci a vypsal jsem plný výčet karet, se kterými se karta „trefa“ může používat. Tento postup ovšem nebyl kvůli prostorovým omezením možný u karty samotné. Proto jsem se rozhodla vrátit k původnímu názvu „karty útoku“ (viz *Příklad 9*). Výsledný popis na kartě bude tedy záviset na výkladu v pravidlech.

VT: Play this card WITH any hit card to slay the hit Monster.

CT: Zahraj SPOLU s kartami útoku a skol 1 skřeta.

*Příklad 9*

Při pojmenování některých dalších karet jsem přistoupila k volnějším překladu a vymyslela vlastní název, který podle mého názoru vystihoval funkci dané karty (viz *Příklad 10*).

VT: Missing

CT: Ticho po pěšině

*Příklad 10*

### 3.4.2. Žetony a figurky

Předem je třeba zmínit, že slovo „figurka“ se v originálním textu nevyskytuje. Hradby a hradní věže jsou označovány jako „tokens“. To je ovšem příliš obecný termín, který by neodpovídal jejich funkci ve hře. V případě hry Castle Panic se tyto herní komponenty zasazují do plastových stojánek a stojí na herním plánu, jedná se tak o figurky, proto je takto budu označovat.

Specifickým případem byl „token“ opevnění. Jedná se o komponent, který se nasouvá na figurku hradby, není tedy ani žetonem, ani figurkou. Rozhodla jsem se tedy využít



generalizaci a najít všeobecné označení, které by popisovalo součást hry. Zvažovala jsem pojem „komponent“, tento termín by ovšem nemusely být mladším dětem jasné, proto jsem zvolila označení „dílek“. Komponent dehet je také označován jako „token“, ten ovšem na ploše leží a neexistuje důvod, proč by se měl překládat jinak než „žeton“.

Hra obsahuje několik různých typů žetonů. Prvním typem jsou skřeti žetony. Jedná se o trojhranné žetony s čísly v rozích. Tato čísla ukazují počet životů každého skřeta. Na každém žetonu je vyobrazena postava a je uveden její název. Nepřátelé jsou ve hře rozděleni na tři rasy, tedy „Orcs“, „Goblins“ a „Trolls“. Tyto postavy se často objevují ve fantasy literatuře, proto byla provedena rešerše překladu těchto názvů do češtiny.

Všechny tři rasy se objevují v práci J. R. R. Tolkiena, ať už v Pánu prstenů či v Hobitovi. Rozdíl mezi pojmy „Goblins“ a „Orcs“ je v těchto dílech nejasný. Podle diskuze na fanouškovském fóru autor původně zamýšlel, že se bude jednat o dvě odlišné rasy, postupně se ale rozdíl mezi oběma názvy smazal a pojmy se staly synonymy (Mxyzplk 2013). To se projevilo i v českém překladu, kde jsou oba tyto pojmy přeloženy jako „skřeti“. Zbylé nestvůry, tedy „Trolls“, jsou v Tolkienově díle obrovité nestvůry s pramálným intelektem, které vznikly stejným způsobem jako „Orcs“ a jsou překládány doslovně, tedy jako „trolové“ (Mxyzplk 2013). Jiný případ nastává ve světě fantasy hry Word of Warcraft. Zde jsou tyto názvy přejaty přímo z angličtiny, výsledkem jsou tedy „goblini“, „orkové“ a „trollové“ (Wren, 2009). Z dalších děl, ve kterých se tyto postavy objevují, můžeme vyjmenovat hru na hrdiny Dračí doupe, Munchkin nebo Harry Potter.

Z uvedených děl vyplývá, že je rozdíl mezi těmito rasami nejasný a neexistuje ustálený způsob, jak je do češtiny překládat. Proto jsem zvolila jiný přístup. Jak vyplývá z obrázků na žetonech, tyto tři rasy se od sebe odlišují počtem životů, jinak jsou si ale velice podobné. Je možné tvrdit, že v této hře slouží rasy pouze k tomu, aby se odlišovali tři typy nepřátel s různým počtem životů. Jedná se o hierarchii, která se dá nastolit i jiným způsobem. Inspirovala jsem se řešením v příkladu Pána prstenů a všechny rasy jsem ve výsledku přeložila jako „skřeti“. Potřebnou hierarchii nebudou nadále nastolovat rasy, ale každému ze skřetů bude přiřazena odpovídající hodnota.

Při výběru hodnot jsem přihlížela k ilustraci každé z postav a jejich charakteristice. „Goblins“ jsou nejmenší a mají pouze jeden život. Sami nejsou velkou hrozbou, jejich

síla je ale v počtu. Byli proto pojmenováni „pěšáci“. „Orcs“ jsou středně silné nestvůry s válečnou sekerou. Jsou o poznání silnější a hrozivější než pouhý pěšák, budeme je proto nazývat „válečníci“. „Troll“ je nejsilnější a z ilustrací v pravidlech je poznat, že je větší a nebezpečnější než oba předešní skřeti. Proto byl nazván „ničitel“.

Dále se ve hře setkáme s žetony vůdců skřetů, kam spadají „Goblin King“, „Orc Warlord“, „Troll Mage“ a „Healer“. Protože nepotřebujeme nadále rozlišovat rasy, budou tito skřeti označováni pouze jednoslovně, tedy jejich funkcí. „Gobling King“ zůstává jako „král“. Při překladu „Orc Warlord“ jsem zvažovala doslovný překlad „vojevůdce“, takové označení by ovšem ukazovalo míru organizovanosti, kterou skřetí armáda nemá. Kvůli tomu jsem zvolila překlad „náčelník“, který evokuje myšlenku vůdce domorodého kmene, což ke skřetům sedí více. Několik možností vyvstalo i u překladu „Troll Mage“. Toho by bylo možné přeložit jako „kouzelník“, to by ovšem mohlo evokovat, že se jedná o iluzionistu či baviče. Další možností byl „černokněžník“. Tento titul vystihuje podstatu dané postavy, je ovšem problematický z pohledu prostorového omezení žetonů. Proto jsem se nakonec rozhodla použít označení „mág“, které se dobře vejde na žeton a vyvolává dojem, že postava nemusí být kladná. Posledním pojmem je „healer“. Bylo by ho možné přeložit jako „léčitel“, ve hře se ovšem jedná o záhadnou zahalenou postavu, která drží jakýsi lektvar. Proto jsem dala přednost výrazu „šaman“, který zachovává dojem tajemna.

Dalším typem žetonů ve hře jsou „Monster Effects“ (nebo také „Special Effects“, v pravidlech se objevují oba termíny). Jedná se o žetony, které ovlivňují hráče nebo skřety (hráči musí vyhodit určitou kartu, přidávají se noví skřeti atd.). Tyto žetony sice většinou škodí hráčům, přesto se však nedá tvrdit, že by se jednalo o „efekty skřetů“, protože ti sami je nesesílají. Jsou to ovšem žetony, které diktují určité speciální akce, ať už hráčům nebo skřetům. Proto byly přeloženy jen jako „speciální žetony“.

Na každém z těchto žetonů je popsána jeho funkce, text ale opět podléhá přísným prostorovým omezením. Ta se nejvíce projeví na případu žetonů „Monsters Move Clockwise“ a „Monsters Move Counter-Clockwise“.

VT: Monsters Move Clockwise / Monsters Move Counter-Clockwise

CT: Posuň skřety po směru šipky

*Příklad 11*

Přesný překlad by vyžadoval formulaci „proti směru hodinových ručiček“, která se ovšem na malý žeton nevejde. Deskové hry jsou ovšem multimodální text, který často využívá obrázky, symboly atd. Pod textem je na obou těchto žetonech nakreslená malá šipka, která naznačuje směr, jakým je potřeba skřety posunout, proto na ni bylo možné odkázat. V překladu jsem tedy oba názvy přeložila stejně a žetony se liší pouze směrem, který ukazuje šipka (viz *Příklad 11*). Protože jsem nemusela v pravidlech nadále vypisovat obě šipky, vznikl prostor pro přidání další instrukce, kterou jsem považovala za nezbytnou pro správnou funkci tohoto překladu. Jednalo se o instrukci „Dolní roh žetonu musí vždy mířit k hradu“. Díky tomu je jisté, že hráči vždy posunou žetony správným směrem.

## ZÁVĚR

Tato práce se zabývala lokalizací rodinné deskové hry Castle Panic. Lokalizace zahrnovala obal, herní plán, pravidla hry, karty, a žetony. Figurky již byly předem globalizovány, proto je nebylo potřeba nijak upravovat. Lokalizace také zahrnovala grafickou úpravu jednotlivých částí hry a následné vyhotovení makety tak, aby mohla být prezentována při obhajobě práce.

První kapitola obsahovala průřez dostupnou literaturou k danému tématu. Nejprve jsem definovala samotný pojem lokalizace a také pojmy globalizace, internacionalizace, locale a překlad, které se s ním pojí. Dále byla představena lokalizace her. Výzkum se v této oblasti nejvíce zaměřuje na lokalizaci videoher, proto jsem se snažila najít společné rysy lokalizace deskových her a videoher. Dále jsem představila relevantní informace o deskových hrách a jejich překladu. Potom jsem se zmínila o českém trhu s deskovými hrami, o komunitě českých hráčů a o fanouškovských překladech. V závěru kapitoly jsem krátce představila samotnou hru Castle Panic, která je předmětem této práce. Uvedla jsem také informace o již existujících fanouškovských překladech.

Druhá kapitola měla za úkol vytyčit překladatelské strategie, které pak byly aplikovány při překladu. V úvodu byla zmíněna teorie skoposu a rozdělení textových typů, které jsem dále aplikovala na různé texty ve hře. Kapitola byla dále rozdělena podle jednotlivých částí hry a prezentovala specifické překladatelské strategie, které jsem zvolila pro každou z nich. V závěru kapitoly jsem naznačila další kroky nutné k úplné lokalizaci deskové hry, které ovšem přesáhly rámec této bakalářské práce.

Třetí kapitola představovala překladatelský komentář. Zde jsem popsala relevantní rozdíly mezi angličtinou a češtinou a definovala jednotlivé překladatelské postupy, které se dále v komentáři objevily. Tato kapitola byla opět rozdělena podle jednotlivých částí produktu a popisovala již specifické problémy, které při procesu lokalizace vyvstaly, a jejich řešení v praxi.

Při lokalizaci obalu jsem původně zamýšlela název lokalizovat do češtiny. Pak jsem ovšem zjistila, že tento přístup není žádoucí, protože by se musela zcela změnit vizuální úprava loga, které dnes už mají fanoušci se hrou spojené. Český název by navíc působil

problémy, pokud by se v budoucnu měly lokalizovat i další hry ze série Panic. I přesto jsem ovšem v práci uvedla možný návrh toho, jak by mohlo logo vypadat.

Nejvíce problematickou částí bylo podle mého názoru vymyšlení názvů nepřátel, kteří se ve hře objevují. Zde jsem zcela změnila přístup oproti původní hře a namísto zachování tří ras jsem všechny nepřátele uvedla jako „skřety“. Původní hierarchii, kterou rasy představovaly, jsem nahradila hierarchií hodností ve skřetí armádě. Dále jsem se potýkala s překladem slova „token“, kterým původní pravidla označují hned několik komponentů hry, z nichž každý má ovšem odlišnou funkci. Musela jsem je proto při lokalizaci rozlišit.

Podstatnou část této práce také tvoří grafické zpracování makety tak, aby ji bylo možné prezentovat u obhajoby. Desku bylo potřeba po částech naskenovat a později složit, aby ji bylo možné upravit v programu Photoshop. S tímto mi pomohla grafička, která se dále podílela i na úpravě obalu a vytvořila výše zmíněný návrh českého loga.

Díky této práci jsem získala nové informace o deskových hrách a jejich lokalizaci v České republice a ráda bych se této problematice věnovala i v budoucnu. Dále jsem zjistila, že translátologický výzkum zaměřený na problematiku moderních deskových her není nikterak rozsáhlý, proto nechává mnoho prostoru pro další výzkum.

Tato bakalářská práce podle mého názoru splnila své cíle a věřím, že by na jejím základě mohla v budoucnu teoreticky vzniknout oficiální česká verze hry Castle Panic.

## **SUMMARY**

This thesis focused on the localization of the family board game Castle Panic. The localization included all parts of the game, namely the packaging, the game board, the rulebook and other game components (cards, tokens).

The first chapter introduced the theory of board game localization. Firstly, the term localization was explained, together with the terms globalization, internationalization, locale, and translation. Secondly, information on game localization was presented. Then the thesis focused specifically on the translation of board games. At the end of this chapter, the game Castle Panic was introduced.

The second chapter presented the translation strategies that would be applied during the translation process. Each part of the board game was discussed separately, as each of them has different functions and needs different strategies.

The third chapter included the translation commentary. Here I focused on specific problems that arose during the localization process, such as partially localizing the title, dealing with systematic differences between English and Czech, changing the terminology in the game, etc.

I believe that this thesis successfully completed the goals I set in the introduction and that it could potentially become a stepping stone for the official localization of Castle Panic into Czech.

## BIBLIOGRAFIE

BERNAL-MERINO, Miguel Á., 2015. *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*. New York: Routledge.

Castle Panic. In: *Svět her* [online]. [cit. 2019-04-25]. Dostupné z: <https://www.svet-her.cz/spolecenske-hry/castle-panic>

DARBELNET, Jean a Jean-Paul VINAY, 1995. *Comparative stylistics of French and English: a methodology for translation*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

FRENCH, Dave, 2010. *Pán prstenů: Karetní hra* [desková hra]. ADC Blackfire Entertainment.

SCIARRA, Emiliano, ©2013. *Bang!* [desková hra]. Albi Česká republika a. s.

ESSELINK, Bert, 2000. *A practical guide to localization*. [Rev. ed.]. Philadelphia: John Benjamins Pub. Co.

EVANS, Jonathan, 2013. Translating Board Games: Multimodality and Play. *The Journal of Specialised Translation* [online]. č. 20, 15–32 [cit. 2019-04-07]. ISSN 1740-357X. Dostupné z: [https://www.jostrans.org/issue20/art\\_evans.pdf](https://www.jostrans.org/issue20/art_evans.pdf)

GALA, ©2019. What is Globalisation? Language Industry Definitions. In: *GALA Global* [online]. [cit. 2019-04-09]. Dostupné z: <https://www.gala-global.org/language-industry/intro-language-industry/what-globalization>

GÓMEZ, Alfredo, 2017. The Importance Of Effective Translations In Product Packaging. In: *ECN* [online]. 7. 3. 2017 [cit. 2019-03-20]. Dostupné z: <https://www.ecommerce-nation.com/importance-effective-translations-product-packaging/>

DESTIGTER, Becky, 2017. Localizing Your Products for International Markets. In: *Shipping Solutions* [online]. 1. 2. 2017 [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <https://www.shippingsolutions.com/blog/localizing-your-products-for-international-markets>

INTERNETOVÁ JAZYKOVÁ PŘÍRUČKA, ©2008–2019. Psaní velkých písmen – obecné poučení. In: *Internetová jazyková příručka* [online]. Ústav pro jazyk český AV ČR [cit. 2019-04-23]. Dostupné z: [http://prirucka.ujc.cas.cz/?id=180&fbclid=IwAR2iZ9R\\_jcgeTcCi5gOCOV10brlbtF1Ru8QbKmYx84XMyNE4ucmFeisAcY8](http://prirucka.ujc.cas.cz/?id=180&fbclid=IwAR2iZ9R_jcgeTcCi5gOCOV10brlbtF1Ru8QbKmYx84XMyNE4ucmFeisAcY8)

JACKSON, Steve a John KOVALIC, ©2016. *Munchkin* [desková hra]. ADC Blackfire Entertainment.

KNITTLOVÁ, Dagmar, Bronislava GRÝGOVÁ a Jitka ZEHNALOVÁ, 2010. *Překlad a překládání*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta.

KŘÍŽEK, Zdeněk a Ivan CRHA, 2012. *Jak psát reklamní text*. 4., aktualiz. a dopl. vyd. Praha: Grada.

LABREPORT, 2009. Brand Translation: Packaging Design Differences. In: *Labbrand Brand Innovations* [online]. březen 2009 [cit. 2019-04-15]. Dostupné z: <http://www.labbrand.com/brandsource/issue-article/brand-translation-packaging-design-differences-between-china-and-west>

LUKEŠOVÁ, Tereza, 2016. Vymyslet hru roku mi trvalo asi hodinu a fungovala hned, říká oceněný tvůrce Chvátíl. In: *Lidovky.cz* [online]. 26. 7. 2016 [cit. 2019-04-25]. Dostupné z: [https://www.lidovky.cz/relax/zajimavosti/vymyslet-hru-roku-mi-trvalo-asi-hodinu-prestizni-soutez-ovladl-vladimir-chvatil.A160724\\_162445\\_In-zajimavosti\\_ele](https://www.lidovky.cz/relax/zajimavosti/vymyslet-hru-roku-mi-trvalo-asi-hodinu-prestizni-soutez-ovladl-vladimir-chvatil.A160724_162445_In-zajimavosti_ele)

MCMURREY, David, [2014]. Instructions: Tell them how to do it. In: *PrismNet* [online]. [20. 1. 2014] [cit. 2019-04-07]. Dostupné z: <https://www.prismnet.com/~hcexres/textbook/instrux.html>

WXYZPLK, 2013. Are orcs and goblins really the same thing? In: *Science Fiction & Fantasy Stack Exchange* [online]. 4. 1. 2013 [cit. 2019-04-02] Dostupné z: <https://scifi.stackexchange.com/questions/28931/are-orcs-and-goblins-really-the-same-thing>

O překladech, 2016. In: *Youtube* [online]. 21. 6. 2016. [cit. 2019-3-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=K8UTtZeVKo0&list=LLkfoX7FeexVJtUJDSKF i5Hw&index=21&t=1426s>. Kanál uživatele Deskofobie.



PANZER, 2010. Diskuze ke hře Castle Panic. In: *Zatrolené hry* [online]. 22. 5. 2010 [cit. 2019-04-20] Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/castle-panic-970/diskuse/jake-to-je-2024/>

PYM, Anthony, 2014. *Exploring translation theories*. Second Edition. New York: Routledge, ISBN 978-0-415-83789-7.

PYM, Anthony, 2004. Localization from the Perspective of Translation Studies: Overlaps in the Digital Divide?. In: *ResearchGate* [online]. leden 2014 [cit. 2019-04-14]. Dostupné z: <https://www.researchgate.net/publication/250363090>.

REISS, Katharina, 2014. *Translation criticism, the potentials and limitations*. Přeložil Erroll F. Rhodes. New York: Routledge, ISBN 13: 978-1-900650-26-7.

REUTERS, 2018. Investing in the Soaring Popularity of Gaming. In: *Reuters* [online]. 13. 6. 2018 [cit. 2019-04-02]. Dostupné z: [https://www.reuters.com/sponsored/article/popularity-of-gaming?utm\\_source=reddit.com](https://www.reuters.com/sponsored/article/popularity-of-gaming?utm_source=reddit.com).

SVĚTLÁ, Jindra. 2002. Návod jako slohový postup a typ textu. *Naše řeč* [online]. **85** (3) [cit. 2019-04-05]. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7681>.

SYDO, 2009. Ameritrash vs. Euro (co to vlastně znamená). In: *Zatrolené hry* [online]. 6. 2. 2009 [cit. 2019-04-02]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/clanek/ameritrash-vs-euro-co-to-vlastne-znamenava-272/>

TEUBER, Klaus, ©2002. *Osadníci z Katanu* [desková hra]. Albi Česká republika a. s.

WATKINS, John. 2002. Learning the Lingo. In: *The guide to translation and localization: preparing products for the global marketplace*. [4th ed.]. Portland: Lingo Systems, s. 4–7. ISBN 0-9703948-1-0.

WITT, Justin De, ©2010. *Castle Panic* [desková hra]. Fireside Games.

WITT, Justin De, ©2011. *Castle Panic. The Wizard's Tower* [desková hra]. Fireside Games.

WREN, 2009. Hratelné rasy. In: *WoWfan* [online]. 20. 9. 2009 [cit. 2019-04-19].  
Dostupné z: <https://www.wowfan.cz/clanek/hratelne-rasy>

WOLFSEN, 2019. Ohlédnutí za rokem 2018. In: *Zatrolené hry* [online].  
5. 1. 2019 [cit. 2019-04-02]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/clanek/ohlednuti-za-rokem-2018-zatrolene-hry-5424/>

### **ZDROJE OBRÁZKŮ**

Osadníci z Katanu. In: *Svět deskových her* [online]. [cit. 2019-04-24]. Dostupné z:  
<https://www.svet-deskovych-her.cz/produkty/29/osadnici-z-katanu>

Albi Osadníci z Katanu. In: *Heureka* [online]. [cit. 2019-04-24]. Dostupné z:  
[https://stolni-hry.heureka.cz/albi-osadnici-z-katanu-zakladni-hra\\_2/](https://stolni-hry.heureka.cz/albi-osadnici-z-katanu-zakladni-hra_2/)

Albi Umí prase létat?. In: *Heureka* [online]. [cit. 2019-04-24]. Dostupné z:  
<https://karetni-hry.heureka.cz/albi-umi-prase-letat-karetni-hra/>

Können Schweine Fliegen? Tiere und ihre Merkmale entdecken. In: *Ebay* [online].  
[cit. 2019-04-24]. Dostupné z: <https://www.ebay.de/itm/Kosmos-Kartenspiel-Koennen-Schweine-Fliegen-Tiere-und-ihre-Merkmale-entdecken-/264174935192>

Castle Panic logo. In: *The Broken Token* [online]. [cit. 2019-04-24]. Dostupné z:  
<https://www.thebrokentoken.com/castle-panic-organizer>

## **ANOTACE**

**Autor:** Klára Doležalová

**Katedra:** Katedra anglistiky a amerikanistiky FF UPOL

**Název bakalářské práce:** Komentovaný překlad deskové hry Castle Panic

**Vedoucí práce:** PhDr. Pavel Král

**Počet stran:** 69

**Počet znaků:** 56 920

**Počet příloh:** 2

**Počet titulů použité literatury:** 32

**Klíčová slova v ČJ:** lokalizace, globalizace, internacionalizace, locale, překlad, desková hra, Castle Panic

**Jazyk práce:** čeština

**Anotace:** Tato bakalářská práce se zaměřuje na lokalizaci rodinné deskové hry Castle Panic. Práce popisuje lokalizaci obalu, herního plánu, pravidel hry, karet a žetonů.

Tato práce se skládá ze tří kapitol. První kapitola definuje pojem lokalizace spolu s pojmy globalizace, internacionalizace, locale a překlad. Dále je popsána problematika lokalizace her a problematika lokalizace deskových her. V závěru kapitoly je představena samotná hra Castle Panic.

Druhá kapitola vytyčuje překladatelské strategie, které jsou později aplikovány při překladu textů. Třetí kapitola pak obsahuje překladatelský komentář, který prezentuje specifické problémy a jejich řešení.

## **ABSTRACT**

**Author:** Klára Doležalová

**Department:** Department of English and American Studies, FF UP

**Title:** Commented Translation of the Board Game Castle Panic

**Supervisor:** PhDr. Pavel Král

**Number of pages:** 69

**Number of characters:** 56 920

**Number of works cited:** 32

**Number of attachments:** 2

**Key words:** Key words: localization, globalization, internationalization, locale, translation, board game, Castle Panic

**Language:** Czech

**Abstract:** This bachelor thesis focuses on the localization of the family board game Castle Panic. The thesis describes the localization of the packaging, the game board, the rulebook, the cards, and the tokens.

This thesis comprises three chapters. The first chapter defines the term localization, together with globalization, internationalization, locale, and translation. Then, the theses focuses on game localization and boar game localization. Lastly, the chapter presents information about the game Castle Panic.

The second chapter introduces translation strategies that are later used during the translation of the text. The third chapter then provides the translation commentary, which presents specific problems and their solutions.

## **PŘÍLOHY**

### **Obal**

#### **Přední strana:**

Castle Panic

Braňte hrad

Odvraťte nebezpečí

Pobijte všechny skřety

1–6 hráčů

Od 10 let

#### **Zadní strana:**

Castle Panic

Ubráníte svůj hrad?

Les je plný zákeřných skřetů. Tyto zelené příšery se dlouhou dobu skrývaly ve stínech a závistivě přihlížely, jak jste stavěli svůj hrad a trénovali vojáky. Nyní ale skřeti shromáždili svoji armádu a míří přímo k vaší tvrzi.

Dokážete společnými silami ochránit hrad před hordou divokých skřetů?

Nebo se nepřátelům podaří proniknout do hradu a zničit všechny hradní věže?

Zvítězíte, či prohrajete jako tým, ale jen jeden hráč nakonec získá titul Skřetobijce!

3 varianty hry:

- Standardní hra: Týmová hra s jedním vítězem
- Kooperativní hra: Všichni proti hře
- Vládce: Všichni proti jednomu

Hra obsahuje i pravidla hry pro jednoho hráče!

Hra obsahuje:

Herní plán

Pravidla hry

49 obranných karet

49 skřetích žetonů  
6 figurek *hradeb*  
6 figurek *věží*  
1 žeton *dehet*  
2 dílky *opevnění*  
6 karet *kroky tahu*  
12 plastových stojánků  
1 kostku

## **Žetony**

6x Pěšák

11x Válečník

10x Ničitel

1x Král

1x Náčelník

1x Mág

1x Šaman

2x Posuň modré skřety o 1

2x Posuň zelené skřety o 1

2x Posuň červené skřety o 1

2x Posuň skřety po směru šipky

1x Mor na šermíře

1x Mor na rytíře

1x Mor na lučištníky

1x Všichni odhodí 1 kartu

4x Velký balvan

1x Dober 3 skřetí žetony

1x Dober 4 skřetí žetony

## Herní plán

### Kruhové zóny:

Les

Lučištníci

Rytíři

Šermíři

Hrad

### Kroky tahu:

1. Doberte karty
2. Odhod'te a doberte 1 kartu (volitelné)
3. Vyměňte si karty (volitelné)
4. Zahrajte karty
5. Posuňte skřety
6. Doberte 2 skřetí žetony

### Zvláštní skřetí žetony:

**Posuň červené/zelené/modré skřety o 1:** Posuňte všechny skřety v barevném *sektoru* o 1 pole blíže k *hradu*. Skřety v *zóně hradu* posuňte o 1 pole po směru hodinových ručiček.

**Posuň skřety po směru šipky:** Posuňte všechny skřety v jedné *zóně* o 1 pole po směru šipky. Spodní roh žetonu musí vždy mířit směrem k *hradu*.

**Mor:** Všichni hráči odhodí všechny karty *lučištník*, *rytíř* či *šermíř*.

**Velký balvan:** Hodem kostky určete, odkud se *balvan* valí. Tento *balvan* zničí všechny skřety v očíslovaném *sektoru*, včetně *zóny lesa*, a zastaví se jedině ve chvíli, kdy narazí na *hradbu*, *věž* nebo *opevnění*.



### **Vůdci skřetů:**

**Král:** Hodem kostky určete, odkud bude *král* vycházet. Pak doberte a rozmístěte další 3 skřetí žetony.

**Náčelník:** Hodem kostky určete, odkud bude *náčelník* vycházet. Pak posuňte všechny skřety (včetně *náčelníka*) **ve stejné barvě** o 1 zónu blíže k *hradu*.

**Mág:** Hodem kostky určete, odkud bude *mág* vycházet. Pak posuňte **všechny skřety ve hře** (včetně *mága*) o 1 zónu blíže k *hradu* nebo o 1 pole po směru hodinových ručiček.

**Šaman:** Hodem kostky určete, odkud bude *šaman* vycházet. Všichni skřeti ve hře získají 1 život. Pokud má skřet plný počet životů, nic se nestane.

## Karty

9x Lučištník červené/modré/zelené/libovolné barvy

Zasáhni 1 skřeta v červené/modré/zelené/libovolné zóně *lučištníků*.

9x Rytíř červené/modré/zelené/libovolné barvy

Zasáhni 1 skřeta v červené/modré/zelené/libovolné zóně *rytířů*.

9x Šermíř červené/modré/zelené/libovolné barvy

Zasáhni 1 skřeta v červené/modré/zelené/libovolné zóně *šermířů*.

3x Hrdina červené/modré/zelené/libovolné barvy

Zasáhni 1 skřeta v červené/modré/zelené/libovolné zóně *lučištníků, rytířů* nebo *šermířů*.

1x Barbar

Skol jednoho skřeta kdekoli, (včetně zóny *hradu*), kromě zóny *lesa*.

1x Zažeh ho zpět!

Vrať 1 skřeta zpátky do *lesa* ve stejném *sektoru*.

1x Dehet

Polož žeton *dehet* na 1 skřeta. Ten se během tohoto tahu neposouvá.

1x Ticho po pěšině

Tento tah nedobírej nové skřety.

1x Opevnění

Zavěs *opevnění* na 1 *hradbu*. *Opevnění* ublíží skřetům a zastaví *balvany*.

1x Hledej

Vyber si 1 kartu z odhazovacího balíčku a přidej ji ke svým kartám.

1x Trefa

Zahraj SPOLU s kartami útoku a skol 1 skřeta.

1x Cihla

Zahraj SPOLU s kartou *malta* a postav 1 *hradbu*.

1x Malta

Zahraj SPOLU s kartou *cihla* a postav 1 *hradbu*.

1x Dober 2 karty

Dober 2 karty, i když tím přesáhneš obvyklý počet karet v ruce.

## Pravidla hry

Počet hráčů: 1–6 (doporučeno 4 a více)

Věk: Od 10 let

### ÚVOD

Les je plný zákeřných skřetů. Tyto zelené příšery se dlouhou dobu skrývaly ve stínech a závistivě přihlížely, jak jste stavěli svůj hrad a trénovali vojáky. Nyní ale skřeti shromáždili svoji armádu a míří přímo k vaší tvrzi. Dokážete společnými silami ochránit hrad před hordou divokých skřetů? Nebo se nepřátelům podaří proniknout do hradu a zničit všechny hradní věže? Zvítězíte, či prohrajete jako tým, jen jeden hráč ale nakonec získá titul Skřetobijce!

### CÍL HRY

Castle Panic je netradiční kooperativní hra. Hráči nebojují proti sobě navzájem, namísto toho musí spolupracovat jako tým. S pomocí karet odráží útok skřetů, kteří na ně v průběhu hry útočí z nedalekého lesa. Hráči si mezi sebou vyměňují karty, dopředu plánují strategie a společně brání hradby a hradní věže před útokem skřetů. Zvítězí, či prohrají jako tým, jen hráč s největším počtem bodů však nakonec získá titul Skřetobijce. Aby hráči zvítězili, musí zahrát všech 49 skřetích žetonů a pobít všechny skřety, kteří se objeví. Hráči prohrají, pokud skřeti zničí všechny hradní věže.

### 3 VARIANTY HRY

Castle Panic lze hrát ve třech různých variantách. Těmi jsou Standardní hra, Kooperativní hra a Vládce. Pravidla pro Standardní hru jsou uvedena níže. Informace o dalších variantách hry najdete v kapitole Varianty hry na str. 10–11.

### KOMPONENTY HRY

- 1 herní plán
- 49 obranných karet: Tyto karty slouží k útoku na skřety a obraně *hradu*.  
Všechny komponenty jsou detailně popsány na str. 7–10.

- 49 skřetích žetonů: Na těchto žetonech se objevují skřeti nebo akce, které hráči musí překonat.
- 6 *hradeb* s plastovými stojánky: *Hradby* chrání *hrad* před skřety. A pokud jsou zničeny, je možné je znovu postavit (Hrajete-li *Castle Panic* poprvé, zasadte *hradby* a *věže* do plastových stojánků).
- 6 *věží* s plastovými stojánky: *Věže* jsou nejdůležitější částí *hradu*. Pokud skřeti zničí všechny *věže*, hráči prohrávají.
- 1 žeton *dehet*: Použijte tento žeton, když zahrajete kartu *dehet*.
- 2 dílky *opevnění*: Použijte tento dílek, když zahrajete kartu *opevnění*.
- 1 šestistěnná kostka
- 6 karet *kroky tahu*: Tyto karty se při hře nepoužívají, slouží pouze jako připomínka kroků tahu.

## Herní plán

Na herním plánu jsou nakresleny kruhové *zóny* a v jejich středu stojí *hrad*. Každá *zóna* je pojmenovaná a dělí se na *červený*, *zelený* a *modrý sektor*. Ty jsou očíslované od 1 do 6.

- *Zóna* nejdále od středu představuje *les*. Jsou zde uvedena čísla všech *sektorů*. Ta ukazují, odkud na herním plánu budou skřeti vycházet.
- Následuje *zóna lučištníků*, blíže ke středu se nachází *zóna rytířů* a nejbližší *hradu* leží *zóna šermířů*.
- Ve středu herního plánu je *zóna hradu*. Sem při přípravě hry umístíte figurky *věží*.
- Čára mezi *zónou hradu* a *zónou šermířů* znázorňuje, kam se mají pokládat *hradby*.
- V rozích herního plánu najdete také *kroky tahu* a stručný přehled některých žetonů. Přehledy jsou vždy po ruce, takže je můžete využívat i v průběhu hry.

## PŘÍPRAVA HRY

Hra se bude vždy připravovat stejně, proto nezáleží na tom, kterou verzi *Castle Panic* hrajete.

1. Na každé ze světlých polí v *zóně hradu* položte jednu věž. Na jejich pořadí nezáleží.
2. Na každou vyznačenou čáru mezi *zónou hradu* a *zónou šermířů* postavte 1 *hradbu*.
3. Ze skřetích žetonů vezměte 3 *pěšáky*, 2 *válečníky* a 1 *ničitele*. Každý z žetonů položte do jednoho ze *sektorů* v *zóně lučištníků*. (POZOR: Po zbytek hry budou skřeti vycházet ze zóny lesa. Ze zóny lučištníků vycházejí pouze v prvním kole, aby na ně už první hráč mohl zaútočit.) Hráči rozhodují, odkud bude který ze skřetů vycházet, v každém očíslovaném *sektoru* ale může být pouze jeden. Položte skřetí žetony tak, aby roh s nejvyšším číslem mířil směrem k *hradu* (viz obrázek).
4. Z balíčku karet oddělte 6 karet *kroky tahu* a rozdejte jednu každému hráči. Tuto kartu si nechte po ruce jako připomínku kroků tahu. Veškeré zbylé karty *kroky tahu* nechte stranou, při hře je nebudete potřebovat.
5. Zamíchejte zbylé karty a rozdejte je každému hráči lícem nahoru. Castle Panic je kooperativní hra, není proto potřeba držet své karty v tajnosti. Počet karet v ruce závisí na počtu hráčů. S pomocí níže uvedené tabulky určete, kolik karet budete rozdávat.

Karty v ruce	
Počet hráčů	Počet karet v ruce
2	6
3-5	5
6	4

Zbylé karty položte lícem dolů. Toto bude váš dobírací balíček. Také si nechte místo na odhazovací balíček karet.

6. Dále otočte zbylé skřetí žetony lícem dolů, zamíchejte je a odložte stranou. Z této hromádky budete dobírat skřety. Nezapomeňte si nechat místo na odhazovací hromádku skřetů.
7. Po ruce si nechte i žeton *dehet* a dílek *opevnění*, abyste je mohli použít, až budou tyto karty zahrány.

## KROKY TAHU

Nejprve si zvolte, kdo bude hrát první. Hra pak bude pokračovat po směru hodinových ručiček. Každý tah se skládá z 6 kroků, které na sebe navazují v tomto pořadí:

- 1. Doberte karty**
- 2. Odhod'te a doberte 1 kartu (volitelné)**
- 3. Vyměňte si karty (volitelné)**
- 4. Zahrajte karty**
- 5. Posuňte skřety**
- 6. Doberte 2 skřetí žetony**

### 1. Doberte karty

Doberte si karty do plného počtu. Pokud vám karty dojdou, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte nový dobírací balíček. Na začátku hry mají všichni plný počet karet, proto se v prvním kole nedobírá.

### 2. Odhod'te a doberte 1 kartu

Na začátku tahu smí hráč odhodit (maximálně) 1 kartu a dobrat si místo ní novou. Pokud ovšem nechce, odhazovat kartu nemusí.

### 3. Vyměňte si karty

Hráč na tahu si může vyměnit karty s ostatními hráči a vylepšit si tak vlastní kombinaci karet. Počet karet, které hráči mohou vyměnit, závisí na počtu hráčů ve hře.

- Ve hře s 2-5 hráči si můžete vyměnit s jiným hráčem pouze 1 kartu. Během každého tahu můžete provést pouze 1 výměnu.
- Ve hře s 6 hráči může každý během svého tahu provést 2 výměny. Můžete buďto vyměnit 2 karty s 1 hráčem, nebo 1 kartu se 2 různými hráči.

Výměna karet	
Počet hráčů	Počet karet, které si smí vyměnit
2-5	1
6	2

- Oba hráči si vyberou, které karty chtějí vyměnit. Pokud hráči nechtějí, karty měnit nemusí.
- *Není možné* měnit karty s hráčem, který žádné nemá. Kartu *nemůžete* jen tak darovat jinému hráči, vždy musí dojít k výměně.

#### 4. Zahrajte karty

V této fázi smí každý hráč zahrát tolik karet, kolik chce. Karty mohou sloužit k útoku, zneškodnění nebo zpomalení skřetů, opravě *hradeb* a dokonce i k dobrání dalších karet! Další informace naleznete v kapitole *Další pravidla hry* na str.7–10.

#### Útok na skřety

- Aby hráč mohl zaútočit na skřeta, musí ho být schopen „zasáhnout“. To znamená, že zahraje kartu, která odpovídá barvě i *zóně*, ve které se skřet nachází (viz obrázek dole).
- Pokud máte několik karet, můžete je použít na jednoho, či více skřetů.
- NELZE zasáhnout skřety v *zóně lesa*.
- Na skřety v *zóně hradu* působí jen vybrané karty. Ty na sobě mají symbol věže.
- Skřeti ztrácí s každým zásahem 1 život, pokud není řečeno jinak.
- Zasaženého skřeta otočte po směru hodinových ručiček tak, aby k *hradu* směřovalo druhé nejnížší číslo. Každý typ skřeta začíná hru s jiným počtem životů. Pěšáci mají 1 život, *válečníci* 2 a *ničitelé* 3.

#### Zneškodnění skřetů

Skřet je skolen ve chvíli, kdy ztratí poslední život. Skřetí žeton pak připadne tomu hráči, který ho připravil o poslední život. (Další informace o vítězných bodech naleznete v části *Konec hry* na str. 5). Žetony skřetů, kteří jsou poraženi jinak než útokem hráčů (např. narazí na *hradbu* či *velký balvan*) nepřipadnou nikomu. Tyto žetony odložte na odhazovací hromádku skřetů.



## Zpomalení skřetů

Některé karty skřety nezraní, místo toho je ale zpomalí, nebo dokonce vrátí zpět do *lesa*. Další informace naleznete v kapitole *Další pravidla hry*.

## Budování *hradeb*

Během kroku „Zahrajte karty“ můžete také postavit novou *hradbu* tam, kde byla jedna zničena. Chcete-li postavit *hradbu*, zahrajte najednou karty *cihla* a *malta*. Nemůžete ale postavit další *hradbu* tam, kde už jedna stojí.

## 5. Posuňte skřety

Všichni skřeti na herním plánu se posouvají o jedno pole.

- Skřeti mimo *hrad* se posouvají o 1 *zónu* blíže k *hradu*.
- Skřeti v *zóně hradu* se posouvají o 1 pole po směru hodinových ručiček.

Další informace naleznete v kapitole *Další pravidla hry*.

## 6. Doberte 2 skřetí žetony

Z hromádky doberte 2 skřetí žetony a po jednom je otočte lícem nahoru. Pokud se na žetonu skrývá *pěšák*, *válečník* nebo *ničitel*, hodem kostky určete, ze kterého *sektoru lesa* bude vycházet. Žeton natočte tak, aby roh s nejvyšším číslem směřoval k *hradu*. Na jednom poli se může nacházet více než jeden skřet.

Je také možné, že si doberte zvláštní skřetí žeton. Mezi ně patří **vůdci skřetů** a **speciální žetony**. Vůdci skřetů útočí na *hrad* jako obvykle, mají ale také speciální schopnosti. Speciální žetony zase diktují akce, které ovlivňují hráče nebo skřety. Tyto žetony se **nepokládají** na herní plán a po zahrání se odloží.

Další informace o všech žetonech naleznete v kapitole *Další pravidla hry*.

## Konec tahu

Hráč ukončí svůj tah ve chvíli, kdy dobere 2 skřetí žetony. Teď je na řadě hráč po jeho levici.

## Konec hry

Hra končí, když skřeti zničí poslední *věž* (v tom případě hráči prohrávají), nebo když hráči zahrají všech 49 žetonů a porazí všechny skřety (v tom případě hráči vyhrávají).

Pokud hráči vyhráli, každý si sečte své vítězné body z žetonů poražených skřetů. Nakonec hráč s nejvyšším počtem bodů získá titul Skřetobijce!

Za každého skřeta získáte jiný počet bodů:

***Vůdci skřetů:*** 4 body

***Ničitelé:*** 3 body

***Válečníci:*** 2 body

***Pěšáci:*** 1 bod

Pokud více hráčů získá stejný počet bodů, vyhrává ten, který pobil nejvíce skřetů.

Pokud je vítězství stále nerozhodné, autoři hry doporučují uspořádat šermířský souboj při východu slunce...

## Strategie

- Spolupracujte a plánujte dopředu. Výměna karet s ostatními hráči je skvělý způsob, jak chránit *hrad* i když zrovna nejste na tahu!
- Největší hrozba nemusí být vždy zřejmá, proto věnujte pozornost celému hernímu plánu.
- Některé karty se vám budou hodit více než jiné, proto je využijte v tu nejvhodnější chvíli.
- Za skřety získáte různé počty vítězných bodů. Dobře si proto rozmyslete, kdy na kterého zaútočit.
- A pamatujte: Pokud skřeti zničí všechny *věže*, nezíská titul Skřetobijce nikdo.

## ZKUŠEBNÍ HRA

Honza hraje hru ve čtyřech hráčích, proto by měl mít v ruce 5 karet. Na začátku svého tahu má pouze 4 karty, a to karty *cihla*, *rytíř* modré barvy, *lučištník* modré barvy a *lučištník* zelené barvy. Na herním plánu leží žeton *válečník* v zelené zóně *lučištníků* a žeton *ničitel* v modré zóně *rytířů*. Skřeti už navíc zničili jednu *hradbu*.

### ***Krok 1: Doberte karty***

Honza si dobere z balíčku kartu *šermíř* modré barvy a přidá ji ke svým kartám.

### ***Krok 2: Odhod'te a doberte 1 kartu***

Honza může odhodit 1 kartu a vzít si novou. Nepotřebuje *lučištníka* modré barvy, proto ho odhodí a dobere si kartu *malta*.

### ***Krok 3: Vyměňte si karty***

Honza může vyměnit 1 kartu s jiným hráčem. Se svými kartami dokáže zasáhnout každého skřeta na herním plánu, bez pomoci ostatních ale nedokáže žádného z nich skolit. Po domluvě s ostatními Honza nabídne Katce kartu *šermíř* červené barvy výměnou za kartu *lučištník* zelené barvy. Katka jeho návrh přijme a hráči si vymění karty.

### ***Krok 4: Zahrajte karty***

Honza zahraje obě karty *lučištník* zelené barvy, dvakrát zasáhne *válečníka* a tím ho skolí. Honza si nechá žeton *válečníka* a položí ho před sebe. Pak zahraje kartu *rytíř* modré barvy, zasáhne *ničitele* a ubere mu 1 život. Potom natočí žeton tak, aby roh se 2 životy mířil k *hradu*. Nakonec Honza zahraje karty *cihla* a *malta* a postaví *hradbu*. Tu položí na prázdné místo mezi *zónou šermířů* a *zónou hradu*.

### ***Krok 5: Posuňte skřety***

Na herním plánu zůstal ještě *ničitel*, Honza ho tedy přesune blíže k *hradu*, z modré *zóny rytířů* do modré *zóny šermířů*.

### ***Krok 6: Doberte 2 skřetí žetony***

Honza dobere žeton z hromádky skřetů a otočí ho lícem vzhůru. Je to žeton *pěšáka*. Honza hodí kostkou a padne mu číslo 6. Honza tedy položí *pěšáka* do *lesa* na pole označené číslem 6. Pak dobere další žeton a otočí ho lícem vzhůru. Je to speciální žeton *mor na lučištníky*. Tento žeton znamená, že všichni hráči musí odhodit veškeré karty *lučištník*. Honza nemá v ruce žádné karty, proto se ho žeton netýká, některých hráčů ale ano. Poté, co hráči odhodí karty *lučištník*, odloží Honza žeton na odhazovací hromádku skřetů a ukončí svůj tah.

## DALŠÍ PRAVIDLA HRY

V této části pravidel se předpokládá, že hráči už hře rozumí natolik, aby mohli začít hrát. Tato kapitola vysvětluje další pravidla, která budou hráči potřebovat. V průběhu hry se k této kapitole mohou kdykoli vrátit.

### Hraní karet

#### Útok na skřety

- Karty **lučištník**, **rytíř** a **šermíř** „libovolné barvy“ zasáhnou skřety všude v dané kruhové zóně.
- Karta **hrdina** zasáhne skřety v zóně **lučištníků**, **rytířů** nebo **šermířů** ve své barvě.
- Pouze karty **barbar**, **dehet** a **zažeň ho zpět!** působí na skřety v zóně **hradu**. Tyto karty na sobě mají symbol věže (Další informace naleznete v částech *Zneškodnění* a *Zpomalení skřetů*).

#### Zneškodnění skřetů

- **Barbar** Tento divoký bojovník skolí skřety kdekoli na hracím plánu (včetně zóny **hradu**), kromě zóny **lesa**.
- **Trefa** Tato karta zvýší účinek obyčejných karet. Zahrajte ji spolu s kartou **lučištník**, **rytíř**, **šermíř** nebo **hrdina** a skolte jakéhokoli skřeta v dané barvě.

#### Zpomalení skřetů

- **Dehet** Tato karta skřety dočasně zastaví. Položte žeton **dehet** na 1 skřeta kdekoli na plánu (včetně zón **lesa** a **hradu**). Tento skřet se neposunuje **ani** během kroku „Posuňte skřety“, **ani** během kroku „Doberte 2 skřetí žetony“. *I kdyby nový speciální žeton znamenal posun skřetů, tento skřet zůstává tam, kde je.* Když přijde tah dalšího hráče, odstraňte žeton a skřet se zase bude moci pohybovat.
- **Opevnění** Tato karta posiluje **hradby**. Zahrajte kartu a zavěste **opevnění** na kteroukoli z **hradeb**. Když na ni zaútočí skřet, jako obvykle přijde o 1 jeden život, namísto **hradby** ale odeberte **opevnění**. Skřet pak zůstane v zóně **šermířů**. Když **hradbu** s **opevněním** zasáhne **velký balvan**, tak se zastaví. Odeberte **opevnění** a **hradba** zůstane ve hře.

- **Zažeň ho zpět!** Zahrajte tuto kartu a přemístěte 1 skřeta zpátky do *lesa* na číslo, ze kterého vyšel.
- **Ticho po pěšině** Díky této kartě nemusíte na konci tahu dobírat 2 skřetí žetony. Pokud hrajete variantu Vládce, tato karta znamená, že Vládce tento tah nehraje ani nedobírá skřetí žetony.

### Dobírání karet

- **Dober 2 karty** S touto kartou si můžete dobrat 2 nové karty, i když tak přesáhnete obvyklý počet karet v ruce. Tyto karty můžete zahrát i v průběhu tahu, kdy jste si je dobrali.
- **Hledej** Díky této kartě si můžete vybrat 1 kartu z odhazovacího balíčku a přidat ji ke svým kartám. Tuto kartu můžete zahrát i v průběhu tahu, kdy jste si ji dobrali.

### Pohyb skřetů

#### Skřeti a *hradby*

- Skřet se může pokusit proniknout do *zóny hradu*. Pokud mu ale v cestě stojí jedna z *hradeb*, musí na ní zaútočit. V takovém případě odeberte figurku zasažené *hradby* a skřet, který na ni zaútočil, přijde o jeden život. Pokud mu i po útoku na *hradbu* zbývají životy, zůstává v *zóně šermířů* až do dalšího kroku „Posuňte skřety“ (viz obrázek dole).
- Pokud na *hradbu* zaútočí dva či více skřetů najednou, odeberte figurku *hradby* a jeden ze skřetů (kterého si zvolí hráči) přijde o 1 život. Ostatní skřeti nejsou zraněni. **Všichni** zbylí skřeti zůstanou v *zóně šermířů* až do příštího kroku „Posuňte skřety“.
- Pokud mezi *zónami šermířů* a *hradu* chybí *hradba*, skřeti vstoupí do *zóny hradu* bez ztráty životů.

#### Skřeti v *zóně hradu*

- Pokud skřet vstoupí na pole s *věží*, je *věž* zničena a skřet přijde o 1 život. Pokud mu zbývají další životy, zůstává na stejném poli (viz obrázek).
- Když se skřet dostane do *zóny hradu*, *hradby* na něho nijak nepůsobí. Při příštím kroku „Posuňte skřety“ se posune po směru hodinových ručiček na další pole.

- Takto bude pokračovat, dokud nepříjde o všechny životy, nebo dokud nezničí všechny věže. Věž, která byla jednou zničená, se nedá opravit. Pokud skřeti zničí všech 6 věží, hráči prohrají. Tak si věže dobře braňte!
- Jakmile se skřet ocitne uvnitř zóny hradu, zasáhnou ho jediné karty označené symbolem věže.
- Vstoupí-li 2 nebo více skřetů zároveň na pole s věží, je věž zničena a 1 skřet (kterého si zvolí hráči) přijde o 1 život. Ostatním skřetům se nic nestane. Všichni skřeti zůstanou na poli, kde stála věž.

## Dobírání skřetů

### Zvláštní skřetí žetony

Kromě obvyklých skřetů se ve hře setkáte i se zvláštními skřetími žetony, které mají speciální vlastnosti.

**Vůdci skřetů** Tito skřeti útočí na *hrad* jako obvykle, mají ale další zvláštní schopnosti. Poznáte je tak, že jejich životy mají zlaté pozadí.

- **Král** Po boku tohoto urozeného skřeta vstupují do hry i jeho věrní poddaní. Hodem kostky určete, odkud bude *král* vycházet. Pak doberte a rozmístěte další 3 skřetí žetony.
- **Náčelník** Tento statečný bojovník vede svá vojska do bitvy. Hodem kostky určete, odkud bude *náčelník* vycházet. Pak posuňte všechny skřety (včetně *náčelníka*) **ve stejné barvě** o 1 zónu blíže k *hradu*. Pokud už se nacházejí v zóně *hradu*, posuňte je o 1 pole po směru hodinových ručiček.
- **Mág** Tento obr dodá všem skřetům odvalu. Hodem kostky určete, odkud bude *mág* vycházet. Pak posuňte **všechny skřety ve hře** (včetně *mága*) o 1 zónu blíže k *hradu* nebo o 1 pole po směru hodinových ručiček.
- **Šaman** Jeho záhadný lektvar dodá skřetům sílu. Hodem kostky určete, odkud bude *šaman* vycházet. Všichni skřeti ve hře získají 1 život. Pokud má skřet plný počet životů, nic se nestane.

**Speciální žetony** Tyto žetony diktují akce, které různě ovlivňují hráče nebo skřety. **Nepokládají** se na herní plán a po zahrání jsou odloženy na odhazovací hromádku skřetů. Na žetonech jsou nakreslené malé symboly, které je vysvětlují.

- **Posuň modré skřety o 1** Všichni skřeti v *modrém sektoru* se posunou o 1 zónu k *hradu*.
- **Posuň červené skřety o 1** Všichni skřeti v *červeném sektoru* se posunou o 1 zónu k *hradu*.
- **Posuň zelené skřety o 1** Všichni skřeti v *zeleném sektoru* se posunou o 1 zónu k *hradu*.

**POZOR:** Skřeti v *zóně hradu* se posunou o 1 pole po směru hodinových ručiček. Pamatujte, že *les* a *hrad* také patří do barevných *sektorů*.

- **Posuň skřety po směru šipky** Všichni skřeti se ve své *zóně* posunou o 1 pole po směru, který ukazuje šipka. To platí i pro skřety v *zónách hradu* a *lesa*. Dolní roh žetonu musí vždy mířit k *hradu*.
- **Posuň skřety po směru šipky** Všichni skřeti se ve své *zóně* posunou o 1 pole po směru, který ukazuje šipka. To platí i pro skřety v *zónách hradu* a *lesa*.
- **Mor na lučištníky** Všichni hráči odhodí všechny karty *lučištník*, které mají v ruce.
- **Mor na rytíře** Všichni hráči odhodí všechny karty *rytíř*, které mají v ruce.
- **Mor na šermíře** Všichni hráči odhodí všechny karty *šermíř*, které mají v ruce.
- **Všichni odhodí 1 kartu** Každý hráč si vybere jednu ze svých karet a odhodí ji. Pokud hráč nemá žádné karty, nic nedělá.
- **Dober 3 skřetí žetony** Doberte a rozmístěte další 3 skřetí žetony.
- **Dober 4 skřetí žetony** Doberte a rozmístěte další 4 skřetí žetony.

**Velký balvan** Skřeti vyvalili z *lesa velký balvan* a ten se teď řítí přímo na *hrad*!

V samém zápalu boje si ale nejspíš nevšimli, že *balvanu* stojí v cestě i jejich spolubojovníci. Nebo je to možná vůbec nezajímá. *Velké balvany* v okamžiku překonají vzdálenost celého herního plánu a zničí **vše**, co se jim postaví do cesty, dokud nenarazí na ***hradbu, věž nebo opevnění***. *Velký balvan* má jako jediný schopnost ublížit skřetům v *zóně lesa*.

- Hodem kostky určete, odkud se *balvan* valí. Tento *balvan* zničí všechny skřety v očíslovaném *sektoru*, včetně *zóny lesa*. Tyto skřety si hráči nenechávají, odloží je na odhazovací hromádku skřetů.

- *Balvan se zastaví jen tehdy, pokud narazí na hradbu, věž nebo opevnění a zničí je. To znamená, že se balvan může dostat skrz zónu hradu až do opačného sektoru.*
- *Pokud v opačném sektoru chybí hradba i věž, dostane se balvan do lesa a zničí všechny skřety, kteří mu stojí v cestě.*

**Následuje několik scénářů, které mohou nastat.**

#### **Scénář 1**

*Balvan zničí hradbu v původním sektoru a zastaví se.*

#### **Scénář 2**

*Balvan zničí věž v původním sektoru a zastaví se (v původním sektoru chybí hradba).*

#### **Scénář 3**

*Balvan zničí věž v opačném sektoru a zastaví se (v původním sektoru chybí hradba i věž).*

#### **Scénář 4**

*Balvan zničí hradbu v opačném sektoru a zastaví se (v původním sektoru chybí hradba i věž a v opačném sektoru chybí věž).*

#### **Scénář 5**

*Balvan se převalí přes celý herní plán (v původním i opačném sektoru chybí hradby i věže).*

## **VARIANTY HRY**

### **Kooperativní hra**

Stejně jako ve Standardní hře zde hráči spolupracují a brání hrad. Zvítězí, či prohrají jako tým, nikdo ale na konci nezíská titul Skřetobijec.

Pravidla jsou stejná jako ve Standardní hře. Jediným rozdílem je, že si hráči nenechávají žetony poražených skřetů. Místo toho je odloží na odhazovací hromádku skřetů.

### **Vládce**

V této variaci na sebe jeden z hráčů bere roli Vládce a přejímá vedení nad skřetí armádou. Ostatní hráči mají za úkol společnými silami ubránit hrad.

Nejprve si vyberte, kdo bude hrát roli Vládce. Příprava hry je stejná jako ve Standardní hře. Jediným rozdílem je, že Vládce nedostává obranné karty, protože



bude hrát proti ostatním hráčům. Místo toho si dobere tolik skřetích žetonů, aby měl v ruce 3. Ty drží tak, aby na ně ostatní hráči neviděli.

Vládcův tah se skládá ze 3 kroků, které na sebe navazují v tomto pořadí:

- 1. Posuňte skřety**
- 2. Doberte do počtu 3 skřetích žetonů**
- 3. Zahrajte skřetí žetony**

Vládce je na řadě vždy, když skončí tah jednoho z hráčů. Vládcův tah nahradí 5. a 6. krok tahu ostatních hráčů. Tah ostatních hráčů tedy končí po té, co ve 4. kroku zahrají své karty. Pak je na řadě Vládce. Ten posune skřety na herním plánu a pak si dobírá nové skřetí žetony, dokud nemá v ruce 3. Nyní může žetony zahrát jedním ze dvou způsobů.

1. Vybere si ze svých žetonů 1 skřeta a položí ho do libovolného *sektoru v zóně lesa*.

**NEBO**

2. Vybere si 2 skřety nebo 2 speciální žetony nebo 1 od každého typu.

Za každého skřeta hodí kostkou a postaví je na očíslovaná pole v *zóně lesa*. Speciální žetony zahraje jako obvykle.

- Vládce může zahrát až 2 žetony, pokud ale nechce, nemusí zahrát žádný.
- Vládce si nevybírání, odkud se *velký balvan* valí, musí jako obvykle hodit kostkou.
- Když Vládce zahraje žetony **dober 3 skřetí žetony** nebo **dober 4 skřetí žetony**, dobere si daný počet a přidá je k žetonům, které má v ruce. Pak může zahrát 3 nebo 4 žetony, **NEMUSÍ** to ovšem být ty, které si zrovna vytáhl. Toto je jediný způsob, jak může Vládce při svém tahu zahrát více než 2 žetony. Všechny skřety **MUSÍ** opět rozmístit hodem kostky, nemůže si vybrat, odkud budou vycházet.
- Když některý z hráčů zahraje kartu **ticho po pěšině**, Vládce si nedobírá nové žetony, ani nesmí žádný žeton zahrát. Posune ale skřety na hracím plánu.

## Hra pro jednoho

Castle Panic můžete hrát i jeden hráč. Pravidla jsou stejná jako ve Standardní hře. Jediným rozdílem je, že hráč rozdává 6 karet a může dobírat a odhodit 2 karty namísto

1. Připravte se na náročnou hru!

### VOLITELNÁ PRAVIDLA:

Pokud chcete pozměnit Standardní hru, vyzkoušejte některá z těchto volitelných pravidel.

#### Jednodušší hra

Pokud si chcete hru zjednodušit, vyzkoušejte tato pravidla:

**Jednodušší bitvy** Pro mladší hráče nebo rychlejší hru můžete ze hry vyřadit tyto žetony:

*Dober 4 skřeti žetony*

*Náčelník*

*Mág*

*Mor na šermíře*

*Mor na rytíře*

*1 Posuň zelené skřety o 1*

*1 Posuň červené skřety o 1*

*1 Posuň modré skřety o 1*

*3 Velké balvany*

**Všichni za jednoho!** Zahrajte spolu karty *lučištník*, *rytíř* a *šermíř* stejné barvy a skolte 1 skřeta kdekoli v barevném *sektoru* místo toho, abyste ho pouze zranili (toto se netýká *zóny lesa* a *hradu*).

**Schopnosti hrdinů** Karta *hrdina* nyní ubere 1 život 1 skřetovi v *zónách hradu*, *lučištníků*, *rytířů* i *šermířů*, pokud jsou ve stejné barvě jako *hrdina*.

#### Náročnější hra

Zdá se vám hra příliš jednoduchá? Pro větší výzvu můžete zkusit tato pravidla:

**Můj dům, můj hrad** Na začátku hry si každý z hráčů vybere svoji věž. Hra pokračuje podle standardních pravidel, je-li však jeho věž zničena, hráč vypadává ze hry.

**Mizející zdroje** Při každém zamíchání balíčku karet vezměte 1 kartu *cihla* a 1 kartu *malta* a vyřaďte je ze hry.

**Výstavba** Připravte hru jako obvykle, nedávejte ale na herní plán *hradby*.  
Hráči tak musí začít hru bez nich. Raději začněte stavět...

## SOUHRN

Tato stránka shrnuje mnohá pravidla hry. Nechte si ji proto po ruce, abyste ji mohli během hry používat.

### Kroky tahu

1. **Doberte karty**
2. **Odhod'te a doberte 1 kartu** (volitelné)
3. **Vyměňte si karty** (volitelné)
4. **Zahrajte karty**
5. **Posuňte skřety**
6. **Doberte 2 skřetí žetony**

Karty v ruce	
Počet hráčů	Počet karet v ruce
2	6
3-5	5
6	4

Výměna karet	
Počet hráčů	Počet karet, které si smí vyměnit
2-5	1
6	2

### Obranné karty

**Barbar** S touto kartou můžete skolit skřeta kdekoli na hracím plánu (včetně *zóny hradu*), kromě *zóny lesa*.

**Dober 2 karty** S touto kartou si můžete dobrat 2 nové karty, i když tak přesáhnete obvyklý počet karet v ruce. Tyto karty můžete zahrát i v průběhu tahu, kdy jste si je dobrali.

**Zažeh ho zpět!** Zahrajte tuto kartu a přemístěte 1 skřeta zpátky do *lesa* na číslo, ze kterého vyšel.

**Opevnění** Zahrajte tuto kartu a zavěste *opevnění* na kteroukoli z *hradeb*. Když na ni zaútočí skřet, jako obvykle přijde o 1 jeden život, namísto *hradby* ale odeberte *opevnění*. Skřet zůstane v *zóně šermířů*. Když *hradbu* s *opevněním* zasáhne *velký balvan*, tak se zastaví. Odeberte *opevnění* a *hradba* zůstane ve hře.

**Ticho po pěšině** Díky této kartě nemusíte na konci tahu dobírat 2 skřetí žetony. Pokud hrajete variantu Vládce, tak Vládce tento tah nehraje ani nedobírá skřetí žetony.

**Trefa** Tato karta spolu s kartou *lučištník*, *rytíř*, *šermíř* nebo *hrdina* skolí jakéhokoli skřeta.

**Hledej** Díky této kartě si můžete vybrat 1 kartu z odhazovacího balíčku a přidat ji ke svým kartám. Tuto kartu můžete zahrát i v průběhu tahu, kdy jste si ji dobrali.

**Dehet** Položte žeton *dehet* na 1 skřeta kdekoli na plánu (včetně *zóny lesa* a *hradu*). Tento skřet se neposunuje **ani** během kroku „Posuňte skřety“, **ani** během kroku „Doberte 2 skřetí žetony“. ***I kdyby nový speciální žeton znamenal posun skřetů, tento skřet zůstává tam, kde je.*** Když přijde tah dalšího hráče, odstraňte žeton a skřet se vrátí do normálu.

### ***Vůdci skřetů***

Hodem kostky určete, odkud bude Král vycházet. Pak doberte a rozmístěte další 3 skřetí žetony.

Hodem kostky určete, odkud bude *náčelník* vycházet. Pak posuňte všechny skřety (včetně *náčelníka*) **ve stejné barvě** o 1 *zónu* blíže k *hradu*. Pokud se už nacházejí v *zóně hradu*, posuňte je o 1 pole po směru hodinových ručiček.

Hodem kostky určete, odkud bude *mág* vycházet. Pak posuňte **všechny skřety ve hře** (včetně *mága*) o 1 *zónu* blíže k *hradu* nebo o 1 pole po směru hodinových ručiček.

Hodem kostky určete, odkud bude *šaman* vycházet. Všichni skřeti ve hře získají 1 život. Pokud má skřet plný počet životů, nic se nestane.

### ***Speciální žetony***

***Posuň modré skřety o 1*** Všichni skřeti v *modrém sektoru* se posunou o 1 zónu k *hradu*.

***Posuň červené skřety o 1*** Všichni skřeti v *červeném sektoru* se posunou o 1 zónu k *hradu*.

***Posuň zelené skřety o 1*** Všichni skřeti v *zeleném sektoru* se posunou o 1 zónu k *hradu*.

**POZOR.:** Skřeti v *zóně hradu* se posunou o 1 pole po směru hodinových ručiček. Pamatujte, že *les* a *hrad* také patří do barevných *sektorů*.

***Posuň skřety po směru šipky*** Všichni skřeti se ve své *zóně* posunou o 1 pole po směru, který ukazuje šipka. To platí i pro skřety v *zónách hradu* a *lesa*. Dolní roh žetonu musí vždy mířit k *hradu*.

***Mor na lučištníky*** Všichni hráči odhodí všechny karty *lučištník*, které mají v ruce.

***Mor na rytíře*** Všichni hráči odhodí všechny karty *rytíř*, které mají v ruce.

***Mor na šermíře*** Všichni hráči odhodí všechny karty *šermíř*, které mají v ruce.

***Všichni odhodí 1 kartu*** Každý hráč si vybere jednu ze svých karet a odhodí ji. Pokud hráč nemá žádné karty, nic nedělá.

***Dober 3 skřetí žetony*** Doberte a rozmístěte další 3 skřetí žetony.

***Dober 4 skřetí žetony*** Doberte a rozmístěte další 4 skřetí žetony.

### ***Velký balvan***

Hodem kostky určete, odkud se *balvan* valí. Tento *balvan* zničí všechny skřety v očíslovaném *sektoru*, včetně *zóny lesa*, a zastaví se **jedině** ve chvíli, kdy narazí na *hradbu*, *věž* nebo *opevnění*. To znamená, že se *balvan* může dostat skrz *zónu hradu* až do opačného *sektoru*.