

Společenské hry

BcA. Lucie Horáková

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Grafický design
akademický rok: 2018/2019

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Lucie Horáková**
Osobní číslo: **K16269**
Studijní program: **N8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Grafický design**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Společenské hry**

Zásady pro vypracování:

Rozsah teoretické práce minimálně 40 – 45 stran + obrazové přílohy (dokumentace praktické části). Práci odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané celouniverzitní šablony viz směrnice rektora č. 7/2018) ve formátu PDF na 1 ks CD (DVD) nosiče, dále odevzdat 2 kusy výtisků práce v pevné vazbě (v jedné z nich bude vlepeno CD) a 1 výtisk graficky zpracované práce, která má volnější grafickou podobu.

1. Teoretická část: historie a vývoj společenských her
2. Praktická část: grafické zpracování společenské hry

Rozsah diplomové práce: viz **Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh: viz **Zásady pro vypracování**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/umělecké dílo**

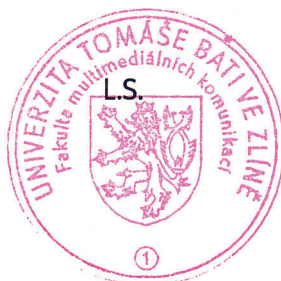
Seznam odborné literatury:

ZAPLETAL, Miloš. Velká kniha deskových her. ISBN 80-204-0188-1
BAKALÁŘ, Eduard a Vojtěch KOPSKÝ. I dospělí si mohou hrát. Pressfoto, 1987. ISBN 59-067-84
PEJČOCH RAVIK, Slavomír a Vojtěch OMASTA. Karty, hráči, karetní hry. ISBN 80-7309-206-9

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Jana Dosoudilová**
Ateliér Grafický design
Datum zadání diplomové práce: **1. listopadu 2018**
Termín odevzdání diplomové práce: **10. května 2019**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



dr ak. soch. Rostislav Illík
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: ...8. 2. 2019.....

Jméno a příjmení studenta: ...BcA. Lucie Horáková.....

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Teoretická část této práce se zaměřuje na společenské hry od jejich vzniku až po současnost. Zabývám se zde vysvětlením pojmu hra v obecné rovině. V neposlední řadě tato práce obsahuje rozbor oblíbených klasických i moderních společenských her dnešní doby. Kromě analogových her, kdy se práce zaměřuje z větší části na ty deskové a karetní, rozebírá i hry digitální (počítačové). Opět se zde vyskytují informace z jejich historie, současnosti, žánrového rozdělení a nebezpečných rizik s nimi spojenými. Posledním bod práce pojednává o propojení analogového a digitálního světa.

Klíčová slova: hra, deskové hry, karetní hry, hry v kostky, pravidla hry, hlavolamy, počítačové hry, rizika počítačových her

ABSTRACT

The theoretical part of this work is focused on parlour games from their creation to the present. Here I deal with the explanation of the term game in general. Last but not least, this thesis contains an analysis of popular classic and modern parlour games of today. In addition to analogue games, where work focuses largely on board and card games, it also discusses digital (computer) games. Again, there is information about their history, present, genre distribution and the dangerous risks associated with them. The last point of the thesis deals with the interconnection of analog and digital worlds.

Key Words: Game, Board Games, Card Games, Dice Games, Game Rules, Brain Twisters, Computer Games, Risks of Computer Games

Tato diplomová práce byla inspirována poutí do Santiaga de Compostela, kterou jsem sama absolvovala. Proto je její praktická část, společenská hra na toto téma, věnována všem poutníkům, se kterými jsem měla šanci se na této nádherné cestě setkat a naplno prožít všechny okamžiky.

Děkuji paní MgA. Janě Dosoudilové za vedení mé práce, kdy mi byla i v těch nejvyhrocenějších situacích schopna dodat naprostého klidu.

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	11
I. TEORETICKÁ ČÁST	12
1. OBECNĚ O HRÁCH	13
1.1. Definice hry	13
1.2. Znaky hry	15
1.2.1. Svoboda	15
1.2.2. Motivace	16
1.2.3. Duševní pravidla	16
1.2.4. Svět fantazie	17
1.2.5. Plná pozornost	18
1.2.6. Další znaky	18
1.3. Hra jako edukační prostředek	20
1.3.1. Školy s alternativním přístupem	21
1.3.1.1. Montessori školy	21
1.3.1.2. Daltonské školy	22
1.3.1.3. Waldorfské školy	22
1.3.2. Výukové kurzy	23
1.4. Historie společenských her	24
1.4.1. Starověk	25
1.4.2. Středověk	26
1.4.3. Novověk	26
1.4.4. Současnost	27
2. ANALOGOVÉ SPOLEČENSKÉ HRÝ	28
2.1. Deskové hry	28
2.1.1. Výroba herních komponentů	29
2.1.2. Základní rozdělení deskových her podle Miloše Zapletala	31
2.1.2.1. Strategické hry	32
2.1.2.2. Závodivé hry	32
2.1.2.3. Poziční hry	33
2.1.2.4. Pátrací hry	33

2.1.3.	Výběr deskových her dle vlastního uvážení.....	34
2.1.3.1.	Go	34
2.1.3.2.	Mlým	35
2.1.3.3.	Královská hra – Šach	36
2.1.3.4.	Člověče, nezlob se!	38
2.1.3.5.	Monopoly	40
2.1.3.6.	Scrabble	42
2.2.	Karetní hry.....	43
2.2.1.	Co jsou to karty.....	43
2.2.2.	Historie karetních her	43
2.2.3.	Výroba karetních listů.....	45
2.2.4.	Základní rozdělení karetních her	46
2.2.5.	Rozdělení karet podle geografie	47
2.2.5.1.	Evropské karetní listy.....	47
2.2.5.2.	Arabské karetní listy	49
2.2.5.3.	Asijské karetní listy	49
2.2.6.	CCG/TCG hry	51
2.2.7.	Výběr karetních her dle vlastního uvážení	52
2.2.7.1.	Pexeso.....	52
2.2.7.2.	DiXit	54
2.2.7.3.	Bang!	56
2.2.7.4.	Jungle speed.....	57
2.3.	Hry v kostky.....	58
2.3.1.	Výběr kostkových her dle vlastního uvážení	59
2.3.1.1.	Vrháby s kostkami	59
2.3.1.2.	Macháček.....	60
2.4.	Domino.....	61
2.5.	Mankalové hry	62
2.6.	Hry s tužkou a papírem.....	63
2.7.	Hlavalamy	64
2.7.1.	Rubikova kostka	64

2. 7. 2.	Ježek v kleci.....	64
2. 7. 3.	Edice Smart games.....	65
2. 8.	Česká vydavatelství analogových her.....	66
2. 8. 1.	Albi.....	66
2. 8. 2.	Mindok.....	67
2. 8. 3.	Czech game edition.....	67
2. 8. 4.	Dino Toys, s.r.o.	68
2. 8. 5.	Altar.....	68
2. 8. 6.	Pygmalino, s.r.o. – Granna deskové hry.....	68
2. 9.	Herní kluby a festivaly.....	69
2. 9. 1.	Deskoherní klub Paluba.....	70
2. 9. 2.	Deskoherní klub Brno.....	70
2. 9. 3.	Deskohraní – mezinárodní festival her.....	70
2. 9. 4.	Brnohraní – brněnská deskoherní akce.....	71
2. 9. 5.	GameFFest.....	72
2. 9. 6.	Králohraní.....	72
2. 9. 7.	Výstava Hry a hlavolamy.....	72
2. 9. 8.	Albi Game Day.....	73
3.	POČÍTAČOVÉ HRY.....	74
3. 1.	Historie počítačových her.....	74
3. 2.	Dělení počítačových her.....	76
3. 2. 1.	Logické hry.....	76
3. 2. 2.	Strategické hry.....	77
3. 2. 3.	Akční hry.....	78
3. 2. 4.	Adventury.....	79
3. 2. 5.	Role-playing game (RPG).....	80
3. 2. 6.	Arkády.....	80
3. 2. 7.	Simulace.....	81
3. 2. 8.	Sportovní hry.....	82
3. 2. 9.	Vzdělávací hry.....	82
3. 3.	Rizika počítačových her.....	83

4. KONKURENCE DIGITÁLNÍCH A ANALOGOVÝCH HER.....	85
II. PRAKTICKÁ ČÁST.....	89
5. BUEN CAMINO.....	90
5.1. Samotná hra Buen Camino	92
5.2. Příslušenství hry	93
5.2.1. Karty a finanční prostředky.....	93
5.2.2. Herní plán.....	97
5.2.3. Hrací kameny a žetony.....	98
ZÁVĚR.....	100
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	101
SEZNAM ČASOPISECKÝCH ZDROJŮ	101
INTERNETOVÉ ZDROJE	102
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	105

ÚVOD

*„Člověk neprokázal v ničem tolik fantazie
jako v množství různých her, které vymyslel.“*

G. W. Leibniz

Pro svoji diplomovou práci jsem si zvolila téma společenských her a to hlavně proto, že si myslím, že i v dnešní době, přeplněné počítači a chytrými telefony, mají svůj význam. Vzniká stále velké množství nových her, což však neznamená, že se již zapomnělo na ty klasické. Hra je jednoduše součástí lidského života od útlého věku a provází jej až do smrti.

U spousty her lze sledovat zajímavé provedení jednotlivých komponentů. Jednotlivé herní kameny, figurky, herní plány atd. mohou být sami o sobě uměleckými díly. V minulosti lze vyzorovat různorodé využití materiálů i technik. Vývoj nových materiálů zase podpořil vznik her, které jsou velice odolné a tak si je můžeme jednoduše vzít třeba s sebou na cesty. Využívají se různé moderní stroje, např. 3D tiskárny pro výrobu figurek apod.

Práce je rozdělená do čtyř celků. V první části se zaměřuji na výklad pojmu hra v obecné rovině. Druhá část se zabývá analogovými společenskými hrami, mezi které řadíme deskové hry, karetní hry atd. Třetí část obsahuje informace o digitálních hrách jako jsou ty počítačové nebo pomocí herních konzolí. Poslední část jen krátce pojednává a propojení obou těchto světů.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. OBECNĚ O HRÁCH

„Hra je starší než kultura; ať je totiž pojem kultury vymezen sebepřesněji, přece jen v každém případě předpokládá lidskou společnost, a zvířata nečekala, až je lidé naučí, jak si mají hrát. Můžeme klidně dokonce říci, že lidská civilizace nepřipojila k obecnému pojmu hry žádný podstatný znak. Zvířata si hrají právě tak jako lidé. Všechny základní rysy hry se uplatnily už ve hře zvířat. Stačí pozorovat hrající si štěňata a v jejich veselém skotačení všechny tyto rysy zjistíme. Vybízejí se ke hře určitými obřadnými postoji a posunky. Dbají pravidla, že bratrovi se nemá prokousnout ucho. Předstírají, že jsou strašně zlí. A co je nejdůležitější: z toho všeho mají očividně náramné potěšení a zábavu.“ (Huizinga, 1971, s. 9)

Johan Huizinga byl kulturní historik narozený v Nizozemsku v prosinci roku 1872, který se tématu hry věnoval převážně ve své knize *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. V tomto díle se zajímá hlavně o to, do jaké míry má sama kultura charakter hry. Už podle názvu tohoto pojednání poznáme, že autor je zastáncem názoru, že sama kultura vznikla právě ze hry. Jak je již uvedeno v předchozím odstavci, zvířata nečekala až přijde člověk a hru vymyslí, už ji dávno hrála i s dodržováním základních pravidel (neublížit si). Existence hry je tedy podle Huizinga nezávislá na konkrétním kulturním stupni jednotlivé společnosti, je všude přítomná.

1.1. Definice hry

Pojem hra je velice široký, proto neexistuje žádná jeho oficiální definice. Pod těmito třemi písmeny si každý z nás představí něco naprosto rozdílného. V Masarykově slovníku naučném (1927, s. 324) je definována takto: „Hra, činnost, která se koná pro ni samu, pro libost z ní samé pryšticí, která tedy není prostředkem k nějakému vzdálenějšímu cíli, jako práce. Vykládá se obyčejně jako projev nadbytečné energie, částečně se označuje za neškodné vybití jinak škodlivých vznětů. S hlediska účeloslovného se zdůrazňuje její biologický význam; hrou prý se nacvičují činnosti, jež živočich potřebuje v pozdějším boji o život.“

Hru můžeme považovat také za prostředek socializace člověka ve společnosti. Dále nám pomáhá přirozenému rozvoji našich dovedností a schopností. Napomáhá nám k rozvoji kooperace a ani není náhodou, že jej považujeme za prostředek výchovy. *„Hravým způsobem se mohou uplatňovati snad všechny instinkty, tendence a činnosti, hybností a hledáním silných vznětů počínaje, fantasií, konstruktivním myšlením a společností konče.* (Masarykův slovník naučný, 1927, s. 324)

Hra je přítomná ve všech etapách lidského života. Ať už se podíváme na malé dítě nebo dospělého člověka, tak všichni mají stále schopnost si určitým způsobem hrát. Pojem „hra“ může označovat naprosto rozdílné aktivity. Někoho může při vyslovení tohoto termínu napadnout hra společenského charakteru, někoho hra počítačová, dalšího například představení v divadle, které se za hru dá bez pochyby také považovat. Není ani ničím výjimečným, že jako hru dnes považujeme sportovní utkání.

Hru obecně bereme jako činnost, která nás dokáže na určitý čas odpoutat od běžných dennodenních starostí, přivést na naprosto jiné myšlenky. Zjednodušeně by se dalo i říci, že jde o takovou činnost, při které se člověk cítí příjemně. Je to jednání dobrovolné, protože kdyby to bylo naopak, ztrácí svůj smysl. Hru chceme vykonávat jen pro ni samotnou bez dalších vidin získání něčeho „na oplátku“.

Hru jako činnost člověka a živočicha nelze stoprocentně charakterizovat, vymezit či popsat. Pro někoho může znamenat zábavu, radostnou chvíli, odpoutání se od reality či jen příjemné zkrácení chvíle. Hry nás posouvají dále i v reálném životě. Učí nás jak vyhrávat, ale i prohrávat, jak zvládat naše chování při řešení konfliktů, tedy všimát si našeho vnitřně motivovaného chování. Napomáhá tomu i fakt, že opakováním hry se střídají pozice výherce a poraženého, takže je velká šance, že prožijeme obě ze situací. Ve hře se člověk učí řešit konflikty asertivní cestou.

1. 2. Znaky hry

„Hra našemu druhu slouží k mnoha cenným účelům. Je to cesta, kterou děti rozvíjejí své fyzické, intelektuální, emocionální, sociální a morální dovednosti. Je to cesta tvorby a udržování přátelství. Navíc navozuje dětem i dospělým takový stav mysli, který je velice vhodný pro náročné myšlení, bystré řešení problémů a pro všechny tvůrčí snahy.“ (Hodnota hry I.: Definice hry, © 2013)

Jak bylo již uvedeno v definici her, nelze je určit pouze jedním znakem. Na vlastnosti a znaky hry z pohledu přirozeného vzdělávání v dětství a jejich celoživotní význam, se zaměřil americký psycholog Peter Gray. Je zastáncem alternativních a přirozených způsobů vzdělávání. K této problematice vydal v roce 2013 publikaci Svoboda učení. Pod tímto názvem vede i blog, kde zveřejňuje další informace a články. Tam také definoval pět základních znaků hry.

1. 2. 1. Svoboda

„Svoboda skončit je zásadním aspektem při definici hry.“ (Hodnota hry I.: Definice hry, © 2013) Hra by tedy měla vždy obsahovat prvek svobodného jednání. Měl by ji doprovázet pocit, že se jedná o právě takovou aktivitu, kterou se chceme zabývat. Jednotliví hráči si sami zvolí, zda se budou hry účastnit, popřípadě kdy hru opustí. Kromě možnosti volby, jestli hráči budou hrát či ne, tak mohou měnit její pravidla. To však jen pod podmínkou, že s tím všichni zúčastnění souhlasí. Pokud by tomu bylo naopak, je velkou pravděpodobností, že nová pravidla nebudou akceptována a kvůli nespokojenosti zúčastněných, hra brzy skončí. Pokud se jedná o společenskou hru o větším počtu, než je jeden hráč, může být naplněna role vypravěče/rozhodčího apod. Vždy by se opět mělo jednat o demokratickou volbu všech hráčů. Hra tedy jednotlivce přirozeně učí brát ohledy na potřeby všech hráčů a navzájem si neubližovat. Přítomnost dospělého ve hře může být někdy spíše na škodu. Dospělý je v dětských očích často brán jako přirozená autorita. To může ovlivnit tento základní prvek, svobodné jednání. Dítě může získat pocit, že by ze hry nemělo odcházet i když ho již dávno nebaví.

1. 2. 2. Motivace

Aby byla hra hrou, měla by to být aktivitou sama pro sebe. Ne tedy k dosažení hmotného zisku, ale „pro potěšení“. Dobrým příkladem může být chování studentů. Pokud jde studentovi pouze o dobrý výsledek, soustředí svůj zájem jen na konkrétní oblast probírané látky. Učení je pro něj pouze povinností. Veškeré úsilí, které by měl vynaložit navíc, považuje za naprosto zbytečné. Na druhou stranu může být student, který se o věci zajímá více do hloubky, zjišťuje informace z širšího hlediska a učení považuje za pozitivní jev. To ho obohatí mnohem více a navíc také příjemnější cestou. Je to činnost, kterou vykonáváme nezávisle na běžných denních potřebách a ostatních činnostech.

Jednotlivé hry mají také své konkrétní cíle. Tento cíl však není důvodem pro zapojení do hry. Je jen součástí celé aktivity. Pokud dítě staví hrad z písku, nestaví jej pouze za tímto cílem. Jde o činnost samotnou. Pokud by přišel někdo druhý a vybudoval tento hrad za něj, nemělo by z toho takovou radost, jako když si touto aktivitou může projít samo. Jednoduše řečeno, nejde pouze o výsledek, ale o prostředky, kterými jej dosáhneme.

Spontánnost ve hře je důležitým prvkem. Do hry vkládáme naše osobní pocity a podněty. To je viditelné i na aktivním přirozeném chování a míře improvizace, kterou jsme ochotni do hry vložit. My sami si stanovujeme vlastní cíle a jednotlivé záměry, kterých chceme dosáhnout.

1. 2. 3. Duševní pravidla

I když je hra dobrovolná činnost, podléhá danému souboru pravidel, se kterými jednotliví hráči předem souhlasili. Nejedná se o žádné vrozené biologické instinkty či jiné přírodní zákony. Neřídíme se tedy touto danou strukturou automaticky či podvědomě. K dodržování pravidel je třeba vědomé úsilí. Pokud hrajeme hry pouze za účelem vyhrát, nenutí nás tento daný řád dodržovat. Podvodem hra ztrácí svůj původní smysl, již nám nepřináší radost a odpočinek. Pravidla

„jsou bezpodmínečně závazná a nepřipouštějí pochybnosti.“ (Huizinga, 1971, s. 22) Dodržování pravidel nás učí dostat pod kontrolu naše emoce a potlačení vlastních potřeb. Po dobu hry bychom se měli chovat ohleduplně vůči našim spoluhráčům, neměli bychom je vnímat jako negativní prvek ve hře. „*Jakmile jsou pravidla překročena, svět hry se hroutí.*“ (Huizinga, 1971, s. 22) Pomocí pravidel ve hře si ukládáme do své paměti schopnost se jimi řídit i v širším měřítku. To je důležité v rámci celé lidské společnosti, která je také řízená určitým řádem, kterému se musíme podřídit. Je důležité najít mezi lidmi určitý stupeň kooperace.

Velice striktní pravidla můžeme najít například u tzv. formálních her, kterými jsou Šachy, Dáma,... Přesná pravidla napomáhají k hladkému průběhu hry, aby se zde neobjevila žádná dvojznačnost. Hry si stejně jako tradice předáváme z generace na generaci. Tím, že lze hry takto přenášet, měly šanci se postupem času zdokonalit. Každá generace měla možnost k již přejatým hrám doplnit „současné aktualizace“ které se buď osvědčily a udržely nebo nikoliv.

1. 2. 4. Svět fantazie

Hra je založená na fiktivním prostředí a čase, které záleží na fantazii jednotlivých hráčů. Neodehrává se v návaznosti na náš aktuální život, proto vzniká nová herní realita, která se v dobu trvání hry stává skutečnou. Pokud se ve hře vyskytují určité postavy/role, specifikace času a místa, tak bychom tyto faktory měli brát vážně a po dobu hry je přijmout za své – neomezovat svou fantazii a nekazit tak popřípadě prožitek ostatním hráčům tím, že si z této situace budeme dělat legraci. Dodržování herního řádu, nám napomáhá se vžít do této nové herní reality. A protože jsou tato jednotlivá pravidla mentálního charakteru, můžeme se oprostít od biologických zákonů, reálných situací a závislostí na konkrétních předmětech. Pokud si dítě hraje na udatného rytíře, který potřebuje svého vznešeného oře, s pomocí jeho fantazie mu vystačí k jízdě klidně i obyčejná násada na koště. Jde jen o to, jestli se do hry ponoříme nebo ne.

Není zapotřebí, aby děti někdo učil rozeznat hru od reality nebo naučit je hrát si či se plně ponořit do světa fantazií a předstírat různé role a prožívat smyšlené příběhy. Lidé mají tuto schopnost již od raného dětství. Jedná se o naprosto vrozenou dovednost, kterou má každý z nás ukotvenou sám v sobě.

1. 2. 5. Plná pozornost

Tento poslední bod přímo vyplývá ze čtyř výše zmíněných. Jestliže je hra vymezená konkrétním řádem, je potřeba mít čistou a aktivní mysl, která se dokáže na všechny aspekty hry soustředit. Důležitým faktem během hry je, že mysl je soustředěná a nestresovaná. Toho se samovolně docílí tím, že ve hře jsme oproštěni od našich biologických potřeb. Napomoci by také mělo to, že se jedná o činnost dobrovolnou, kdy nám nejde o pouhé dosažení výsledku, takže se zbavíme strachu z neúspěchu, který nás za normálních okolností dostává do nepříjemných stresových situací. V úkolech, které vyžadují využití kreativity, právě tento fakt napomáhá k lepším výsledkům. Jsou toho důkazem i mnohé psychologické experimenty. Pokud se příliš soustředíme na samotný výsledek, dostaneme se do stresové situace, která nám odebere všechnen prostor k zamyšlení se nad jednotlivými prostředky, které můžeme k dosažení cíle zapojit. Podvědomě začneme jednat instinktivním chováním bez využití kreativity. Toto chování máme již zakódované hluboko v našem nitru.

Důležité je zaujetí hrou, které rozeznáme podle hloubky soustředěnosti. To nám napomáhá ignorovat vnější rušivé podmínky okolo nás, které s hrou přímo nesouvisí. Pokud je hra pro nás dobře stráveným časem nechceme se nechat vyrušovat a hru jednoduše opouštět.

1. 2. 6. Další znaky

Dalším důležitým znakem hry je její opakování. Tím, že je možnost hry opakovat, můžeme v některých případech i posouvat naše hranice a zlepšovat své schopnosti. Máme možnost se vrátit již do dobře známých příběhů, které jsme pro-

zkoumali a orientujeme se v nich. A nejde jen o zlepšování nás samých v herních aktivitách. Pokud se jedná o nějaké sportovní činnosti, jedná se vlastně o silně vnitřně motivovaný nevědomý trénink.

S opakováním činnosti je úzce spojená i tvořivost. Pokud příběh či situaci již dobře známe, máme velký prostor pro zapojení dalších prostředků k dosažení našeho cíle. Nemusíme dbát pozornost na banalitu jako udržovat dodržování všech pravidel (již je máme zautomatizované a děláme to přirozeně), což dává větší prostor naší fantazii a kreativitě.

Důležitým faktorem hry je přijmout na sebe předem danou roli. Ve společenských hrách jde často o získání určitého charakteru jedné z postav, který nám byl před začátkem hry určen. U deskových či karetních her například náhodným vylosováním nebo hodem kostky. Potom bychom se celý průběh hry měli držet tohoto charakteru, aby byla splněna všechna pravidla a hra tak dosáhla svého původního smyslu jako je tomu třeba u karetní hry Bang! Stejně je to u klasických společenských her v dětském kolektivu. Zde by měl stačit příklad dětské hry Rybičky, rybičky, lovte se, kde se jeden z hráčů stává rybářem a ostatní rybičkami. Je jasné, kdo jakou roli zastává a co má konkrétní role za úkol. Dále se může jednat o určitou roli v jakémkoliv sportovním týmu. Protože pokud jde o týmový sport, je důležité, aby každý věděl, jakou roli má za úkol naplnit. Je třeba vědět, kde má který hráč stát, koho bránit, jestli má za úkol útočit. A v neposlední řadě je tento fakt jasný u divadelních her, kdy každý herec má opět ztvárnit určitý charakter podle svého scénáře, co nejvěrohodnějším způsobem. Obecně fakt, že na sebe přejímáme jiné role, nás obohacuje. Určitým způsobem nás může jednání rozdílného charakteru ovlivnit v našem dalším chování v reálném životě mimo herní fantazii. Pokud se držíme v asertivní rovině, hra se stává absolutně kreativní a kooperující činností. Můžeme zde využít vlastní zkušenosti a dovednosti, promítnout naše konkrétní postoje, které se mohou, ale i nemusí prolínat s postoji ostatních účastníků hry. To funguje jen tehdy, pokud zde není někdo

v roli „řídících“ a „podřízených“. Ve hře bychom si měli být všichni rovni. Hráči nemají prostor používat neadekvátní chování, zneužívat své nerovné postavení s ostatními účastníky, proto není problém následně se vrátit ke svým obvyklým společenským rolím. Příkladem potom může být jednání žáka a učitele, kterému by se měla navrátit jeho přirozená autorita.

1. 3. Hra jako edukační prostředek

„V současné době je hra považována za jednu ze základních metod při výchově a vzdělávání dětí předškolního věku. Výrazně přispívá k přirozenému rozvoji dítěte, podmiňuje a rozvíjí jeho osobnostní a sociální vývoj. Hrou můžeme např. navazovat komunikaci a kooperaci ve skupině, ovlivňovat sociální vztahy apod.“ (Nelešovská, Svobodová, 2006, s. 5)

Dnes je stále více kladen důraz na pozitivní vliv hry, která je zapojována do systému vzdělávání jako vyučovací prostředek. Ať už se jedná o její využívání v mateřských, základních, ale i na středních školách. Ve všech těchto institucích je používána jako důležitý motivační faktor. Samotné zapojování hry jako motivačního prostředku do vyučování vyzdvihuje i psycholožka a pedagožka Soňa Hermochová, která na toto téma napsala i mnoho publikací. Vedle toho ve svých dílech hovoří o soutěžích i jiných hrách, které mohou být zaměřeny na podporu tvorby skupinové dynamiky. Takové hry podporují sociální klima ve třídě, cvičí empatii, sociální dovednosti, kompetence i obecnou sociální a osobnostní výchovu. Zde ji pak chápeme jako přínosnou činnost, nikoli jako pouhé plýtvání časem. Pokud je hra zařazena do výchovně vzdělávacího procesu, mluvíme o didaktické hře.

„...nezacházejte s dětmi při učení násilně, ale necht' se učí formou hry, aby zároveň mohli pozorovat, k čemu se svou přirozeností hodí.“ (Platon, [b. r.]) Čím dál častěji můžeme vidět, že se školní výuka mění. Pomalu se opouští od tzv. frontálního stylu vyučování, kdy žáci jen sedí v lavicích před tabulí, kde učitel vypráví látku bez nějakého hlubšího prožitku.

1. 3. 1. Školy s alternativním přístupem

Alternativní školy jsou někdy přezdívány také jako „školy hrou“, protože jako jednu z mnoha dalších metod hru využívají jako edukační prostředek ve větší míře než v běžných školách. Ale i přesto, že se odklánějí od typického proudu vzdělávání, musí i tyto školy plnit závazný Rámcový vzdělávací program, který je u nás určený zákonem. V dnešních dnech neznamena, že alternativní školy jsou pouze ty soukromé. Postupně se začínají objevovat již i státní instituce tohoto typu. Jejich společným obecným znakem je respekt k individuálním potřebám dítěte. Z toho logicky plyne i celkově rozdílný přístup pedagogů. Ti předávají žákovi informace formou projektu či diskuze. Pro příklad zde uvedu alespoň tři z těchto alternativních institucí, které najdeme i v České republice.

1. 3. 1. 1. Montessori školy

Montessori výchovně vzdělávací program pracuje na základě navržených metod italské lékařky a pedagožky Marie Montessori ze začátku 20. století. Ta tvrdila, že dítě je svým originálním původem považováno za dobrou osobnost, která by se měla podporovat. Učit by se mělo pro své vlastní výsledky, pro své potěšení a ne pro potěšení někoho jiného. To jen potvrzuje jeden z jejích výroků: „Pomoz mi, abych to dokázal sám.“ V roce 1907 otevřela Casa dei Bambini (Dům dětí), který byl určen pro sociálně slabé děti od 3 do 6 let. Zde praktikovala úspěšně svůj model vzdělávání. (Montessori, křestním jménem Maria, © 2019)

Učitel se zde pro dítě stává partnerem. Žáci by měli zvládnout své úkoly ve vymezeném čase. Mohou si zvolit libovolné pořadí plnění svých zadání, projektové partnery a někdy dokonce i místo, kde budou na projektu pracovat. Tím, že si žák může zvolit, jak na úkolu bude pracovat, tak se nedostane do stresové situace, ze které by si mohlo nést negativní zážitky do budoucna.

Třídy jsou uzpůsobeny pro potřeby dítěte. S nábytkem se dá lehce manipulovat. Nenachází se zde žádné lavice ani katedra učitele, protože nejde o to, aby

žáci seděli na jednom místě a pouze pasivně naslouchali výkladu svého učitele. V České republice najdeme Montessori mateřské školy, 1. a 2. stupeň základní školy. (Montessori, © 2001–2019)

1. 3. 1. 2. Daltonské školy

Jedná se o Experimentální systém výuky založený Helen Parkhurstovou roku 1919 v americkém Daltonu. Její inspirací byla právě Maria Montessori se kterou navštívila mnohé alternativní výukové instituce v Evropě. Základními prvky tohoto výukového systému jsou volnost (poznávání zodpovědnosti ke svému vlastnímu času), samostatnost (to, co se žák naučí sám, si lépe zapamatuje) a spolupráce (projekty ve skupinách). V daltonských třídách nalezneme lavice pro žáky, ale platí zde pravidlo, že by mělo být možné je neomezeně přeskupovat podle konkrétních potřeb tak, aby vznikl prostor na samostatnou i skupinovou práci. V brněnských školách, kde je daltonovský systém uplatňován, mohou děti místo židlí použít nafukovací míče, na kterých se pohybují a tím uvolňují svou přebytečnou energii a následně se lépe soustředí na plnění zadání. V České republice není tento systém plně rozšířen, výuka daltonu probíhá pouze v blocích dvakrát až třikrát týdně. Najdeme zde mateřské školy, 1. a 2. stupeň základní školy a střední školy. (Dalton, © 2001–2019)

1. 3. 1. 3. Waldorfské školy

První Waldorfská škola byla založena roku 1919 Emilem Moltnem ve Stuttgartu pro děti zaměstnanců továrny na cigarety Waldorf-Astoria, odkud pochází její název. Celý tento výchovně vzdělávací systém vychází ze zásad Rudolfa Steinera, rakouského filosofa a esoterika. Učení probíhá v tzv. epochách, kdy se první dvě ranní hodiny školního dne probírá jeden předmět, a to po dobu 3–4 týdnů, aby žák lépe pochopil, o co v předmětu jde. Takto se v cyklech střídají epochy Českého jazyka, matematiky atd. Epochy jsou rozděleny do tří menších bloků. Ráno začíná rytmickým blokem, kde mohou žáci společně recitovat krátkou básničku či projev it myšlenku. Během druhého bloku sedí žáci v lavicích a učitel probírá

látku před tabulí. Při posledním bloku učitel vypráví/čte příběh s hlubším posláním adekvátní věku dětí. Následují běžně dlouhé vyučovací hodiny (45 minut), kde jsou probírány ostatní předměty jako jazyky, výtvarné činnosti nebo tělesná výchova. Je zde kladen velký důraz na výuku uměleckých předmětů. Ať je to hudební nebo výtvarná výchova. Chybí zde učebnice i klasické známkování. Žáci jsou na vysvědčení hodnoceni slovně. Z tohoto vysvědčení si můžeme lépe představit silné i slabé stránky jednotlivých dětí. Třída bývá vymalována pastelovými, zasněnými barvami. Děti jsou posazené do lavic čelem k tabuli podle svého temperamentu (cholerik, flegmatik, melancholik, sangvinik), což by mělo vyučujícímu usnadnit práci s nimi i jako jednotlivci, možnost věnovat se jim podle individuálních potřeb. (Waldorf, © 2001–2019)



Obr. 1 Montessori třída



Obr. 2 Daltonská třída

1. 3. 2. Výukové kurzy

Kromě školních institucí je možné edukační hry využívat pro spousty dalších oblastí jako jsou firemní teambuildingy, kde se kolegové učí větší míře kooperace či sebepoznání a jiné akce. Jako příklad zde však uvedu skautské zdravotnické kurzy, které se skládají i ze čtyř samostatných výukových víkendů. První etapy jsou určeny pro získání informací a dovedností, poslední z nich je často vyhrazena zkouškám z probrané oblasti. Pro lepší zapamatování problematiky první pomoci se často využívají tzv. Simulační hry. Instruktoři připraví simulaci nějaké

nešťastné události (autonehoda, výbuch kotle, atd.), ve které se objevují zraněné osoby (zkušeni figuranté s hereckým nadáním). Často není ani nutné zahlásit start této „hry“, protože účastníci dostanou hned na začátku kurzu instrukce, podle kterých by měli vždy začít jednat po celou jeho dobu. Převážně jde o to v časovém limitu, často předem také neznámém, správně ošetřit či dopravit do nebezpečí co nejvíce zraněných osob (nejlépe všechny). Díky nadaným hercům a dokonalému maskování zranění vyškolenými instruktory tyto situace vypadají reálně. Není tedy ani čas přemýšlet nad tím, že se jedná o předpřipravenou hru a tak každý dělá nejlépe to, co umí. Jde o velice intenzivní zážitky, díky kterým si člověk dokáže následně lépe zapamatovat získané informace. Tyto hry mívají pevnou strukturu: **výklad pravidel** (většinou hned na začátku celého kurzu), **průběh hry** a **vyhodnocení**, kde je od hráčů potřebné získat zpětnou vazbu. Během tohoto závěrečného hodnocení mají prostor jak instruktoři (upozorní na provedené chyby, což by mělo pomoci, aby se následně neopakovaly), jednotliví účastníci (mají prostor na dodatečné dotazy a možnost projevit, jak se při hře cítili), tak i figuranté (mohou dodat postřehy k jednotlivým postupům, kterých si nemusel instruktor/rozhodčí všimnout a tak pomoci následnému hodnocení).

Z vlastní zkušenosti musím říci, že takto připravované kurzy jsou mnohem užitečnější než ty, kde člověk jen sedí v posluchárně a bez hlubší interakce získává informace od lektora. Pokud danou věc opravdu prožijete, tak na ní jen tak nezapomenete. A to i díky tomu, že tyto hluboké zážitky sdělíte s dalšími lidmi, které jste předtím třeba ani neznali, ale i z nutnosti míry kooperace si s nimi máte náhle co říct. Obecně tedy souhlasím s alternativním a interaktivním přístupem k výuce, protože s ním mám jen dobré zkušenosti.

1. 4. Historie společenských her

Velké množství společenských her, které si dnes můžeme zahrát, má své kořeny vzniku již dávno ve Starověku. To dokazují nejen konkrétní nálezy předmětů k nim používaných, ale také objevy maleb na zdech, které zobrazují starověké

panovníky, jak hry hrají. Hry se od počátku jejich vzniku mohly různě pozměnit, také díky tomu, že byly často přenášeny z generace na generaci. To pomohlo vývoji jejich pravidel. Nejedná se ovšem o jisté pravidlo, existují tzv. tradiční hry, které zůstaly téměř stejné. „*Tradice je běh na dlouhou trať. Můžeme ji chápat jako ukládání osvědčených poznatků a faktů do axiomů, které jsou časem přetaveny v zákony. Výhodou tradice je značná jistota výsledku a trvalý vliv.*“ (Mazal, 2007, s. 9) Jedním z příkladu takové hry jsou Šachy.

1.4.1. Starověk

První nálezy her, některých i s jejich pravidly, pocházejí již ze starověkého Egypta a Mezopotámie ze 4. tisíciletí p. n. l. (Senet, který funguje na principu Člověče, nezlob se!). Bezpochyby jde jít dále do naší historie. Společenské hry provází lidstvo od samotných počátků. Je to logické, jestliže jsem již zmínila, že i zvířata mají schopnost si hrát, ani lidé nečekali, až se dostanou na určitou intelektuální úroveň. Po celém světě byly nalezeny jakési kostky, které si již jeskynní lidé vyráběli z kostí zvířat, které ulovili. Tyto nástroje ke hře sloužily dříve s velkou pravděpodobností k věšteckým a magickým účelům.



Obr. 3 Královna Nefertiti hrající Senet



Obr. 4 Staré římské a galské kostky



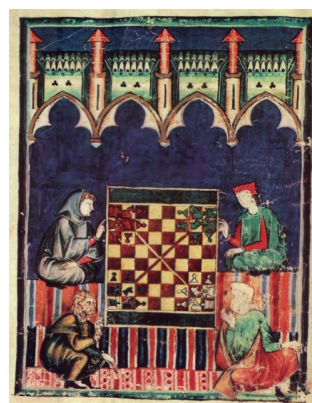
Obr. 5 Moderní Senet

1. 4. 2. Středověk

V tomto období se do Evropy zejména deskové hry z celého světa dostávají především díky Křížovým výpravám. Původně byly hry v nižší společnosti zakázány. Byla to výsada panstva ze šlechtických sídel. Tento fakt je možné dohledat i v zemských zákonech a různých městských výnosech. Postupem času však nešlo zabránit rozšíření do měst a na vesnice k obyčejným lidem, kteří tak mohli odpočívat např. od těžké práce na poli. V období středověku, konkrétně roku 1283, byl dokončen první západoevropský spis o hrách, Libro de los Juegos neboli Kniha her. Toto knižní dílo je spjato s kastilským králem Alfonsem X. Moudrým. Obsah knihy zahrnuje informace o Šachu, dalších deskových hrách jako jsou Vrhcáby a hry v kostky.



Obr. 6 Libro de los Juegos – Šach



Obr. 7 – Obdoba Šachu

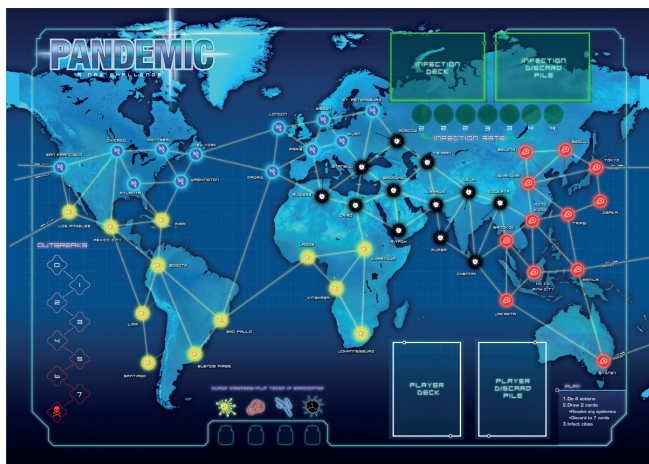
1. 4. 3. Novověk

Velkým zastáncem her v tomto období se stal Jan Amos Komenský, poslední biskup Jednoty bratrské, který je využíval hojně ve své pedagogické činnosti. Jedním z jeho výroků to můžeme jen potvrdit: „Hra je radost. Učení při hře jest radostné učení.“ (Zapletal, 1986, s. 13) Koncem 19. století vzniklo spousty her, které jsou populární až do současnosti. Příkladem může být hra Othello, nazývaná též Reversi, která vznikla v Anglii v rukou Lewise Watermana a Johna W. Molletta.

Tato desková hra je inspirována divadelní hrou Williama Shakespeara Othello. Dalším příkladem je strategická desková hra jménem Halma, kterou vymyslel americký chirurg George Howard Monks.

1. 4. 4. Současnost

V současnosti se ke klasickým společenským hrám jako jsou Šachy, Dáma, Mlýn, Go atd. připojilo tolik nových her, že bychom je jen těžko mohli spočítat. Moderní hry mohou být od těch klasických v pravidlech více variabilní. Např. v možném počtu hráčů. Není výjimkou, že se na balení dozvíme, že je možné hru absolvovat ve více protihráčích. To znamená, že se zde objevila větší míra kooperace. Dokonce existují i hry, kdy se spojí všichni hráči proti hře samotné. Jednou z takových her je Pandemic, kdy se všichni společně snaží přemoci hrozivou chorobu, která se nezastavitelně šíří po celém světě.



Obr. 8 Hrací plán – Pandemic



Obr. 9 Hrací karty – Pandemic

Dnes už nereagujeme pouze na tahy figurek a náhody kostky, ale do dění se přidávají další podněty. U mnoho her to jsou karty s různými událostmi, které zapojí opět míru náhody nebo obchodování mezi jednotlivými protihráči jako je tomu u hry Osadníci z Katanu. Mezi moderní stolní hry bez pochyb zařazujeme americké Monopoly, které jsou na trhu již od roku 1935.

2. ANALOGOVÉ SPOLEČENSKÉ HRY

2.1. Deskové hry

Deskovým hrám se ve své práci budu věnovat největším podílem, protože patří k mým nejoblíbenějším společenským hrám. Obecně ke stolním hrám je třeba různé množství samostatných objektů jako jsou hrací kameny, karty, kostky, deska na které se odehrává celý děj atd. Baví mě převážně jejich rozmanitost. Ke každé hře mohou být tyto předměty vytvořeny naprosto jedinečně z rozdílných materiálů v různých tvarech. V mnoha případech to závisí na tématu, v jakém je hra zpracovaná.

Deskové hry jsou takové stolní hry, kdy se jejich průběh odehrává na herním plánu. „Herní plán může mít nejrozmanitější podobu. Kromě šachovnice to jsou třeba řetězce koleček, po kterých putují figurky při hře Člověče, nezlob se. Nebo oválná závodní dráha, rozdělená na políčka, při automobilových závodech.“ (Zapletal, 1988, s. 18) Herní kameny tedy označují souhrně šachové figurky, žetony pro Dámu, panáčky pro další hry. Nejjednodušší variantou odlišení soupeřů od sebe je zvolení různé barevnosti herních kamenů.

Některé hry, jako je Dáma či Šach mají svůj herní plán pevně daný (přesně je to 8x8 čtverců). Ale v dnešní době se čím dál častěji vyskytují takové hry, které mají herní plán variabilní. Herní plocha se mnohdy rozšiřuje/mění podle toho, co se ve hře právě odehrává, nebo může být tato plocha před každou novou hrou rozložena rozdílným způsobem jako je tomu u Carcassonne a Osadnicích z Katanu.



Obr. 10 Pevně daný hrací plán (Šachy, Dáma)



Obr. 11 Variabilní hrací plán (Carcassonne)

2.1.1. Výroba herních komponentů

Mnoho o materiálech a výrobních technikách toho zmiňuje ve své knize *Board and table games from many civilization* Robert Charles Bell (1969, s. 173–178). V dávných dobách se herní komponenty jako herní kameny, desky atd. vyráběly z ušlechtilých drahých kovů, slonoviny, mramoru, dřeva, kamene,... Byly zdobené drahými kovy, perletí plátky zlata atd. Byly nalezeny hrací desky zhotovené ze dřeva s okraji obloženými stříbrem a herními políčky vykládanými slonovinou nebo vypáleny či nakresleny do volí kůže. Samy o sobě se tyto komponenty staly uměleckými díly, které dnes můžeme spatřit v muzeích i soukromých uměleckých sbírkách. Je samozřejmostí, že takto bohatě zdobené předměty neměl doma každý. Často byly jen ozdobou královských sídel a ke hře se vůbec nevyužívaly. Vrstvy chudých obyvatel si herní kameny i desky vyřezaly ze dřeva, nakreslily nebo obrousily kameny. Jednoduše využily to, co mohly nalézt kolem svých domovů.



Obr. 12 Starořímská hrací deska Go



Obr. 13 Šachové figurky z ostrova Lewis

Užití materiálů i technik se zpravidla lišily podle oblasti, kde byly herní komponenty vyrobeny. Každý národ využíval to, co měl na dosah. Na území Sýrie, Starověkého Egypta, Říma a jeho okolí se našlo spousta hracích desek, které se škrábaly do keramiky, popřípadě i glazovaly na rozdílné barvy a následně vypálily v pecích. V okolí Indie se využívaly obšívané látky. Ve starověké Číně papír, který je tamním vynálezem. Navíc byl uchován mezi skleněnými tabulemi. Dnes se již drahých materiálů nevyužívá v takové míře, pouze pro sběratelské kousky.

Ve výrobě her jde často o velkoprodukcí, což znamená hlavně strojovou výrobu. Drahé materiály nahradil umakart, akrylová fólie, lepenka a dřevěná dýha.

Pro výrobu herních kamenů a figurek byla nejčastěji použita slonovinová kost nebo dřevo. Kontrastu mezi sadami kamenů ze dřeva se využívaly rozdílné druhy. Sady těch tmavých dobře zastoupil eben, mahagon,... A ty světlé hruška, krušpán, ramin,... Dřevo se dá jednoduše obarvit i přírodními materiály popřípadě ošetřit lakem pro delší životnost. Také bylo možné využít glazované keramiky, malovaných lastur mušlí, hliněných kuliček atd.



Obr. 14 Starověká hra královský Ur

Herní bankovky a mince jsou dnes vyráběny převážně z papíru, kartonu či plastové hmoty. Dříve byly však v oblibě opět mušle, slonovina a jiné kosti, dřevo, sklo, kůže, kameny. Používalo se také speciální platidlo vyrobené z perleti s názvem „Mother of Pearl“. Existovalo v mnoha tvarech a variantách, které určovaly jednotlivé hodnoty.

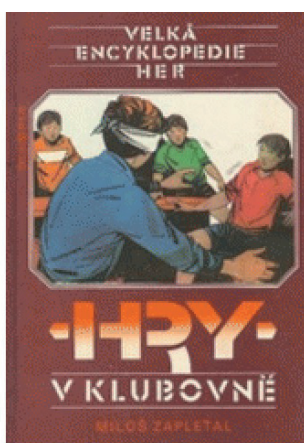


Obr. 15–17 Ukázka platidla Mother of Pearl

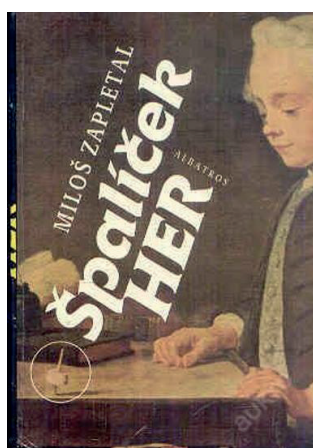
2. 1. 2. Základní rozdělení deskových her podle Miloše Zapletala

V dnešní době jsou na světě stovky společenských deskových her, kdy existuje ještě spousta dalších obohacených/pozměněných variant jejich pravidel. Autor mnoha knih pro děti a mládež Miloš Zapletal vytvořil základní rozdělení her do čtyř hlavních kategorií. A to převážně podle děje jednotlivých her (hlavního motivu příběhu), jednotlivých úkolů hráčů tj. jakým způsobem mezi sebou bojují atd.

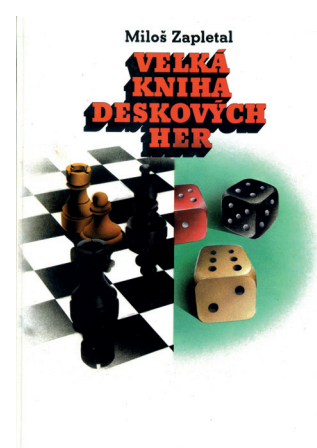
Miloš Zapletal narozený 13. ledna 1930 v Prostějově sbíral pravidla her po celém světě. (Miloš Zapletal, © 2008–2019) Ať už se jednalo o hry deskové, pohybové nebo logické. Za tímto pátráním procestoval mnoho koutů světa, dokonce se naučil i spousta cizích jazyků (někdy třeba již zapomenutých), aby vyluštil staré zprávy obsahující jejich pravidla. Jeho publikace vycházely i v Japonsku, Rumunsku, Rusku nebo Německu. Zajímal se o to, jak připravit smysluplnou náplň volného času pro děti a mládež. Jako skautský redaktor napsal nespočet knih i pro tuto cílovou skupinu. Nebyla to vždy jen pojednání o hrách, ale také klasické příběhy podobně jako psal Jaroslav Foglar se kterým často spolupracoval. Jeho Encyklopedie her dnes najdeme v každé městské knihovně a skautské klubovně, kde jsou hojně využívány pro přípravu programů pro vyplnění schůzek a akcí.



Obr. 18 Obálka Hry v Klubovně



Obr. 19 Obálka Špalíček her



Obr. 20 Obálka Velká kniha deskových her

2.1.2.1. Strategické hry

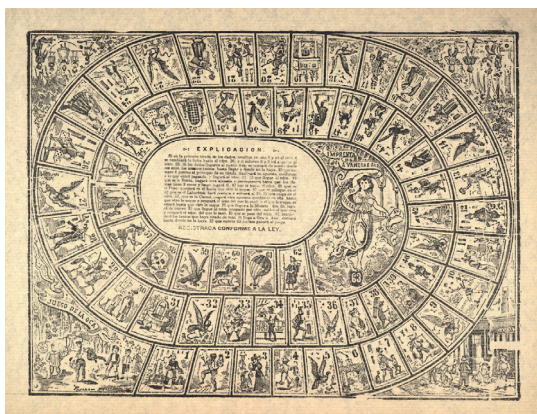
Hlavním předmětem strategických her je souboj na herní desce mezi dvěma nebo více hráči. V této kategorii nalezneme hry jako Šachy, Go, Diplomacie a spousty dalších, ve kterých jde o zajištění soupeřových kamenů, které mají zpravidla odlišnou barvu. Zajaté kameny mohou být z desky odstraněny pryč úplně a nebo jen určitým způsobem znevýhodněné po zbytek hry, např. znehybněním. Dalším způsobem je přesun zajatých kamenů ve prospěch protihráče. Konec hry nastává ve většině případů, pokud na hrací desce zůstanou kameny pouze jednoho z hráčů, tedy kameny pouze jediné barvy. Pokud se hráčům nedaří svou partii dobojovat do jasného konce, je tu možnost se dohodnout na tzv. remíze, tedy že ani jeden z hráčů není vítězem. (Zapletal, 1991, s. 12)



Obr. 21 Dáma

2.1.2.2. Závodivé hry

Hlavním cílem závodivých her je projít se svými kameny do cíle po předem určené trase dříve než protihráč/protihráči. V některých případech může v této kategorii dojít i k pomyslným bojům, nejedná se však o hlavní smysl, nejsou náplní pointy příběhu hry. O pohybu hracích kamenů rozhoduje náhoda, nejčastěji šestiboká kostka, což dodává celému závodu na dramatickosti. Každý z hráčů musí urazit stejně dlouhý úsek plný nastražených překážek. (Zapletal, 1991, s. 12)



Obr. 22 The Royal Game of Goose



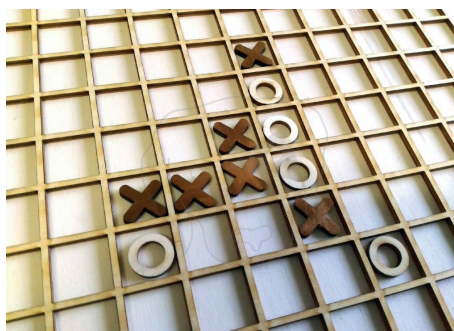
Obr. 23 Vrhcáby

2.1.2.3. Poziční hry

Do této kategorie her patří takové, kde spolu jednotliví hráči nebojují ani nezávodí. Na hrací desce mají za úkol pohybovat s kameny tak, aby vytvořili určitou sestavu či obrazec, splnili podle pravidel předem určené úkoly. Úspěšným splněním těchto úkolů hráči získávají body, odměny nebo dokonce výhru. Příkladem pozičních her mohou být světoznámé Piškvorky. (Zapletal, 1991, s. 12)



Obr. 24 Libro de los Juegos – Mlým



Obr. 25 Piškvorky

2.1.2.4. Pátrací hry

Skupina pátracích her není tak obsáhlá jako skupina těch strategických a závodivých. Jejich smyslem je splnit tajný úkol nebo najít řešení k zadanému úkolu. Tyto hry jsou často s detektivní tematikou, kde je potřeba vypátrat zločin, odhalit nějaké tajemství apod. (Zapletal, 1991, s. 12) Příkladem tohoto žánru může být novodobá pátrací hra vydaná roku 2018, Detektiv: Po stopách zločinu.

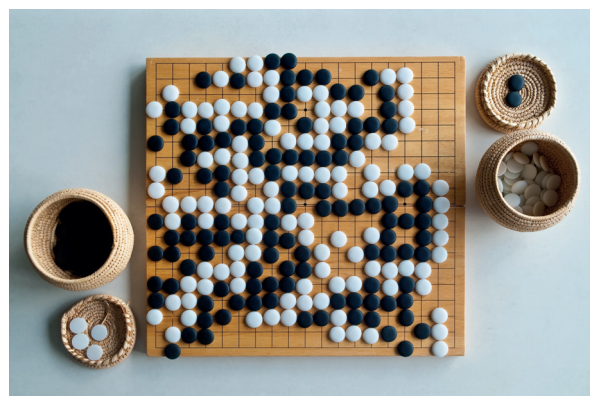
2.1.3. Výběr deskových her dle vlastního uvážení

2.1.3.1. Go

„Go patří k nejstarším a nejkrásnějším deskovým hrám. Svou hodnotou a dramatictostí se s ní mohou měřit jen Šachy. A přece ji zná a hraje mimo Asii málo lidí.“ (Zapletal, 1991, s. 90) Jedná se o strategickou deskovou hru určenou pro dva hráče, která vznikla přibližně 2 tisíce let p. n. l. na území Číny. Postupně se hra rozšířila do Japonska s čínským uměním a učením, kde byla podporována i tehdejšími vládci. V 16. století zde byly dokonce založeny čtyři školy Go. Hra se stala oblíbenou i v Koreji a obecně celé východní Asii. Do USA se tato hra dostala s čínskými přistěhovalci na přelomu 16. a 17. století. (Go, desková hra, © 2018)



Obr. 26 Hráči Go



Obr. 27 Go

Pro tuto hru vznikla speciální deska, tzv. Goban, který je tvořen polem 19x19 čtverců. Goban je možné použít pro více deskových her jako je např. Gomuku, což je vlastně s určitými úpravami varianta Piškvorek, Ninuki atd. Ve hře Go hráči střídavě pokládají kameny na průsečíky čtverců hrací desky. Kameny jsou rozlišené barevností – v této hře se vyskytují černé a bílé. Cílem hry je obklíčit co nejvíce kamenů soupeře a přitom obklopit svými kameny co největší území. První tah začíná položením černého kamene na hrací desku. Po té se hráči pravidelně střídají. Potom, co je kámen již položený na hrací desku, nesmí se s ním hýbat neboli „co leží, to běží“. Hra končí ve chvíli, kdy ani jeden z hráčů nemůže

provést tah. Následně se započnou počítat výsledky. Hráč s bílými kameny může být v nevýhodě, protože provedl svůj tah až jako druhý, proto se k jeho celkovému výsledku přičte tzv. komi (kompenzace prvního tahu) o hodnotě 6,5 bodu. (Go, desková hra, © 2018)

Není zde rozhodující IQ hráčů, ale také vytrvalost a schopnost předvídat tahy svého protihráče. Hra Go má obrovské množství variant. A to přibližně 10^{800} , proto trvalo poměrně dlouhou dobu vymyslet program s algoritmem, který by dokázal porazit lidského soupeře. Programy využívají nejen systematické propočítávání problémů a procházení celého prostoru, tzv. hrubou sílu, ale také umělou inteligenci. (Hra Go, [b. r.]

2.1.3.2. Mlým

Jedná se o strategickou deskovou hru pro dva hráče, datovanou z roku 1400 př. n. l., jejíž nejstarší herní plán byl nalezen vyrytý na střešních taškách chrámu Kurna v Egyptě. Další hrací desky byly objeveny i na evropském území. V paláci Akropolis v řeckých Athénách a Tróji, kde bohužel není možné určit přesný rok vzniku. Na jednom z keltských pohřebišť v Irsku byla nalezena hrací deska z doby bronzové. Desková hra Mlým pravděpodobně vznikla z jedné ze svých jednodušších variant pojmenované Tree men's Morris, která se hraje na desce 3x3 pole, kdy má každý hráč k dispozici pouze 3 kameny. Další názvy a varianty mohou být také Mills, Merels, Merelles, Nine men's Morris atd. V Anglii tato hra získala oblibu zejména ve středověku. V mnohých anglických katedrálách byly nalezeny vyryté herní plány i do sedadel. Jedná se například o katedrálu v Canterbury, Salisbury, Westminster Abbey atd. V Anglii hra získala mimojiné název Nine holes (devět děr), protože místa pro kameny nebyly označeny čarami, ale vyhloubenými otvory. (Mlým (desková hra), © 2018)

Hra probíhá ve třech krocích: 1. rozmístění kamenů, 2. přesuny kamenů, 3. skákání kamenů. Cílem hry je připravit protihráče o všechny kameny nebo mu za-

bránit uskutečnit další kroky. K tomuto účelu slouží tzv. mlýn, což jsou tři kameny ležící na jedné čáře. Pokud se jednomu z hráčů podaří mlýn vytvořit, může vybrat jeden z protihráčův kamenů, který musí herní plán opustit a stává se tak dále pro hru nepoužitelným. Existují tu však specifická pravidla. A to, že nesmíme odebrat kámen z protihráčova uzavřeného mlýna. Pokud jednomu z hráčů zbývají pouze dva kameny, tak hra končí, protože již nemá šanci vytvořit mlýn a zabránit tak své prohře. V té nejběžnější variantě hry má každý z hráčů k dispozici devět kamenů jedné barvy (černé nebo bílé), kterými posouvá po 24 průsečících herního plánu. (Zapletal, 1988, s. 32)



Obr. 28 Six men's Morris



Obr. 29 Nine men's Morris

2. 1. 3. 3. Královská hra – Šach

„Historically chess must be classed as a game of war. Two players direct a conflict between two armies of equal strength upon a field of battle, circumscribed in extent, and offering no advantage of ground to either side. The players have no assistance other than that afforded by their own reasoning faculties, and the victory usually falls to the one whose strategical imagination is the greater, whose direction of his forces is the more skilful, whose ability to foresee position is the more developed.“ (H. J. R. Murray, 1913, s. 26) – Z historického hlediska je nutné Šachy klasifikovat jako válečnou hru. Dva hráči ovládají dvě rovnocenné armády na bitevním poli. Vítězem se stává ten, který má větší strategickou představivost, lepší schopnost řídit bitevní síly a dokáže předvídat přesněji situace, které by mohly nastat.

Desková hra Šach je označována názvem Královskou hrou již od nepaměti. V minulosti to byla nejčastěji hra králů, knížat a obecně vyšší šlechty. Není proto náhodou, že na každém zámku či hradu se zachovala minimálně jedna vizuálně krásná herní deska (tzv. šachovnice) a propracovaná série hracích figurek. Byla to samostatná umělecká díla vyrobená z perleti, vzácného ebenového dřeva, slonoviny, stříbra, ale i drahého kovu – zlata. Kromě toho, že byla výsadní hrou panovníků, její označení královská má ještě význam další. Vyjadřuje totiž to, že zaujímá jedinečné postavení mezi dalšími společenskými hrami. Můžeme ji považovat za nejdokonalejší strategickou hru vůbec. Její rozmanitost hracích kamenů, možnosti vykonání různých tahů po černobílé šachovnici s jejich pomocí a již na první pohled jednoduchá pravidla, zařídí to, že i v případě, že odehrajeme tisíce partií, žádná z nich nebude stejná. Svou jednoduchostí se dokázala dostat do podvědomí všem sociálním vrstvám. Přitom cesta k vymyšlení šachu nebyla vůbec krátká. Začíná již ve starověké Indii, kde se hrála závodní hra Ashtapada, která se podobala hře Thaayam. Obě z nich se hrají na hrací ploše velké 64 metrů čtverečních. Z nich následně vznikla hra další, Shaturanga. Ta se ve 12. století dostala do Evropy. A v 15. století její úpravou vznikla hra Šach, jako ji známe v dnešních dnech. Největší zásluhu na rozšíření Šachu měli bezpochyby obchodníci, cestovatelé, velvyslanci a taktéž dobyvatelé, kteří si takto krátili a zpříjemňovali dlouhý čas strávený na cestách. (Zapletal, 1991, s. 20–21)

Tomáš Štítný ze Štítného napsal na přelomu 14. a 15. století knížku o Šachu, která patří k jedné z nejstaších literárních památek na našem území. Tento rukopis byl nalezen ve vídeňské dvorní knihovně. Jedná se o jeden z jeho výchovných traktátů neboli pojednání, kde alegoricky kritizuje středověkou společnost a hledá cesty k její nápravě. Jednotlivé hrací kameny zde používá jako symboly rozdílných tříd a vrstev obyvatel té doby (kněží, válečníci, venkovský chudý lid). Na začátek celého pojednání umístil legendu o vzniku této hry: *„Byl jeden v království babylonském slovústný král, ale nedobrým nedobrým slovútenstvím, neb viece jest byl slovúten svým neřádem nežli tiem, že jest králem byl velikého královstvie...“* Tato

legenda nám může pomoci si představit, co si lidé o vlastních panovnících v zemi mysleli. „Knížky o šašiech“ Tomáše Štítného jsou zakončeny podobenstvím, vyjadřujícím myšlenku, že lidský život jako takový je sám o sobě vlastně hra. Hra za kterou dostaneme po jejím konci odměnu podle toho, jak dobře jsme hráli.

K této deskové hře, striktně pro dva hráče, potřebujeme základní herní plochu složenou střídavě z černých a bílých políček (8x8 čtverců) a dvě sady speciálně vytvořených figurek odlišených barvou (opět většinou černou a bílou). Sada figurek se skládá z jednoho krále, jedné královny, dvou věží, dvou jezdců, dvou střelců a osmi pěšců. Každý z těchto herních kamenů má své povolené pohyby po hrací desce. Vždy začíná hráč se světlými figurami. Následně se tahy pravidelně střídají. Za ukončený tah považujeme přesun jakékoliv postavy na jiné pole na šachovnici. Hra končí ve chvíli, kdy padne jeden z králů a nebo nezůstává další tah.



Obr. 30 Šachovnice



Obr. 31 Šachové figurky

Rozsáhlým dílem pojednávajícím o šachu je A History of Chess, kterou vydal roku 1913 angličan H. J. R. Murray. Kniha se zabývá detailně touto hrou již od počátku jejího vzniku. Najdeme zde nespočetné množství legend jak se dostala na světlo světa i jednotlivých pravidel ještě předtím než se ustálila její aktuální podoba.

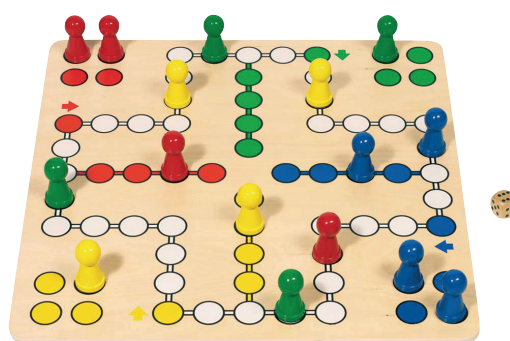
2. 1. 3. 4. Člověče, nezlob se!

Člověče, nezlob se! vzniklo z indické hry Pachisi, která je známá již od 7. století. n. l. Její rozšíření do světa má zajímavou historii. Původní indické hře s názvem Pachisi to trvalo dlouhou dobu, než se stala oblíbenou i mimo toto území a okol-

ních států. Do Evropy byla dovezena dokonce nadvakrát a ani to nezařídilo její největší úspěch. V původní verzi, Pachisi, se místo kostek používají kauri, což jsou ulity plžů zavinutce, vyskytujícího se v tropických oceánech. V těchto lokalitách sloužily v dávných dobách jako jedno z prvních platidel. Figurka se na herní desce mohla posunout o tolik polí, kolik ulit zůstalo ležet otvorem vzhůru. Pachisi se z Indie dostalo do Evropy poprvé přes Srí Lanku, Persii a Palestinu do Španělska, kde byla hrána pod stejným názvem. V Evropě však nezaznamenala větší úspěch. Mezitím se rozšířila i v jiných částech světa, například v Koreji ji pojmenovali názvem Nyout a v Sýrii je známá jako Jin. Podruhé hru do Evropy přivezli Angličané v 19. století přímo z Indie, která stále patřila k jejich světovým koloniím. Hru nazvali Ludo, podle latinského výrazu Ludus, což znamená „hra“. Prvního vydání v Evropě se dočkala roku 1896. V řadě již potřetí se začal o hru zajímat německý obchodník Josef Friedrich Schmidt (1871–1948), který ve své domácí dílně zahájil mezi lety 1907 a 1908 přípravy pro její sériovou výrobu, která začala v roce 1914. Hra byla na trh uvedena již pod dnešním názvem Mens, ärgere dich nicht, tedy Člověče, nezlob se! Dalším názvem, pod kterým je původně Pachisi známá v Německu, je Eile mit Weile (Spěchej pomalu). (Člověče, nezlob se! © 2017)



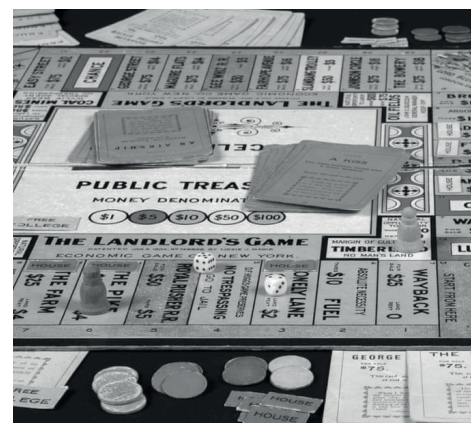
Obr. 32 Pachisi



Obr. 33 Člověče, nezlob se!

2.1.3.5. Monopoly

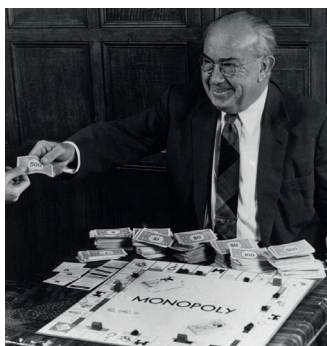
Vznik této velice populární deskové hry datujeme do roku 1933. Její historie je však mnohem starší. První známou verzí této hry byla *The Landlord's game* americké autorky Elizabeth J. Magie Phillips z roku 1903, patentována roku 1904. Tato hra měla edukativní podtext. Jejím úkolem bylo osvětlit problém s jednotlivými daněmi spojenými s nemovitostmi. Základy hry jsou postaveny na teorii amerického ekonoma Henryho George. Ten zastával názor, že platit daň z pozemku i nemovitosti nedává smysl, že se jedná o pouhé vykořisťování nájemníků jejich majiteli. Tvrdil, že jedinou daní by měla být právě ta za nemovitost, protože půda na které budova stojí patří všem. Jednalo se obdobně jako dnes o plán ulic, kde si hráči kupovali jednotlivé pozemky, stavěli na nich domy a hotely a v průběhu hry vybírali nájem a platili daně. Jména jednotlivých ulic se postupně z těch smyšlených staly reálnými podle místa, kam se hra konkrétně přenesla. I přes to, že byla hra patentovaná, její autorka nedbala na to, že si ji lidé obkreslují a mění k vlastnímu obrazu. (Hrajete hru Monopoly? Mají velmi zajímavou historii, © 2015)



Obr. 34, obr. 35 Landlord's Game

Ve 30. letech během hospodářské krize vznikla tedy další verze této hry od nezaměstnaného obchodníka a vynálezce Charlese Darrowa z Pensylvánie, který si tak údajně krátil svůj volný čas. Konkrétně to bylo 7. března 1933. Hru začal vyrábět s pomocí své manželky a syna doma v kuchyni, zpočátku jen pro sebe

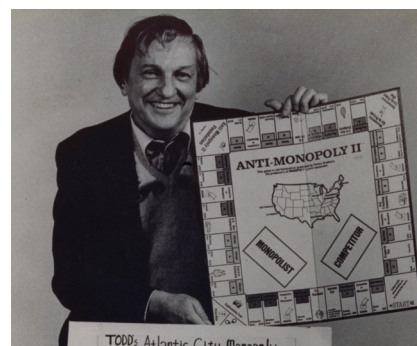
a své přátele. Nápad zaujal firmu Parker Brothers, která roku 1935 podepsala s Darrowem smlouvu a začala hru vydávat ve velkém. První verze této hry byla situována do prostředí Atlantic City, postupně však společnost Parker Brothers umisťovala hru do mnoha různých prostředí USA. Postupem času tato společnost vyplatila všechny další údajné autory jiných patentovaných verzí a jedinou oficiální se stala právě ta od Charlese Darrowa. V dnešní době se jejím výrobcem a vydavatelem stala společnost Hasbro. (Zapletal, 1991, s. 154) Hra Monopoly je podle Guinnessovy knihy rekordů nejprodávanější deskovou hrou na světě.



Obr. 36 Charles Darrow



Obr. 37 Monopoly



Obr. 38 Anti-Monopoly

Hra Monopoly měla ale také své „odpůrce“. Ralph Anspach, profesor na sanfranciské státní univerzitě, vydal roku 1973 hru Anti-Monopoly, protože věřil, že původní verze učí lidi věci, které není dobré používat v reálném životě. Za svou verzi hry byl zažalován společností Parker Brothers za zneužití značky Monopoly, což později uznal i nejvyšší soud. (Ever Cheat At Monopoly? So Did Its Creator: He Stole The Idea From A Woman, © 2015)

I na našem území se objevila v meziválečném období česká verze této populární hry. Jednalo se o hru Business, kde si hráči měli možnost kupovat pozemky od nejlevnějších na okraji Prahy až po ty nejdražší v centru tohoto města. Další variantou hry jsou Dostihy a sázky z roku 1993 od vydavatelství Dino Toys situované do prostředí koňských dostihů. Místo domů si zde kupujete koňské stáje a jejich koně. (Dinotoys, © 2016)

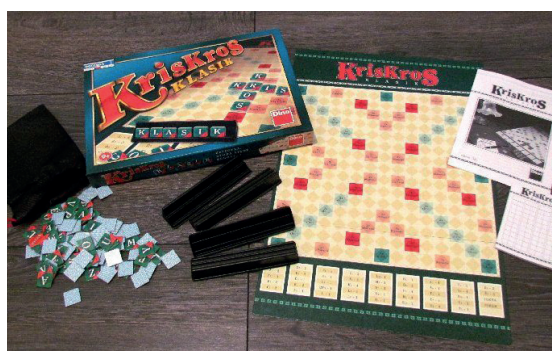
2.1.3.6. Scrabble

Balení hry obsahuje herní plán o velikosti 15x15 polí a 100 kusů písmen celé abecedy s rozdílnými bodovými hodnotami. Principem je skládat na herní plán slova tak, aby na sebe jednotlivě navazovala. Podobný princip využívají třeba křížovky. Tyto kameny s písmeny si hráči náhodně losují na začátku. Vítězem celé hry je ten hráč, který získá logicky nejvíce bodů. Ty se mohou různě násobit podle toho, kde jsou na herním plánu položeny, protože se zde vyskytují prémiová pole, která hodnoty písmen zvyšují dvojnásobně až trojnásobně. Hra je určena pro dva až čtyři hráče. Roku 1997 byla v České republice založena Česká asociace Scrabble, která od dob fungování organizuje každoroční Mistrovství republiky v této hře a neustále se snaží zpřesňovat její pravidla. Obecně se stará o propagaci a zviditelnění Scrabble a podporu jednotlivých klubů a spolků. (Česká asociace Scrabble, © 2008)

Variantou hry Scrabble, je Kris Kros, který vznikl v Česku. Funguje na obdobném principu skládání slov na hrací desku z náhodně přidělených písmen.



Obr. 39 Scrabble



Obr. 40 Kris Kros Klasik

2. 2. Karetní hry

2. 2. 1. Co jsou to karty

V dnešní době to jsou nejčastěji listy speciálního papíru potisknutého obrázky a čísly. Využívají se ke hře v karty. Pro každou takovou hru je určena konkrétní sada, která je složená z karet různých barev a hodnot. Ve většině případů se jedná o tvar obdélníku (existují ale i jiné tvary – pro Pexeso je nejtypičtější tvar čtverce) se zaoblenými rohy, což zabraňuje jejich předčasnému zničení. Rubové strany karet v sadě bývají ve většině případů všechny potištěny stejným motivem, aby byly k nerozeznání. Označení karta pochází pravděpodobně z latinského chartae, cartae, nebo charticelae, které se dříve používalo pro listy papíru ke psaní vyrobených z papyru.

2. 2. 2. Historie karetních her

Přesný původ karet je do dnešních dnů neznámý. *„Málokde jsme si ovšem tak málo jistí, jako při výkladu vývoje karetních her a karetních listů vůbec. Spolehlivě víme vlastně jen to, že papír, tedy materiál, na němž mohl člověk psát a tisknout karty, byl vynalezen v Číně roku 105 našeho letopočtu.“* (Osmata, Ravik, 2005, s. 19) Existuje několik legend, které se však přou o dobu i místo jejich vzniku. Některé říkají, že jsou původem z antiky od filosofa Chilona, který vymyslel karetní hry pro chudé děti, což jim mělo pomoci zapomenout na bídu a hladovění. Další legenda tvrdí, že je pro lidstvo připravil bůh Merkur, který byl následně i na starých karetních listech často vyzobrazován. Jiné domněnky říkají, že pocházejí z Číny, kde byl vlastně i vytvořen materiál, na který bylo možné je tisknout. Další možností je Indie, Japonsko či Persie. Ani jedna z těchto teorií se však nedá doložit, protože nemáme žádné věcné podklady. Není ani jasné, jakým způsobem se karetní hra dostala do Evropy. Je však téměř jisté, že karetní hry nevznikly na evropské půdě, což podkládá jejich původní vizuální podoba. Symboly, které se na kartách objevovaly nebyly takové, jako je známe dnes. Nebyly zde vyzobrazené zelené listy, srdce, žaludy a kule (mariášový typ karet). Na přelomu gotické

a renesanční doby bylo typické využívat symbolů holí a zakroucených mečů, které byly nástroji orientálních kultur. (Osmata, Ravik, 2005, s. 19–20) Na evropském území je o nich k dohledání jedna z prvních písemných známek z roku 1371 ze španělského Katalánska. I přes četné zákazy, převážně ze strany církve, se karetní hry rozšířily po Evropě do roku 1380. A to i na českém území, kde se v mnoha historických spisech můžeme dočíst převážně o jejich zákazech. (hrej.si.cz, [b. r.]) Nejpravděpodobněji se karetní listy dostaly do Evropy díky arabským národům, které se již od 8. století našeho letopočtu snažili obsadit velkou část evropského území. Ve 14. století k tomu využívali území Apeninského a Pyrenejského poloostrova. (Osmata, Ravik, 2005, s. 26)



Obr. 41 Karty Petera Flötnera z Norimberku z roku 1545

Karetní hry mají poměrně temnou pověst i přesto, že mohou mít vysokou uměleckou hodnotu. Je to dáno jejich historickým postavením ve společnosti. V pohádkách můžeme často vidět čerty, kteří hrají u zaprášeného stolu Mariáš. Karty jsou také proto přezdívány jako „čertovy obrázky“. Staly se symbolem nečisté hry. Podvodníci se jednoduše vmísili mezi chudé vesničany a po večerech v hazardních karetních hrách vyhrávali nad opilou chudinou, která se do hry nechala snadno přemluvit především s vidinou lehce a rychle nabytého jmění. K častým podvodům se lehce docílilo označením karet nebo domluvením konkrétních signálů. Jedním známým výrokem je „mít eso v rukávu“ z čehož také můžeme

pochopt, že karetní hry často neprobíhaly tou nejčastější formou, jelikož tito podvodníci měli nachystané karty pro svůj vlastní prospěch. „Zkrátka karty jsou svým způsobem zrcadlem lidského charakteru. Jestliže totiž někdo poodhalí tajemství své osobnosti a základní rysy svého charakteru, pak je to určitě ve hře v karty. Nad jejich listy se projeví flegmatická povaha i typické rysy cholera nejmarkantněji. Poznáme tu hazardéry, kteří jsou ochotni přijmout neúnosnou míru rizika a licitují vysoko nad možnosti svého listu.“ (Osmata, Ravik, 2005, s. 14)

V dnešní době se využívá v běžné komunikaci spousta přirovnání spojených původně s karetními hrami. Některé z nich jsem již zmínila dříve. Mezi další patří „přiznat barvu“ (přiznat pravdu), „vyložit karty na stůl“ (opět říci pravdu), „To mi hraje do karet“ (něco se povedlo v náš prospěch) atd.

2.2.3. Výroba karetních listů

V minulosti se karetní listy vyráběly z různorodých materiálů. Nejčastější to byly malované dřevěné destičky, lastury mušlí nebo vyčištěná zvířecí kůže. Později se však objevil i papír. K výrobě karet se užíval buď přímo silný papír, tzv. kartový a nebo naopak slabý papír, který byl později kaširovaný do kartonové podoby. Dnes se používá speciálních úprav papíru jako jsou různé vodoodpudivé nátěry nebo papíry obsahující neprůsvitnou fólii. Tyto materiály mají dlouhou životnost a snesou velkou zátěž, což je u tohoto typu her důležité.

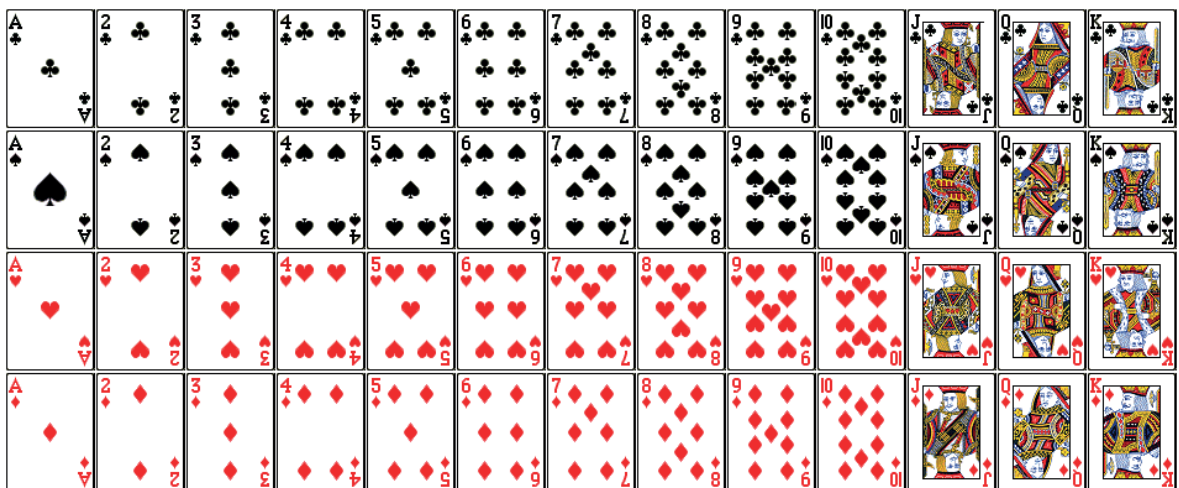
Zásadním pravidlem při výrobě karet bylo a dodnes je hlídání celkové kvality. Tento papír, který se pro výrobu používá, musí být naprosto neporušený. Kdyby zde byla jen malá závada, kterou si hráč může vizuálně pamatovat a nebo jí cítit hmatem ve svých rukou, tak již automaticky rozpozná, o kterou kartu jde a získá tak výhodu ve hře nad ostatními hráči. Jednoduše si ji zapamatuje a může toho později využít ve svůj vlastní prospěch.

Protože se karetní hry velice rychle rozšířily, bylo potřeba začít s jejich rozsáhlejší produkcí. Začaly tak vznikat kartářské dílny, kde byli specializovaní malíři

zvaní kartýři (jinak také kartněři nebo kartáři). Karty vznikaly buď čistě černobílé, což později rychle a jednoduše umožňovala metoda tisku, ale také kolorované. Vybarvení kontur však tito kartáři již museli provést ručně, někdy za pomoci vyřezaných šablon. Barevnosti byly předem jasně dané, ale ne pokaždé je tito malíři dodrželi. Někdy využili již namíchanou barvu, kterou měli někde po ruce. (Honl, 1947, s. 83–85)

2. 2. 4. Základní rozdělení karetních her

Karetní hry lze rozdělit na klasické a moderní. Rozdíl mezi nimi je zřejmý. Klasické karetní hry jsou snadno rozpoznatelné. Hrajeme je s tradičními karetními balíčky – příkladem mohou být sady francouzské (známé také jako žolíkové). Typickým znakem klasických karetních balíčků je větší množství rozdílných her, které s nimi můžeme hrát. Francouzské karty je možné použít pro Poker, Kanaštu, Žolíky, Autobus atd. S klasickými mariášovými kartami můžeme hrát Mariáš, Prší, Kent, Záchod atd. Zatímco pro moderní karetní hry jsou vytvořeny jednotlivé specifické sady. Těžko hledáme rozdílné hry, které můžeme hrát s jedním konkrétním balíčkem karet určeného pro samostatnou moderní hru.



Obr. 42 Ukázka francouzské sady karetních listů

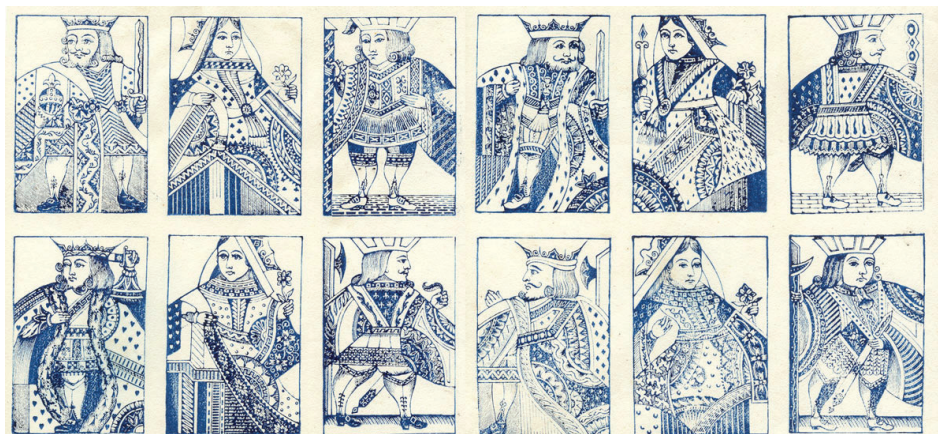
Tyto kousky papíru jsou sami o sobě velice zajímavé objekty. Nejen, že se používají k velké spoustě samostatných her, ale i jako jednotlivé komponenty v deskových hrách. Také jsou již z historického hlediska oblíbenými nástroji k vyvěštění budoucnosti (nejznámějšími jsou pravděpodobně karty tarotové, které mají stejné hodnoty jako evropské italské karetní listy) a nebo ve světě magie k mnoha záhadným kouzelnickým trikům.

2. 2. 5. Rozdělení karet podle geografie

2. 2. 5. 1. Evropské karetní listy

V Evropě jsou rozšířeny především tři typy karetních listů. A to francouzské, německé a italské. Samozřejmě je typů více, ale pro příklad uvádím pouze tyto tři.

Francouzské karetní listy se vyskytují ve čtyřech barvách v počtu padesát dva kusů v jednom balíčku. Barvami jsou myšlené čtyři rozdílné symboly. A to káry, srdce, kříže, piky. Hodnoty karet se zde vyskytují od dvou do desíti, následně J (z anglického výrazu Jack neboli kluk), Q (Queen čili královna), K (King neboli král) a A (opět z anglického výrazu, Ace, což překládáme jako eso). V 19. století ve Spojených státech amerických byl do základní sady francouzských karet přidán ještě Joker (žolík), který je unikátní kartou v tom, že dokáže během hry zastoupit kteroukoliv jinou z balíčku. (Seznam jednotlivých typů karetních listů, © 2018)



Obr. 43 Francouzské karty z roku 1870

Německé karetní listy (tzv. mariášové) se vyskytují opět ve čtyřech barvách. Zde však najdeme kule, srdce (červené), žaludy a listy (zelené). Hodnoty se také liší. Karetní sada obsahuje číselné hodnoty od sedmi do deseti a následně spodka, svrška, krále a eso. U tohoto typu karet můžeme rozlišovat tzv. jednohlavé a nebo dvouhlavé sady. Ty dvouhlavé se liší v tom, že jsou v polovině horizontálně rozděleny na dvě naprosto stejné poloviny, které se navzájem zrcadlí. Nejoblíbenější z her, které s německými listy můžeme hrát je Mariáš a Prší. (Seznam jednotlivých typů karetních listů, © 2018)

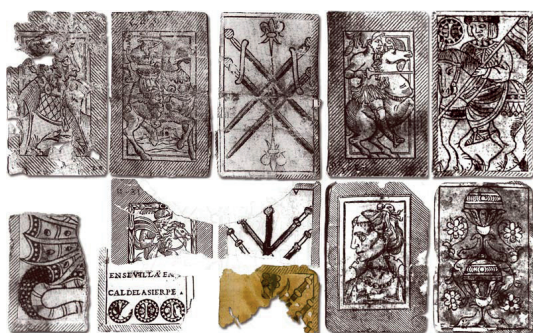


Obr. 44 Arch německých karet z roku 1585



Obr. 45 Německé karty z roku 1616

Italské karty využívají pro znázornění čtyř různých barev denáry (mince), kopy (poháry), špády (šavle) a v poslední řadě baštony (hole). Číselné hodnoty na kartách jsou zde od jedné do deseti. Dále se tu vyskytuje pěšák (fante), jezdec (cavallo) a král (re). Stejné hodnoty mají i **španělské sady karet**. Od těch italských se liší pouze rozdílným grafickým zpracováním. (Seznam jednotlivých typů karetních listů, © 2018)



Obr. 46 Španělské karty nalezené v Peru

2. 2. 5. 2. Arabské karetní listy

Barvy jsou vyjádřeny podobně jako u italských a španělských karet denáry (mincemi), kopy (poháry), baštony (holemi na pólo) a špády (šavlemi, meči). Hodnoty na arabských kartách se vyskytují od dvou do deseti. Mezi vyšší karty patří panovník (malik), zástupce panovníka (na'ib) a druhý zástupce panovníka (na'ib thani). (Seznam jednotlivých typů karetních listů, © 2018)



Obr. 47 Karty z Maroka

2. 2. 5. 3. Asijské karetní listy



























V Asii najdeme spousty objektů, které jsou považovány za karty, ale nejsou jejich typickým zpracováním. Často jsou vyrobeny ze dřeva či lastur mušlí. Mezi asijské karty patří druhy pocházející z Indie – Dasavatra, Ganjifa; z Číny, kde se dají rozdělit na další dvě podskupiny, a to Domino a finanční karty (např. Hakki pai, Mah Jong); z Japonska – např. Hana Karuta (květinové karty) nebo Kai awase, která není typickou karetní hrou, ale historicky jej můžeme považovat za předchůdce Pexesa. (Seznam jednotlivých typů karetních listů, © 2018)



Obr. 48 Ganjifa



Obr. 49 Mah Jong z roku 1910

Itálie (latinský systém)			
 spade špády (meče)	 bastoni baštony (hole)	 coppe kopy (tíše)	 denari denáry (mince)
Španělsko (latinský systém)			
 espades špády (meče)	 bastos baštony (hole)	 copas kopy (tíše)	 oros denáry (mince)
Německo (německý systém)			
 Laube (Grüne) listy (zelené)	 Eicheln žaludy	 Herzen srdce (červené)	 Schellen kule
Švýcarsko (německý systém)			
 Schilten štíty	 Eichen žaludy	 Rosen růže	 Schellen kule
Francie (francouzský systém)			
 piques píky (dýky)	 trèfles trefy (trojlísky)	 coeurs kéry (srdce)	 carreaux kára (kostky)
Anglie, USA (francouzský systém)			
 spades píky (meče)	 clubs trefy (palice)	 hearts kéry (srdce)	 diamonds kára (kostky)
Holandsko (francouzský systém)			
 Schoppen píky (meče)	 Klaveren trefy (trojlísky)	 Harten kéry (srdce)	 Ruiten kára (kocšiverce)

Obr. 50 Symbolika jednotlivých karetních barev



Obr. 51 Ukázka různých karet s hodnotou krále



Obr. 52, obr. 53 Ukázka karet ze studia Tomski & Polanski

2.2.6. CCG/TCG hry

Hry i u nás známé pod těmito zkratkami vycházejících z angličtiny – Collectible Card Game (CCG) a Trading Card Game (TCG). V překladu se jedná o sběratelské karetní hry. Hráči nakupují balíčky karet, aniž by věděli, které z nich se uvnitř nachází. Proto jedinou možností, jak docílit kompletní sbírky je výměna a nebo dokonce nákup od dalších sběratelů. Jedná se o finančně náročnější koníček, obzvláště pokud se těchto her chcete účastnit na vyšší úrovni, protože stále musíte zůstat v kontaktu a získávat nové karty od jiných hráčů nebo obchodníků. (Slovník pojmů, © 2013)

Jednou z nejznámějších TCG her je **Pokémon**. Hra je založená na příběhu japonského animé z roku 1996. Hráč se zde stane pomyslným trenérem Pokémonů, tvorů s rozdílnými magickými schopnostmi. Celá kolekce karet obsahuje několik různých druhů, které lze při hře použít. Jedná se o karty samotných Pokémonů (v různých evolučních fázích), trenérské karty (napomáhající strategii v průběhu hry), energetické karty (zvyšují energii Pokémonů pro využití jejich vlastností k útokům) atd. Hra je celkem pro dva hráče, kdy si každý do hry přinese 60 vlastních karet ze soukromé sbírky. Následně jde zjednodušeně o boje mezi hráči v závislosti na tom, jak silné karty u sebe mají a jak zvládli připravit jejich kombinaci v balíčku. Jak nakombinovali ty s Pokémony, energetické,... Je také možné, že poražený se některých ze svých karet bude muset vzdát. Záleží na předešlé domluvě. Mezi další oblíbené hry tohoto typu patří **Magic: The Gathering**. Mezi ty méně známé potom patří **DoomTrooper**.



Obr. 54–57 Karty Pokemon

2. 2. 7. Výběr karetních her dle vlastního uvážení

Z této kategorie není vůbec jednoduché vybrat jen pár příkladů, protože karetních her je v dnešních dnech stejně tak jako těch deskových nespočetně mnoho. Proto jsem nakonec zvolila ty hry, které mě upoutaly svou historií, osobním příběhem nebo výtvarným zpracováním. Všechny z nich patří k mým oblíbeným, které si vždy ráda zahraji.

2. 2. 7. 1. Pexeso

Jedná se o velice populární karetní hru pro trénink paměti a pozornosti, která má své kořeny v Čechách. Jde principiálně o jednoduchou hru, která je často využívána u dětí předškolního věku právě pro trénink paměti a nauku nových pojmů. Všechny karty rozmístíme obrázky dolů, tak aby byly od sebe nerozeznatelné. Začínající hráč otočí za svůj tah dvě karty. Pokud je motiv na vnitřní straně shodný, karty si vezme k sobě a pokračuje v otočení dalšího páru. Pokud jsou však karty rozdílné, otočí je zpět a pokračuje další hráč. Vyhrává ten, kdo nasbírá více shodných párů. Dnešní autoři jsou kreativní a tak se v současnosti nemusíme setkávat pouze s páry karet, které mají motiv naprosto totožný. Někdy je zapotřebí si páry domyslet. Příkladem takových Pexes mohou být např. ty s edukačními prvky. Na jedné kartě můžeme mít slovíčko v českém jazyce a na druhé kartě z páru může být stejný výraz přeložený do jiného jazyka. Také není podmínkou, že pexeso se dnes vyrábí pouze z papíru. Jednoduše můžeme najít dřevěná, vyšitá do látky... Fantazii se meze nekladou.

Autorem Pexesa je Zdenek Princ. Jeho první myšlenka pro vznik této hry pochází z doby, kdy pracoval na díle umělce Maxe Švabinského jako mozaikář v katedrále Sv. Víta. Inspirovala ho malá barevná sklička vitráží. První verze byla příznačně pojmenována Obrázková mozaika. O několik let později se stal jedním ze sedmi spoluzakladatelů vydavatelství Pressfoto v Praze, kde také vznikla finální podoba této karetní hry. Roku 1965 dostal návrh vymyslet hru pro své nakladatelství, která by jej zviditelnila. Pan Princ tedy přišel se svou dříve rozpracovanou

hrou Obrázková mozaika, která byla složena z 32 karet. Nápad na hru se líbil, název pro ní byl však nedostačující. V tomto období probíhala na libereckých veletrzích a Československé televizi soutěž s podobnou myšlenkou, a to odhalování totožných dvojic firemních značek. Od autora Jaroslava Dietla bylo těžké získat povolení na využití stejného názvu, licence pro toto označení byla pro nakladatelství příliš drahá. Proto z názvu „Pekelně se soustřed“ vzniklo jako akronym i finální pojmenování pro tuto karetní hru, a to zní Pexeso. Jde tedy o spojení počátečních slabik tohoto trojsloví, jen K bylo vyměněno za X, které se autorovi zdálo zajímavější. První vůbec tištěné Pexeso bylo na motivy „mayovek“, které si u nás získaly velkou popularitu, protože roku 1964 byla v českých kinech uvedena premiéra filmu Poklad na Stříbrném jezeře na motivy stejnojmenné knihy Karla Meye. Studio Barrandov poskytlo fotografie, které do té doby tisklo jako materiály k propagaci promítání, doplňující kresby pro tuto sérii vytvořil akademický malíř František Sodoma. S velkým očekáváním tato hra s hlavními hrdiny již velice oblíbených filmů sklidila enormní úspěch, takže bez údivu následovaly i její další série. V době normalizace se vystřídal vedení vydavatelství, kde tvůrce pracoval a přes značné neshody a nesympatie s novým nadřazeným pan Zdenek Princ ztratil na hru veškerá práva a dokonce musel zaplatit zpět všechny poctivě vydělané finance od roku 1965, kdy byla první verze vytištěna. I přesto, že měl původně s nakladatelstvím uzavřenou smlouvu o autorství i o zisku, všechny soudy však následně prohrál. Platnou ochrannou známku získal autor až po roce 1989. I přes jeho aktuální autorská práva vzniká Pexes značné množství bez jeho vědomí. Sám autor však tvrdí, že mu nejde o zisk, jen o to, aby se dostala celá pravda o původní obrázkové mozaice na povrch. (Kdo vynalezl PEXESO, © 2017)

Her jako je tato vzniklo mimo naše území nezávisle na sobě mnohem větší množství. V Anglii je jedna z nich známá jako Memory, což v překladu do češtiny znamená paměť. Dalšími známými jsou Pairs (páry) nebo Concentration Memory Game (koncentrační paměťová hra).

Za úplně původní je však považována japonská hra již z 12. století Kai awase, která není typickou karetní hrou. V hromádce lastur škeblí hráči hledali jejich „stejně“ páry. Později se jejich vnitřní strany začaly vykládat zlatem a bohatě malovat, což určitě napomohlo k rozeznání párů. K hraní Kai awase se používalo 350 párů škeblí, dnes se jedna sada vyrábí pouze v počtu 54 párů a jsou prodávány většinou jako turistické suvenýry.

Jako i u jiných klasických her existuje v České republice klub na podporu této hry. Je známý pod názvem Klub sběratelů pexes. Na jejich webu www.pexesosberatel.cz je také možné najít informace o Mistrovství České republiky v Pexesu, které se koná zpravidla jednou ročně.



Obr. 58 Pexeso Zdenka Prince



Obr. 59 Pexeso

2. 2. 7. 2. DiXit

Tuto karetní hru mám ráda především pro její originalitu a výtvarnou hodnotu. Hra byla navržena Jeanem-Louisem Roubirou a Marií Cardouat, byla vydána firmou Lebellud. DiXit je vytvořený tak, aby využil fantazii jednotlivých hráčů. Balení obsahuje 84 malovaných karet. Ty jsou ztvárněny v surrealistickém stylu, který jen podporuje myšlenku rozvoje fantazie a kreativity. Je založená pouze na obrazových vjemech bez textového doplnění, proto je možné hrát ji téměř s kýmkoliv napříč věkovými kategoriemi. Pokud hraje dítě s dospělým může být zaji-

mavé sledovat rozdíly mezi myšlením rozdílných věkových skupin. Minimálním doporučeným věkem je osm let. Pravidla jsou jednoduchá. Každý, kdo se hry účastní, obdrží do ruky šest karet. Je důležité si je nechat jen pro sebe, nesmí je nikdo jiný vidět. První hráč vybere jednu ze svých karet, kterou popíše slovem, větou, pantomimou nebo zvukem a položí ji doprostřed lícem dolů. Ostatní hráči vyberou ze svých karet tu, která je popisu vypravěče nejpodobnější. Následně se odložené karty zamíchají a otočí tak, aby byly viditelné pro všechny. Teď už je na každém hráči hlasovat pro kartu, která je podle něj ta vypravěče. K počítání získaných bodů slouží deska, kde se jednotliví hráči posouvají se svými barevnými žetony. Hra končí v momentě, kdy dojde k vyčerpání karet v dolízávacím balíčku. Jak už tomu běžně bývá, vyhrává hráč, který získal nejvíce bodů. Díky tomu, že každý z hráčů má jiný pohled na svět, jinak postavené vnímání reality i světa fantazie, hra jen tak nezevšední. (Inner Worlds VIII: Jean-Louis Roubira, the creator of Dixit, © 2017) Navíc vychází téměř pravidelně od uvedení hry na trh různá rozšíření s novými kartami, takže není těžké přicházet stále s novými výklady. V roce 2010 DiXit získal ocenění Spiel des Jahres a na našem území ve stejném roce ocenění Česká hra roku 2010. Pro velké milovníky této hry aplikace iTunes nabízí její online verzi iDixit.



Obr 60. DiXit

2. 2. 7. 3. Bang!

Jedná se o velice populární hru s tematikou divokého západu, která vyšla roku 2002 v italském vydavatelství daVinci Editrice. Návrhářem je Emiliano Sciarra a ilustrátorem Alessandro Pierangelini. Každý hráč na sebe vezme roli některého z charakterů z tohoto období. Ať už se jedná o světoznámou Calamity Janet, Pedra Ramireze, Willy the Kida nebo dalších z celkového počtu šestnácti postav. Každý charakter si navíc losuje jednu z rolí, která ho také provází po zbytek hry (šerif, bandité, pomocníci šerifa a odpadlík). Tato role by měla zůstat utajená do nejpozdější možné chvíle. Záleží na schopnosti hráčů taktizovat a přizpůsobovat své chování průběhu hry, která bývá hodně dynamická. Jediná role šerifa je již od počátku všem dobře známá. Každý z hráčů má svůj vlastní úkol. Šerif by měl pochytat všechny bandity. Ti se naopak snaží zabít šerifa, kterého chrání jeho pomocníci. Odpadlík se snaží zaujmout šerifovo místo v čele města, proto je jeho úkolem zabít nejdříve bandity, šerifovi pomocníky a následně jako poslední krok i šerifa. Úkoly jsou tedy naprosto jednoduché a jasné. Hra však také obsahuje spousty akčních karet, které průběh výrazně ovlivňují. Jedná se o různé druhy zbraní, ochranných prvků, signálu ke střelbě či obraně, hokynářství pro získání více karet, velice „oblíbený“ dynamit atd.



Obr. 61–63 Bang!

Z vlastní zkušenosti vím, že tato hra nemusí zaujmout každého po prvním hraní. A to hlavně proto, že se tu vyskytuje tolik karet, které zasahují do děje, že se zdá být složitou. Ale pokud člověk vytrvá a zahraje si pár kol, rychle pochopí,

co by měl příště udělat lépe a následně ocení i četná rozšíření, která se dají ke hře přidat a základní sada karet se tak stává ještě bohatší. Asi nejnámějším z nich je Město duchů nebo Zlatá horečka. Jak tomu již u populárních analogových her bývá, existuje i její online verze pod stejnojmenným názvem. (BANG! pravidla, © 2008)

2.2.7.4. Jungle speed

Jedná se o karetní hru zaměřenou na postřeh a pozornost. Cílem hry je co nejrychleji odložit své hrací karty. Všichni hráči obdrží stejný počet karet, následně se posadí do kruhu kolem dřevěného/plastového totemu. Hromádku svých karet položí před sebe rubem nahoru. Postupně otáčí jeden hráč po druhém ve směru či proti směru hodinových ručiček jednu kartu po druhé. Hra by měla být plynulá. Ve chvíli, kdy se na kartách dvou protihráčů objeví stejný symbol, nastává boj. V tuto chvíli se stává vítězem ten hráč, který uchopil totem umístěn ve středu kruhu jako první. Všechny své vyložené karty odevzdá pomalejšímu hráči, který je uloží zpět do spodu svého balíčku. Pokud se však někdo zmílí, to stejné musí učinit se všemi vyloženými kartami na stole. Nejde tedy jen o rychlost, ale i pozornost. Jednotlivé karty jsou si velice podobné a často je odlišuje jen nejmenší detail. Každý z motivů se zde vyskytuje ve čtyřech barevných variacích. Navíc jsou zde karty, které ve hře dokáží změnit směr, barvu nebo dají hráčům pokyn, že právě teď je šance získat totem, protože se ho všichni účastníci snaží ukořistit ve stejný čas bez ohledu na dříve vyložené karty. Hra je velice dynamická a ač jsou pravidla jednoduchá, udržet soustředěnost po celou její dobu není tak snadné. (Jungle speed (cz/sk) pravidla, © 2004–2018)



Obr. 64 Jungle speed

2. 3. Hry v kostky

V dnešní době jsou kostky součástí nepřeborného množství stolních her, a to především těch závodních. V minulosti tomu však bylo jinak. Dříve se s kostkami hrály desítky her, které stály jen na nich samotných. Kostky nevypadaly přesně tak, jako je známe dnes – nejčastěji krychle, kdy je každá její stěna označena číselným počtem od jedné do šesti. Těmto bodům se říká oka. Jednalo se o opracované kosti ve tvaru protáhlých hranolků. Co jim je společné s dnešním typem kostek, jsou právě ta vykroužená očka od jedné do šesti. Stěny nemusí být však označeny pouze těmito oky, ale mohou být rozlišeny rozdílnými symboly či barevností. Kostky mají velice starou historii. Nejstaršími nálezy předmětů podobným kostkám pochází již z doby kamenné, kdy se jednalo o opracované kosti ulovených zvířat. Historické nálezy dále pokračují do starověkého Egypta a také se jednalo např. o oblíbenou zábavu starých Římanů. Důkazem může být i známý výrok Julia Caesara: „Kostky jsou vrženy!“ („*Alea iacta est!*“). Obliba kostek zde byla velká, proto právě v Římě vzniklo první Kasino. I podle toho víme, že se z nich brzy začaly vyvíjet hazardní hry, což došlo až k jejich uzákoněnému zá- kazu. Později byly pravděpodobně rozšířeny hrou starých Keltů, kteří je právě od Římanů převzali. Z této éry bylo objeveno velké množství nálezů, a to i na našem území. Na tzv. Hradišti poblíž města Beroun bylo objeveno mnoho zlatých mincí, které rozpoutaly zlatou horečku. Kromě tohoto pokladu nebylo nalezeno téměř nic stejné cenové hodnoty. Ale stalo se tak místem pro objevení spousty předmětů jako je dobová keramika, skleněné střepy, bronzové spony, náramky či právě opracované kosti do podoby kostek. Další bohaté naleziště najdeme u Hoštic, kde byla odhalena přímo dílna pro jejich výrobu. (Zapletal, 1988, s. 115)

Nejstarší hra s kostkami byla tak jednoduchá, že by v dnešní době nezabavila ani ty nejmenší děti. Jde v podstatě jen o to, kdo vrhne na kostkách větší číslo. Tento systém se dnes hojně používá během jiných her k určení pořadí hráčů, výběru barev herních kamenů apod.



Obr. 65 Starořímské kostky



Obr. 66 Keltské kostky a hrací žetony

2. 3. 1. Výběr kostkových her dle vlastního uvážení

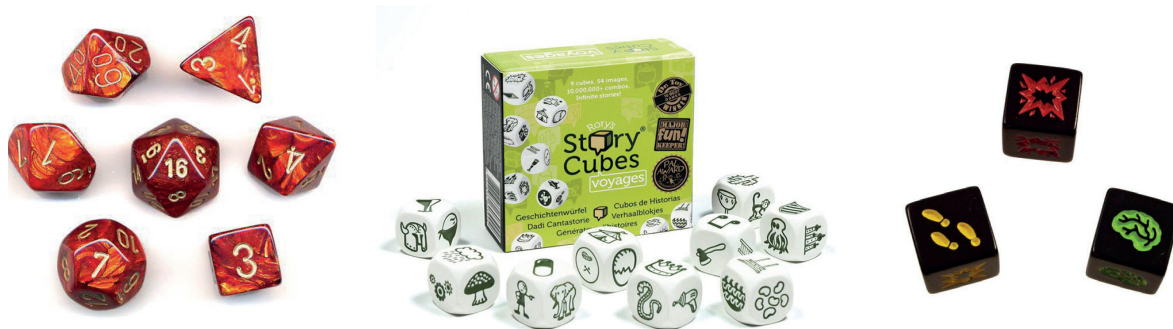
Protože nejsem velkým odborníkem na hry v kostky, pro ukázkou jsem vybrala pouze dvě z nich se kterými jsem se setkala ve svém životě nejčastěji. Jedná se o jednoduché hry s klasickými šestibokými kostkami označenými oky od jedné do šesti.

2. 3. 1. 1. Vrhcáby s kostkami

K této hře je potřeba šest kostek a arch papíru k zaznamenávání výsledků. Jde o to naházet s těmito šesti kostkami předem určené číselné kombinace dříve než soupeři. Jedná se o jedničky, dvojky, trojky, čtyřky, pětky, šestky (všechny kostky stejných hodnot), postupka (číselná řada od jedné do šesti), dvojice (tři shodné dvojice), trojice (dvě shodné trojice), poker (jedna čtveřice a jedna dvojice), pyramida (tři shodné hodnoty – ty nejvyšší, dále jedna dvojice a jedna samostatná hodnota), vrhcáby (opačná pyramida) a generál (šest stejných). Hráč má jeden pokus hodů podle kterého se rozhodne, kterou z kombinací bude skládat. Oznamí jí nahlas a odebere ty kostky, které se mu do dané kombinace hodí, dále s nimi již nepokračuje. Následně má další dva opravné hody pro dokončení této kombinace. Do tabulky se zaznamenávají bodové zisky v jednotlivých kolech. I když se ve hře jedná pro všechny bez výjimky o stejné kombinace, jako je třeba pyramida, bodové zisky mohou být rozdílné, protože hráči hodí pokaždé rozdílné hodnoty. Jeden z hráčů může např. vytvořit pyramidu z trojice šestek, dvojice pětek a jedné čtyřky, zatímco jeho protihráči se povede pyramida pouze z trojice trojek, dvojice dvojek a jedné jedničky. Body se musí tedy logicky lišit. Na konci hry se počítá celá tabulka. Jde o to získat největší bodové ohodnocení.

2.3.1.2. Macháček

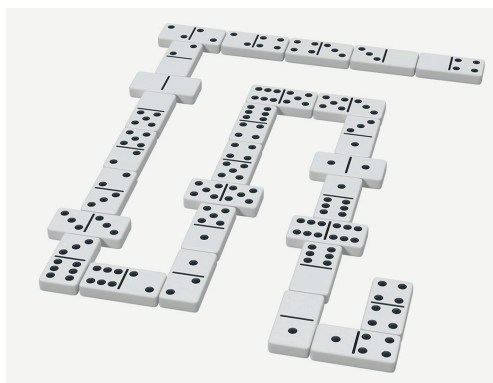
Macháček je hra v kostky založená na klamání svých protihráčů a zároveň na smyslu klamy ostatních rozeznat. K této hře jsou potřeba dvě klasické šestiboké kostky. Hráči sedí v kruhu. První hráč hodí kostky na stůl tak, aby je protihráč po jeho levé ruce neviděl. Podívá se na svůj hod a nahlas ohlásí svou kombinaci. Druhý hráč má dvě možnosti: pokud v kombinaci nevěří, kostky se odkryjí. Když se výsledek, který byl vyřčen nahlas shoduje s kostkami, bod získává hráč, který kostky vrhal. Pokud se však výsledek neshoduje a tento hráč blafoval, bod získává druhý hráč. Jestliže však v kombinaci věří, vezme si kostky ze stolu a pokračuje svým hodem, který musí být vyšší než původní vyřčený. Takhle pokračujeme dokola kolem celého stolu. Kombinace kostek jsou zde také pevně dané. Pokud hodíme např. pětku a trojku, čteme je jako padesát tři (začínáme vždy vyšším číslem). V případě shody čísel, např. dvě dvojky, se jedná o tzv. Indiány (dva Indiáni), kteří jsou vždy silnější než obyčejná kombinace. Nejvyšším možným hodem je Macháček – číslo dvacet jedna, který překoná i šest Indiánů. Místo rozdávání trestných bodů můžeme jako hodnocení zvolit plnění trestných úkolů. Tato hra je také často spojená s pitím alkoholu, kdy se každý neúspěšný hráč musí napít ze své sklenky.



Obr. 67–69 Různé druhy kostek

2. 4. Domino

Tyto hrací kameny v dřevěné krabičce má doma snad každý. Jen málokdo ví, že jde s nimi hrát větší množství her než pouze jedna, ta nejznámější. Jejich původ není zcela objasněný. Víme však, že pochází z asijského kontinentu. Evropský model hry Domino se skládá celkem z dvaceti osmi hracích kamenů. Již podle vizuální stránky těchto kamenů je jasné, že se vyvinuly z kostkových her. Objevují se zde stejná čísla, a to od jedné do šesti. Hrací kámen Domina však zobrazuje pouze dvě čísla. V polovině je rozdělen čarou, tak vznikl prostor pro jedno číslo nalevo a jedno číslo napravo. Dokonce se zde nemusí vyskytovat žádná čísla, na hracím kamenu můžeme objevit i prázdný prostor. V tomto evropském modelu hry se kameny neopakují, každý z nich je jedinečný. Zatímco třeba v čínském modelu hry je více stejných hracích kamenů v jedné sadě. To logicky znamená, že hra obsahuje i jejich větší množství. První zmínka o Dominu pochází právě z Číny z 12. století. V Evropě se tato hra objevila snad poprvé v 18. století v Itálii odkud se rozšířila do celého světa. Rychle se stala oblíbenou rodinnou, ale i barovou zábavou. Herní kameny jsou zpravidla jednoduché. Nejznámější jsou pouze bílé kameny s černými puntíky, a nebo naopak černé kameny s bílými puntíky. V dnešní době se nejčastěji vyrábějí z plastové hmoty, ale jak tomu bylo v minulosti zvykem, oblíbeným materiálem pro jejich výrobu byla slonovina a jiné drahé materiály. Název Domino s největší pravděpodobností pochází z italských Benátek podle oděvu, který se zde nosil během jedinečných slavností karnevalu. (Zapletal, 1988, s. 139)



Obr. 70 Klasické Domino



Obr. 71 Obrázkové Domino pro děti

2. 5. Mankalové hry

Jedná se o jedny z nejstarších her, které mají úspěch i v dnešních dnech. Mankalové hry pocházejí původně z Afriky, ale rozšířily se i do dalších částí světa, převážně na Blízký a Střední východ, jižní část Asie a tichomořské ostrovy. Dále se jedná obecně o místa, kde se vyskytuje kultura založená na muslimské víře nebo zde měla po dlouhou dobu vliv. Výraz mankala pochází s největší pravděpodobností z arabského „naqala“, což v překladu znamená přemísťovat, pohybovat se. Každá země má pro tuto hru svůj vlastní název. Někdy se jedná o rozdílné názvy a pozměněná pravidla dokonce i v rámci jedné země. Každý kraj, národnost, vesnice či kmen může mít vlastní variantu. Ve většině případů jde o dřevěnou hrací desku často s vyrytými florálními motivy. Do desky jsou vyhloubené důlky, které se vyskytují právě v rozdílných variantách. Jsou v jedné řadě (sat-gol), ale i ve dvou řadách (Oware – nejznámější obměna hry pocházející od afrického kmene Ašantů, Kalaha, Hoyito), třech řadách (Selus), čtyřech řadách (Bao, Kisolo) atd. V jedné řadě může být také odlišný počet důlků. Jejich počet se pohybuje od dvou až ke třiceti. Společným znakem všech mankalových her je přerozdělování hracích kamenů zpravidla protisměru hodinových ručiček z jedné jamky do jiné. Náhoda tu nehraje žádnou roli. Vyhrává ten hráč, který nad hrou hluboce přemýšlí a dá si záležet na své strategii. Mankalové hry nemají odlišené sady hracích kamenů (kuliček) pro jednotlivé hráče. Všichni mají hrací kameny naprosto stejné. Mankalové hry je možné hrát i dalšími variantami, než je využití dřevěné desky a předem připravených hracích kamenů. Tím nejjednodušším způsobem je nakreslit hrací plán křídou na zem nebo ho vyrýt do hlíny či písku. Do Evropy se v minulosti mankaly s větším úspěchem nikdy nedostaly. V současnosti je nejčastěji k nalezení na evropském trhu varianta hry zvaná Kalaha. (Zapletal, 1991, s. 164) Stejně jako u dalších rozšířených her i u těch mankalových probíhají mezinárodní turnaje a mistrovství světa. V roce 2011 byla Česká republika zvolena pro pořádání první mistrovství Evropy a v roce 2012 pro druhé mistrovství světa. (Česká federace mankalových her, © 2016)



Obr. 72–75 Mankalové desky

2. 6. Hry s tužkou a papírem

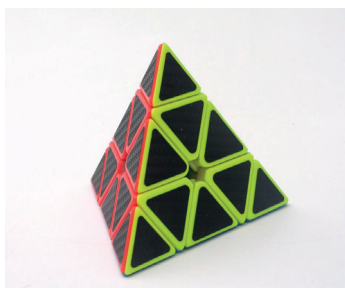
Značnou výhodou těchto her je jejich jednoduchost. Nepotřebujeme zpravidla nic víc než kousek papíru, tužku a pár minut času, protože se jedná o hry velice nenáročné. Děti je hrají často jen tak pro zkrácení chvíle. Příkladem takové hry jsou Lodě, kde se odehrává námořní bitva mezi dvěma hráči a nebo Město, jméno, zvíře, věc, kdy si hráči trénují svou rychlost a bystrost. V mnoha případech se jedná o hry, které, troufám si říci, hrával téměř každý z nás ve školních lavicích. Ani nedokážu spočítat, kolikrát jsme byli se spolužáky na základní či střední škole napomenuti učiteli za hraní piškvorků a dalších podobných her místo toho, abychom dávali pozor během výuky. Pokud zbývalo už jen pár minut do zvonění a veškerá látka byla pro daný předmět ten den probrána, i učitelé se nechali zlákat některými z těchto her. Jednou z oblíbených při našich hodinách angličtiny byla Šibenice, kdy se pouze papír vyměnil za tabuli a tužka za křídlo, takže mohla hrát celá třída dohromady. Hra byla navíc využita k procvičení anglických slovíček, protože právě angličtina byl jediný povolený jazyk.

2. 7. Hlavalamy

V případě hlavalamů jde obecně o záhady a úkoly, které čekají na naše vyřešení. Často prověřují naše logické myšlení i manuální zručnost. Ve většině případů jsou pro jednoho hráče. Do této kategorie můžeme zahrnout kromě mechanických objektů také různé křížovky, sudoku, hádanky, osmisměrky, matematické úlohy, puzzle atd.

2. 7. 1. Rubikova kostka

Jedním z nejznámějších hlavalamů světa se stala Rubikova kostka, kterou sestrojil maďarský vynálezce Ernő Rubik v roce 1974, v roce 1975 si ji nechal patentovat. Jedná se o mechanický hlavalam původně podoby krychle složené z menších různobarevných krychliček. Úkolem je sestavit její stěny rotačními pohyby tak, aby každá z nich byla jen v jedné barvě. Původní podoba byla 3x3x3 krychličky. Dnes je známo spousta rozdílných variant, kdy krychle nahrazují i jehlany nebo různě početné mnohostěny. (Rubikova kostka, © 2019)



Obr. 76–78 Různé druhy Rubikovy kostky

2. 7. 2. Ježek v kleci

Mezi nejpopulárnější hlavalamy v Čechách patří bez pochyb Ježek v kleci, který se proslavil hlavně díky dobrodružným knihám Jaroslava Foglara o Janu Tleskačovi, stínadelských Vontech a Rychlých šípech. Uvnitř kovové klece je ukryt ježek, který má podobu kuličky pokryté různě dlouhými ostny. Úkolem je osvobo-

dit tohoto ježka z klece ven. Nejde o český vynález, poprvé se objevil ve Spojených státech amerických v roce 1886. Foglar však přišel jako první s myšlenkou vytvořit ježka se šroubovacím závitem. Vznikl tak prostor třeba pro ukrytí tajné zprávy, jak tomu bylo v jeho knihách. (Historie hlavolamu Ježek v kleci, [b. r.]



Obr. 79–81 Různé druhy Ježka v kleci

2. 7. 3. Edice Smart games

Rozšířenou značkou, která se věnuje prodeji hlavolamových her je Smart games. Na českém trhu je velice oblíbená řada kapesních her IQ, která je vydávána firmou Mindok. Příkladem je IQ Twist, IQ Puzzler Pro, IQ Fit atd. Jde o mechanické hlavolamy, které si člověk může vzít jednoduše s sebou i na cesty. V malé krabičce, která slouží zároveň jako hrací plocha se objevují různobarevné, rozdílně velké herní díly, které se podle předepsaných pravidel skládají do sebe tak, aby vytvořily určenou kombinace. V jedné takové hře je okolo 100 rébusů, které mají rozdílné úrovně obtížnosti. Od snadných až po velice obtížné.



Obr. 82, obr. 83 Edice Smart Games

2. 8. Česká vydavatelství analogových her

2. 8. 1. Albi

Albi je ryze česká firma působící na trhu od roku 1991. Byla založena dvěma studenty vysoké školy s myšlenkou přivydělat si prodejem pohlednic s českými motivy na Staroměstském náměstí v Praze. Dvojice vysokoškoláků zaznamenala okamžitě velký úspěch, začali spolupracovat s americkým fenoménem, firmou Hallmark, kdy se jednalo hlavně o prodej jejich vtipných dárkových karet a pohlednic. Postupem času se nabídka firmy Albi začala rozšiřovat na dárkové předměty a přáníčka pro jakoukoliv příležitost (narozeninové oslavy, oslavy přírůstku do rodiny, promoce, zasnoubení). V dnešní době tato společnost nabízí komplexní služby od vtipných přáníček, dárků a jejich celkového zabalení, kancelářské potřeby, doplňky do bytu a také neméně významné společenské hry.



Obr. 84 První prodej pohlednic



Obr. 85 Aktuální logotyp Albi

Společenské hry dělí do mnoha kategorií pro jednodušší zorientování a to například na hry: pro děti, pro rodiny, karetní, vědomostní a logické, párty a humorné, partnerské, strategické, venkovní atd. Za nejznámější hru, kterou tato česká společnost vydala, můžeme bezpochyby považovat hru deskovou, Osadníci z Katanu od německého autora Klause Teubera. Kromě deskových a karetních her nabízí široké spektrum hlavolamů či Experimentální sadu Edison.

Ve snaze podpořit herní kluby a události vznikl Albi klub deskovkářů (dále jen AKD), do kterého mohou samostatné herní kluby zažádat o členství. Aby byl klub přijat do AKD musí splňovat určité podmínky, třeba být otevřen pro širokou veřejnost. Z tohoto členství plynou určité výhody. Například slevy v obchodě pro nákup společenských her, výpomoc při pořádání herních turnajů (zapůjčení ne-
spočetného množství her od Albi, poskytnutí cen pro vítěze turnajů, zviditelnění události pro nalákání většího množství účastníků apod.)

Současně má tato česká firma pobočky ve slovenské Žilině a v polském Krakowě. V České republice najdeme 20 samostatných maloobchodních prodejen s veškerým sortimentem, které nabízí i v online obchodech.

2. 8. 2. Mindok

České vydavatelství moderních společenských her založené roku 2007. Od té doby bylo pod touto značkou vydáno více než sto her. Mezi ty nejznámější patří společenská hra Carcassonne od německého autora Klause-Jürgen Wredena, edice detektivní hry Černé historky od autora Holgera Bösche nebo také cestovní edice Smart games. Toto české vydavatelství je složené z týmu lidí, kteří přímo vycházejí z hráčského světa. Proto svým zákazníkům chtějí dopřát jen to nejlepší potěšení z moderních společenských her a poctivě vybírá ty nejzajímavější hry od světových autorů, ale také ve spolupráci s vydavatelstvím Czech game edition od těch českých. (O nás, [b. r.]

2. 8. 3. Czech game edition

Nakladatelství, které se specializuje na vydávání her pouze od českých autorů. Tyto hry zprostředkovává nejen českým zákazníkům, ale i těm zahraničním a tím je zviditelňuje. Mezi úplně prvními představenými tituly byly v roce 2007 Galaxy trucker od autora Vladimíra "Vlaada" Chvátila a Šestiměstí od autora Vladimíra Suchého, které od té doby získaly mnohá ocenění i v zahraničních soutěžích a přehlídkách. (About us, © 2017)

2. 8. 4. Dino Toys, s.r.o.

Dino Toys s.r.o. se objevilo na českém trhu v roce 1993 vydáním deskové hry Do-
stihy a sázky, která je inspirována americkou hrou Monopoly. Hlavním záměrem
této společnosti je přinášet českému zákazníkovi kvalitní dětské hračky, puzzle
a v neposlední řadě i již zmíněné deskové hry. Mezi další úspěšné tituly tohoto
vydavatelství je např. rodinná desková hra Člověče, nezlob se!, která neodmys-
litelně patří do každé české domácnosti pro zpříjemnění dlouhých chvil. Kromě
řady vlastních produktů tato firma disponuje licencemi na výrobky s motivy
produkce Walt Disney – Mickey Mouse, Auta, edice Princezny atd. Dále postavy
Kртеčka ze stejnojmenných pohádek Zdeňka Millera a řady postav z českých ve-
černíčků. Obecně motivy z produkce České televize jako je Pat a Mat, Maxipes
Fík, Tv show Az kvíz, Bludiště atd. (O dinu, © 2016)

2. 8. 5. Altar

Nakladatelství Altar založil student Univerzity Karlovy fakulty Matematicko-fy-
zikální Martin Klíma v roce 1990. Altar je zkratka složená z pěti slov, kterou však
nechtějí zakladatelé odhalit. Je však jisté, že Altar se specializuje jen na speci-
fický typ her s nádechem fantasy. Prvním a dlouho jediným produktem tohoto
nakladatelství byla česká fantasy hra na hrdiny Dračí doupě, kterou vytvořil
právě jeho zakladatel Martin Klíma. (Informace o ALTARu, [b. r.]) V sekci her na
hrdiny vyšla v tomto nakladatelství také hra Dračí doupě plus na sklonku roku
2004 a hra Dračí dech. Mezi stolními hrami nalezneme tituly jako Proroctví od
Vladimíra Chvátila, Dorn atd.

2. 8. 6. Pygmalino, s.r.o. – Granna deskové hry

Firma Pygmalino, s.r.o. byla založena roku 1999 se sídlem v Českém Těšíně. Na
českém a slovenském trhu zastupuje výhradně značku Granna®, která se speci-
alizuje na výrobu dětských vzdělávacích společenských her, které napomáhají
rozvoji dítěte. Výrobky této značky jsou doporučovány jak logopedy, tak i dět-

skými psychiatry. Mezi zástupce her značky Granna® je například edice Smysly. Jak již název napovídá, je zaměřená na všech pět lidských smyslů. Jednotlivé hry spojuje společná filosofie, kterou je rozvíjení drobné motoriky dítěte, zlepšování komunikačních schopností, trénink paměti atd. Pod touto značkou nalezneme obdobnou grafickou podobu jednotlivých her. (O firmě, [b. r.]

2. 9. Herní kluby a festivaly

V dnešní době bylo založeno mnoho herních klubů a spolků, které sdružují lidi se stejnou vášní, hraní deskových, karetních nebo dalších her. Ne ale každý herní klub má pravidelné schůzky třeba v intervalu jednoho týdne. Často se může jednat o místo, kam má vyvolený člověk přístup, kde si může vybrat konkrétní hru a strávit libovolný čas. Pro možnost využití společenských her nemusíte být ani jejich stálým členem, protože tyto kluby také často pořádají pravidelné herní víkendy, které mohou být spojeny i s turnaji v předem určených hrách, pro širokou veřejnost v neomezené věkové kategorii. Tyto herní víkendy mohou přinést například ochutnávku z novinek ve světě společenských her. To proto, že je často pořádají velcí nadšenci, kteří se neustále zajímají o to, co je ve světě her nového a těší se, kdy si novinku s někým dalším budou moci vyzkoušet. Během herních víkendů se organizátoři často postarají také o ubytování pro zúčastněné. Pokud se však do hraní pustíte opravdu naplno, tak se v mnoha případech na spánek ani nedostane.



Obr. 86–88 Českotřebovské Deskohraní

2. 9. 1. Deskoherní klub Paluba

Deskoherní klub založený roku 1996 na pražském Smíchově, ve kterém lze nalézt hry pro všechny věkové kategorie, rodiny s dětmi, přátelé s chutí se jen tak pobavit, ale také složité hry pro náročnější hráče. Klub Paluba pořádá pravidelné hraní Scrabble a moderního japonského Mahjong – riichi. V jiné dny je možné navštívit tzv. volné hraní, kdy stačí přijít a vybrat si jednu z nabízených her. A v případě, že jste majitelem nové hry, ale nemáte nikoho s kým si jí zahrát, stačí ji vzít s sebou a on už se nějaký nadšenec určitě najde. Pokud si návštěvník neví rady s pravidly, ujmě se ho v herním klubu Paluba „herman“, který je vždy připraven pomoci a nejasnosti vysvětlit. Kromě toho Paluba pořádá příležitostné deskoherní turnaje a také se objevuje na deskoherních festivalech.

2. 9. 2. Deskoherní klub Brno

Jedná se o deskoherní klub, který má své pravidelné schůzky každé úterý a středu v brněnské čajovně Mystica. Hlavní myšlenkou vzniku klubu byla prezentace a propagace moderních deskoherních novinek široké veřejnosti, protože setkání jsou otevřena pro všechny bez výjimky. *„Jsme parta dobrodruhů, kteří se vydávají hledat poklady do hlubin temné jeskyně. Jsme záchranný tým, který se snaží zachránit lidstvo před smrtelným virem. Jsme hledači pokladů, kteří cestují po evropských nalezištích a hledají artefakty. Jsme skupina přeživších při zombie apokalypse. Jsme všechno, co se zrovna rozhodneme být. Hlavně jsme ale skupina lidí (popřípadě jiných tvorů), kteří zbožňují deskové hry a rádi je hrají. Chceme se dobře pobavit a užít si do maxima čas strávený společně.“* (Deskoherní klub Brno se představuje, © 2016)

2. 9. 3. Deskohraní – mezinárodní festival her

Tento festival odehrávající se v Praze na Malé straně je zaměřen převážně na deskové a karetní hry. Kromě samotné možnosti si zahrát jakoukoliv z vystavených her (k zapůjčení se nabízí více než 600 jednotlivých deskových či karet-

ních her) je každoročně připraven bohatý doprovodný program jako jsou různé prezentace firem zaměřených na produkci společenských her, prezentace jednotlivých her právě uváděných na trh, turnaje pro laiky i profesionály. V místě festivalu se nachází prostor zvaný „Ludotéka“, který je otevřený po celou dobu jeho konání, kde je možné si všechny hry prohlédnout, naučit se je a popřípadě si je i hned zahrát. V těchto prostorách se pohybuje tým místních odborníků, kteří účastníkům dokáží poradit, která hra je pro ně vyhovující, popřípadě pomoci s vysvětlením jejích pravidel. Je možné zde nalézt nejen klasické hry, které každý dobře zná, ale také naprosté novinky, které ještě nejsou často ani na českém trhu uvedené. Pokud si je člověk jistý svou schopností hru dobře ovládnout, objevuje se zde možnost se okamžitě přihlásit do několika turnajů, které se na tomto festivalu odehrávají. V průběhu Deskohraní se také vyskytuje možnost koupit či prodat v Bazaru her nějakou starší hru třeba do soukromé sbírky.

2. 9. 4. Brnohraní – brněnská deskoherní akce

Již tradiční festival deskových her, jak již název napovídá, odehrávají se v Brně. Konkrétně ve Středisku volného času v Lužánkách. První ročník se uskutečnil v roce 2014 pod názvem Deskobraní. Akci připravuje skupina nadšenců spjatá s obchodem s deskovými hrami Planeta her nacházejícím se taktéž v Brně. Úkolem akce je představení herních novinek na českém i zahraničním trhu a přivedení ke společenským hrám nové zájemce. Kromě toho, že je možné vyzkoušet si na této akci naprosté novinky, můžete navštívit zajímavé přehlídky, přednášky a workshopy.



Obr. 89 Festival deskových her Brnohraní

2. 9. 5. GameFFest

Akce GameFFest je součástí pražského festivalu PragoFFest. V roce 2018 proběhl již jeho 22. ročník. Stolní, deskové a karetní hry jsou jen součástí velkého celku. Najdete zde možnost si zahrát i počítačové hry. Kromě míst vyhrazených pro samotné hraní (jak počítačových, tak analogových her) je možnost zúčastnit se mnoha přednášek, workshopů, turnajů, besed s youtubery, tzv. Let's player hráči (lidé, co na youtube či jiné platformy umísťují záznamy z vlastních hracích procesů) i tvůrci jednotlivých her. Festival je určen pro hráče všech žánrů bez rozdílů. Na své si zde přijdou i milovníci RPG, manga, anime, celkově příběhu Hry o trůny, Star Wars, Harry Potter apod. (Pragoffest, [2018])

2. 9. 6. Králohraní

Deskoherní festivaly a akce se nekonají pouze v Praze či Brně. Dalším příkladem může být Králohraní, jak již název napovídá, probíhající v Hradci Králové. A jak tomu již na těchto akcích bývá, je zde připravena deskoherna, otevřená po celou dobu festivalu, kde je možné vyzkoušet novinky jednotlivých vydavatelství nebo již starší kousky ze světa her. Opět je zde možnost účasti v turnajích mezi jednotlivými návštěvníky, navštívit přednášky i workshopy. (Králohraní, © 2018)

2. 9. 7. Výstava Hry a hlavolamy

Na pražské novoměstské radnici na Karlově náměstí v centru města se již po několik let uskutečňuje herní výstava s názvem Hry a hlavolamy. Na 24. ročníku v roce 2018 zde byla k vidění např. nejstarší kolekce hlavolamu Ježka v kleci z roku 1895, která se tou dobou vyráběla v americkém Brooklynu. Kromě Ježka v kleci je zde k vidění spousta dalších známých i neznámých hlavolamů z celého světa jako je Rubikova kostka, čínské dřevěné hlavolamy apod. K této tématice probíhají workshopy a přednášky, na které se můžete přijít podívat jako jednotlivci z řad veřejnosti. Také jsou nabízeny interaktivní programy pro školy a zájmové kroužky. Kromě toho zde bývá připravená i tradiční deskoherna a obchod,

kde si za zvýhodněné ceny můžete koupit třeba právě objevenou zajímavou hru. (24. výstava HRY A HLAVOLAMY (2018), [2018])

Organizátoři této akce na svém webu také nabízí programy mimo tuto výstavu. Na různé firemní večírky, teambuildingy, společenská setkání či víkendové herní akce je možné objednat dobrovolné programy s originální a inteligentní zábavou založenou na objevování her a hlavolamů z celého světa. Program lze nechat sestavit vyškolenými specialisty na míru. Záleží, jestli by se mělo jednat o řízenou nebo dobrovolnou činnost, zaměření na spolupráci týmu apod. Tyto programy s názvem Na klíč vznikly pod záštitou RNDr. Jaroslava Flejberka, zakladatele Mensa ČR, znalce deskových her a největšího sběratele hlavolamů v České republice. (Programy na klíč, © 2014)



Obr. 90, obr. 91 Výstava Hry a hlavolamy

2.9.8. Albi Game Day

Akce pořádaná českým vydavatelstvím Albi, kde se prezentuje právě tato značka. Představuje své novinky na trhu a plány do budoucna, aby nadchla stálé zákazníky a oslovila i potencionálně nové.

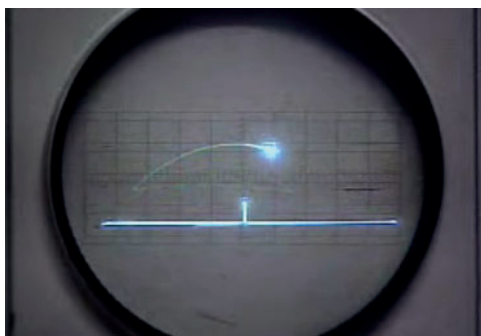
3. POČÍTAČOVÉ HRY

Ke vstoupení do hry jsou používány komponenty připojené k desktopové platformě jako je myš, klávesnice a herní konzole atd. Počítačová hra, do které hráč vstupuje, může být vytvořena na jakémkoliv téma. Jedná se o virtuální svět, kde nejsou kladeny žádné překážky. Pro efekt jsou tyto softwary doplněny o výrazné zvukové efekty a hudbu. Zážitek ze hry může u některých her navíc znásobit až reálně vypadající virtuální prostředí.

3.1. Historie počítačových her

Za první jednoduchou hru můžeme považovat **Tennis for Two** (Tenis pro dva), kterou vytvořil roku 1958 americký fyzik William Higinbothan na analogovém počítači. K osciloskopovému monitoru byly připojeny dva kovové ovladače pro nastavení trajektorie a odpal míčku ovlivňovaného gravitací na znázorněném tenisovém kurtu.

Za první opravdovou hru je však považován počín studentů Massachusetského technologického institutu o čtyři roky později. Zde vznikl vesmírný bojový simulátor s názvem **Spacewar!** Ve hře se objevují dvě vesmírné lodě ovlivňované gravitační silou velké hvězdy nacházející se na mapě mezi nimi. Úkol je jasný. Jak tomu bývá, stačí jen zničit svého protihráče. Od této doby vznikalo spousty podobných her s tím, že se postupně začala vylepšovat zařízení k nim určená.



Obr. 92 Tennis for Two



Obr. 93 Spacewar!

Po příchodu Spacewar! na trh byla vesmírná tematika velice oblíbená. Roku 1980 však přišel na trh **Pac-Man**, jedna z dalších legend, kterou vydala japonská firma Namco. Hra je situovaná do prostředí bludiště, kde se vyskytují tečky, které má právě Pac-Man za úkol všechny do poslední sníst. V bludišti se však také pohybují čtyři barevní duchové, které se snaží hlavního hrdinu polapit.

Během osmdesátých let bylo na trhu k dostání velké množství rozdílných žánrů her i zařízení na kterých bylo možné je spustit. V tomto období se objevily přenosné herní konzole, tzv. handheldy, na kterých bylo možné hrát další herní fenomény, třeba hru **Tetris**. Každý si určitě pamatuje různobarevné plastové krabičky pro ni určenou. Nejtypičtějším handheldem tohoto období se stalo Nintendo Game boy z roku 1989.

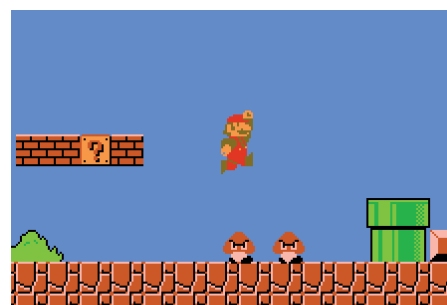
Jako další počín společnosti GameCube vznikla domácí konzole Nintendo NES (Nintendo Entertainment System) s hrami jako **Super Mario Bros**, **Donkey Kong** **The Legend of Zelda**, **Dragon Quest**, ale i již zmiňovaný **Pac-Man**. Toto zařízení je v upravené formě možné zakoupit i dnes a připojit pomocí HDMI kabelu třeba do HD televizoru, což jen svědčí o jeho velké popularitě.



Obr. 94 Pac-Man



Obr. 95 Tetris (konzole)



Obr. 96 Super Mario Bros

Digitální herní průmysl byl na vzestupu, postupně se začaly vyrábět výkonnější počítače, které umožnily vývoj náročnějších her po všech stránkách. Zvukové, ale i grafické, kdy se začalo hojně objevovat kvalitní 3D zobrazování. Na trhu se také objevily tři konkurenční společnosti s jejich herními konzolemi, které se staly oblíbenou náhradou počítačů. A to Sony (Playstation), GameCube (Nintendo) a Microsoft (Xbox). (Chléb a hry: Historie počítačových her, © 2009)

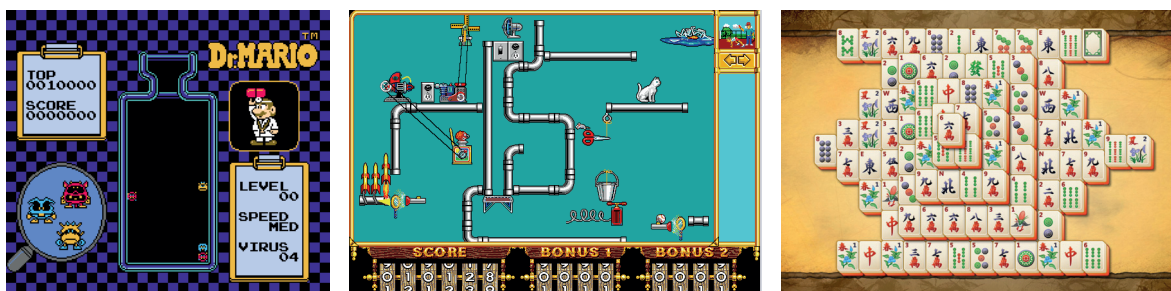
3. 2. Dělení počítačových her

Počítačové hry a obecně software může dělit mnoha způsoby. Podle jejich licence, kdy rozlišujeme tři hlavní typy her: Premium (za hru jednou zaplatíme a dále ji můžeme využívat neomezeně dlouho), Freeware (za hru není třeba platit vůbec) a nebo Demo verze (zpočátku není třeba zaplatit žádný poplatek, ale nezískáme hru celou a v případě, že se jí chceme dále věnovat, tak je nutné za ní doplatit určitou částku). Další možnost dělení je podle počtu hráčů. Existují hry pro jednoho hráče (single-player) a nebo pro více hráčů (multi-player), kdy také záleží, jak jsou spolu jednotliví hráči propojeni. Mohou hrát společně jednu hru online díky připojení k síti, nemusí být na stejném místě a nebo klasickou offline hru (bez připojení k síti), kdy se využívá pro všechny hráče jedno zařízení).

V mé práci se budu věnovat dělení podle jednotlivých herních žánrů. Tedy témat do kterých jsou hry situované. V mnoha případech není zařazení do těchto kategorií úplně jednoznačné. Existují hry, které můžeme s čistým svědomím umístit do dvou, ale i více kategorií najednou, protože se jejich prvky a motivy prolínají. Záleží i na individuálním pohledu jednotlivých autorů či hráčů. Jejich názory na zařazení se mohou markantně lišit.

3. 2. 1. Logické hry

Jedná se o hry, které vyžadují logické myšlení hráče. Ve většině případů jsou jednoduše zpracované, protože hlubší vizuální zážitek není posláním těchto her. Zpravidla jde o více úrovně zpracování, kde se postupně zvyšuje obtížnost kol. Typickým zástupcem je Tetris, Mahjong, Dr. Mario a další.



Obr. 97–99 Ukázka logických her

3. 2. 2. Strategické hry

Jak již název žánru vypovídá, jedná se o hry strategického/taktického charakteru. Prvek náhody se zde téměř nevyskytuje. Záleží hlavně na schopnosti plánovat a promýšlet své tahy. Ve strategických hrách nejsme postaveni do role jednoho konkrétního hrdiny. Nahlížíme na hrací plán z výšky a manipulujeme s větší skupinou subjektů. Hlavním úkolem je ve většině případů porazit nepřítele, získat co největší území, utrpět nejmenší ztráty vlastního vojska atd. Strategické hry je možné dále rozdělit do subžánrů.

Real-time strategie, které se odehrávají v reálném čase. To znamená, že všichni hráči provádí své úkony najednou. Jedná se o hry s válečnou tematikou, kdy jde zjednodušeně o to, co nejrychleji vytěžit určené suroviny, postavit hlavní základnu pro vycvičení vojenských jednotek, vybudovat ochranné zdi kolem vlastní základny a následně zaútočit na své protihráče. Za první Real-time strategii je považována počítačová hra Dune II. Mezi aktuálně rozšířené strategie po celém světě jsou Command and Conquer, Starcraft a Warcraft. Další z online strategií rozšířenou i v České republice se stala hra Travian z tematikou pozdní antiky, kde proti sobě stojí galské, římské a germánské armády. Původně se jednalo o studentský projekt bez rozvinutého obchodního plánu, stala se však oblíbenou hrou, se kterou dnes tráví čas stovky lidí nejen v Německu.

Tahové strategie se vyznačují tím, že každý hráč má určitý počet úkonů, které může provést v libovolném čase. Po vykonání všeho potřebného přichází na řadu soupeř. Tento žánr se velice podobá svým principem deskovým hrám (na stejném základu fungují např. Šachy). Mezi nejpopulárnější tahové strategie patří hra Worms, která získala spousty ocenění za nejoriginálnější hru atd. V hlavní roli jsou obsazení malí kreslení červi, kteří na sebe navzájem útočí. Díky spoustě předmluvených vtipných hlášek, které postavičky během svých útoků volají a velkému spektru krajín, kde se hra může odehrávat se určitě nestane pro nikoho jen tak nudnou.

Budovatelské strategie, kde jde o vybudování co největšího a nejúspěšnějšího města (SimCity, Caesar), železniční sítě (Transport Tycoon), nemocnice (Theme Hospital) atd. Mezi velice oblíbenou budovatelskou strategií s prvky simulace je Zoo Tycoon. Zde se hráč stává majitelem zoologické zahrady. Rozšiřuje ji nákupem zvířat, stavby nových pavilonů a prostorů pro návštěvníky. Úkolem je postarat se o to, aby se zoologická zahrada stala úspěšným a oblíbeným podnikem.



Obr. 100–102 Ukázka strategických her

3. 2. 3. Akční hry

Hlavní náplní akčních počítačových her je eliminovat nepřátelská vojska, zničit konkrétní cíl apod. Často jsou cílem kritiky pro svou násilnost. Scény jsou bohaté na mrazivá krveprolití nebo mučení. Jsou to přímočaré hry, kde není potřeba využít intenzivně logické myšlení, jednoduše jde o útok na nepřítele. Tím může být buď fyzická osoba (lze hrát na online serverech) nebo umělá inteligence, která bývá mnohdy na hodně vysoké úrovni. Hlavní postava se musí probojovat jednotlivými levely (herními koly), které se postupně odemykají. Tyto hry jsou náročnější na hardwarové zařízení, protože mají propracovanou grafickou stránku. Jsou plné bohatých vizuálních i zvukových efektů. Není překvapením, že mnoho her z tohoto žánru bylo v některých zemích zakázáno úplně, a to ne vždy jen kvůli scénám přeplněným násilím. Mnohokrát se také jednalo o politický podtext. Akční hry neboli „střílečky“ lze rozdělit do dalších subžánrů:

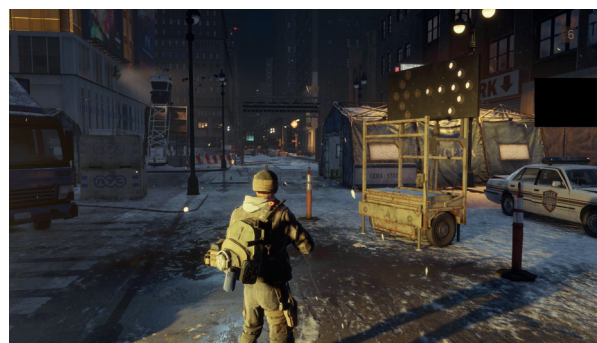
First-person shooter (FPS) rozpoznáme jednoduše tak, že na herní svět nahlížíme očima hlavního hrdiny, hrajeme „z vlastního pohledu“. Za první FPS hru

je považována Wolfenstein 3D vydaná roku 1992 firmou ID Software. Cílem je dostat hlavního hrdinu z nacistické pevnosti, kde byl zajat během své špiónské mise. V současnosti k nejhranějším hrám patří Counter strike, série Call of Duty, a série Battlefield.

Third-person shooter (TPS) se značí tím, že pomyslná kamera se pohybuje za zády hrdiny. Celou dobu ho tedy sledujeme z pohledu třetí osoby. V mnoha případech má hráč možnost ovládat pohled kamery, takže je někdy obtížné určit, zda-li se jedná o TPS nebo ne. Mezi oblíbené TPS hry patří Max Payne, česká série Mafia, série Grand Theft Auto (často známé jen pod zkratkou GTA).



Obr. 103 First person shooter model



Obr. 104 Third person shooter model

3. 2. 4. Adventury

Název pochází z anglického výrazu adventure, což v překladu znamená dobrodružství, zážitek. Jedná se o hry s promyšleným dějem s detektivními prvky, propracovaným zobrazením krajiny i postav. Hlavním úkolem je vyřešit spousty hádanek, rébusů a zapeklých úkolů, které nás posouvají dále k rozuzlení celého tajemného případu. V této kategorii bych jako příklad ráda uvedla studio Amanita Design, které bylo založeno roku 2003 v České republice. Hry vycházející z tohoto studia jsou dobře rozpoznatelné hlavně díky rukopisu svých ilustrátorů. První hrou byl studentský projekt Samorost. Dalšími dobře známými jsou Machinarium, Questionaut, Samorost 2, Botanicula, Creaks atd.



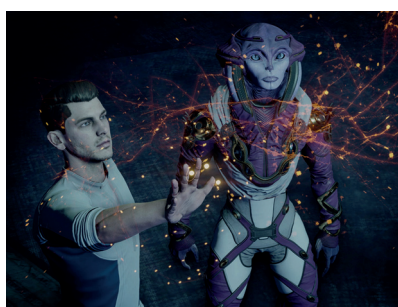
Obr. 105, obr. 106 Studio Amanita design

3. 2. 5. Role-playing game (RPG)

Předchůdci počítačových her na hrdiny byly stolní varianty. Vznikly tedy jejich zdigitalizováním. Tato skupina her je oproti jiným časově náročnější. Nejen proto se hodí pro trpělivější povahy. Na začátku si hráč vybere svého hlavního hrdinu, kterého postupem času zdokonaluje. Za splnění úkolů získává zkušenostní body, které pro něj zaručují jisté výhody do dalšího pokračování. Typickým znakem pro RPG je bohatý komplexní příběh spojený s barvitým vyprávěním prohlubující celý požitek ze hry. Často jsou tématem zasazeny do mystického fantasy světa nebo budoucnosti.



Obr. 107 The Witcher



Obr. 108 Mass Effect

3. 2. 6. Arkády

Arkády jsou hry založené na jednoduchém principu, kdy se v jednotlivých kolech postupně zvyšuje obtížnost. Není zde až tak výrazná dějová linka. K arkádám hráči často musí vynaložit úsilí na vysokou koncentraci, protože tyto hry bývají rychlé a dynamické. Je potřeba mít dobrý postřeh, logické myšlení, schopnost

předvídat situace, určitou zručnost v ovládnání dané platformy, ale také trpělivost (vyčkat na správný okamžik). V začátcích tohoto žánru byly využívány velké herní automaty, později Nintendo. Mezi nejznámější hry patří Pac Man, Prince of Persia, Donkey Kong, Snake, česká hra Vlák a další. I Arkády lze rozdělit do několika skupin: bojové, plošinové, sportovní, závodní a logické.



Obr. 109–111 Ukázka arkádových her

3.2.7. Simulace

Hlavním cílem simulačních her je napodobit běžné věci, děje a jevy, přiblížit se co nejvíce realitě. Je možné napodobit téměř jakoukoliv činnost. Velice populárním simulátorem běžného života je série The Sims, kde dostaneme na starost jednoho nebo více osob (tzv. Simíky). Hlavním úkolem je starat se o jejich potřeby, které jsou zde vyjádřeny na ukazatelích: hladu, nálady, čistoty, únavy, společenského naladění, prostředí (rozšiřování domácnosti – nákup vybavení do domu, nové pozemky, domácí zvířata) atd.



Obr. 112, obr. 113 The Sims

3. 2. 8. Sportovní hry

Tento žánr je ve své podstatě simulací sportů. Je možné nalézt simulátory téměř na každý druh sportu, který nás napadne. Nejznámější a největší značkou, pod kterou vycházejí sportovní hry je americká EA Sports. Ta má pod sebou řadu známých sérií jako je Madden (americký fotbal), FIFA (fotbalová asociace), NHL (lední hokej), NBA (basketbal) a UFC (smíšená bojová umění). Další oblíbené hry od jiných společností jsou například série Olympijských her, které vycházejí pravidelně po uskutečnění těchto velkých sportovních událostí, kde se můžeme převtělit do našich národních šampionů.



Obr. 114 Olympijské hry



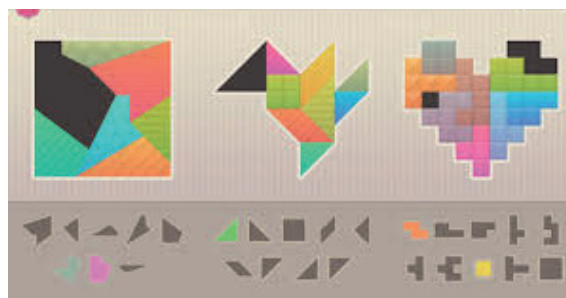
Obr. 115 NHL od EA Sports

3. 2. 9. Vzdělávací hry

Hlavním posláním těchto her je edukační funkce. Jak je tomu i u analogových společenských her, mají v sobě často prvky matematiky, cizích jazyků apod. Příkladem mohou být hry se slovy – k dispozici jsou písmena z abecedy, úkolem je spojit je tak, aby vytvořila slovo, které dítě vidí na obrázku. Může se jednat i o digitální omalovánky k tréninku jemné motoriky či puzzle.



Obr. 116 Linedoku



Obr. 117 Polygrams Tangram Puzzle

3. 3. Rizika počítačových her

Rozšíření techniky s sebou přineslo bezpochyby spoustu užitečného. Počítače a další zařízení nejsou v dnešní době používána pouze k práci, ale ve velké míře i k zábavě. Nadměrné hraní počítačových her s sebou nese značná rizika a to hlavně pro děti a dospívající. Tomuto tématu se věnuje psychiatr Karel Nešpor (2007, s. 246–250) ve svém článku v časopise Česká a slovenská psychiatrie.

V dnešní době aktivitou strávenou obecně v sedě trávíme mnohem delší čas než tomu bylo zvykem v předešlých dobách. Z velké části je to právě užíváním našich smartphonů, počítačů, tabletů, herních konzolí,... ve větším měřítku než je třeba. Jedním z velkých problémů je omezení pohybového aparátu a celkově špatné držení těla. S dlouhou chvílí strávenou v jedné pozici před monitorem přichází často bolest šíje, ramen, bederní páteře. Nedostatek pohybu také zvyšuje riziko obezity a obecně špatných stravovacích návyků. Nelze také polemizovat o tom, že nadměrné hraní počítačových her velkou měrou zatěžuje oči. Se zrakem je následně spojeno mnohem více problémů jako je bolest hlavy a zhoršená míra astigmatismu, což je oční vada. Mezi další závažný problém patří tzv. fotosenzitivní epilepsie, epileptický záchvat vyvolaný v mnoha případech během hraní interaktivních počítačových her nebo obecně her, kde je použito nadměrné množství výrazných vizuálních efektů.

Nejedná se jen o problémy zatěžující čistě tělo člověka, ale také jeho psychiku. Člověk hrající počítačové hry v nadměrném měřítku často ztrácí kontrolu nad reálným životem. Je odhodlaný více riskovat. To stejné co dokázal ve hře se snaží realizovat i ve skutečnosti, což zvyšuje riziko vážnějších úrazů. Pohyb lidského těla není zkrátka to stejné jako uvedení do pohybu našeho hrdiny ve virtuálním světě za pomoci počítačové klávesnice, kde máme navíc nespočetné množství pokusů k provedení předem daných úkolů.

Není výjimkou, že počítačové hry obsahují v mnoha případech velké množství násilí, což nevede jen k problémům s následnou adaptací v sociálních kruzích okolo jedince, ale také ke snížení empatie u hráčů tohoto typu her. To hlavně z důvodu, že člověk má tendenci napodobovat chování, které vidí kolem sebe. Navíc dětský mozek není v tuto chvíli plně vyvinut, což tomu všemu jen napomáhá.

V dnešní době hraní počítačových her a obecně užívání počítačů a internetu patří do skupiny návykových a impulzivních poruch. Osobně si myslím, že spousta dospívajících raději tráví svůj volný čas u počítače hraním her nebo sledováním sociálních sítí, protože je to jednodušší než jít ven a navázat komunikaci s lidmi v jejich okolí. To pro ně často znamená vystoupení z vlastní komfortní zóny.

Problém s návykovostí k hrám se však netýká pouze dětí a dospívající mládeže. Dospělý člověk si může snadno vybudovat závislost k online gamblerství neboli patologickému hraní (chorobné závislosti na hazardních hrách). Podle české legislativy weby s těmito hrami jsou přístupné od osmnáctého roku stejně jako vstup do heren nebo casin. Gambling bývá často spojen s dalšími závislostmi, a to především na alkoholu a jiných drogách. Hráč upadá do závislosti postupně, především tak, že se snaží vydělat zpět již prohrané peníze. Průběh a pravidla těchto her jsou od počátku ale nastavena tak, aby nebylo možné vyhrát. Pokud se to však povede, hráče to motivuje do další hry a tak opět vše ztratí. Typickým znakem pro člověka závislého na tomto typu her je, že zatajuje kolik času či peněz již do hazardu investoval. Velkým negativem je, že pokud člověk hraje online není těžké pravdu skrýt.

Nemyslím si, že hraní počítačových her musí být vždy nutné zlo. Existuje spousta her, které mohou prohloubit znalosti v konkrétních oblastech či pomoci s dalšími okruhy jako je bystrost, trénování paměti, postřeh apod. Je jen třeba takto strávený čas přiměřeně limitovat a uzpůsobit výběr her, které necháme dítěti k dispozici. Proto je třeba eliminovat hraní násilných her, které dokáží dítěti celkem snadno pozměnit pohled na svět.

4. KONKURENCE DIGITÁLNÍCH A ANALOGOVÝCH HER

Analogové společenské hry to mají v dnešní době komplikovanější než dříve, kdy nebyly domácnosti přeplněny osobními počítači, tablety a další elektronikou, kterou je možné k hraní digitálních her využít. To však nemění nic na faktu, že analogové hry neztrácejí na své oblíbenosti. Dle mého názoru mohou tedy vedle těch digitálních existovat rovnocenně. Mně osobně je příjemnější rozbalit krabici plnou karet, figurek, kostek a dalšího příslušenství a užít si společný večer s přáteli, než být připojená na serveru a s kamarády komunikovat jen přes mikrofon či různé chaty připojené k hrám. Výhodu v počítačových hrách vidím v tom, že mi mohou zkrátit třeba dlouhou chvíli na cestách, kdy člověk musí strávit několik hodin v dopravním prostředku a rozložení velké desky je komplikované.

V současnosti existuje téměř ke každé oblíbené společenské hře alternativa, kterou lze hrát pomocí elektronického zařízení. Na internetu můžeme nalézt nespočetné množství tradičních i moderních společenských her jako jsou Šachy, Dáma, Osadníci z Katanu, Carcassonne atd. V mnoha případech si můžeme dokonce vybrat, zda-li chceme hrát hru s dalšími lidmi přes online server nebo nám stačí jako protivník umělá inteligence stažené aplikace. Velké množství her je možné stáhnout zdarma třeba přes aplikaci společnosti Google – Obchod Play, za některé si však vývojáři účtují poplatky, což je dle mého názoru naprosto v pořádku. Pro krabici s klasickou deskovou hrou si také musíme zajít do obchodu a zaplatit ji tam. Navíc, pokud jsme jednou zaplatili, můžeme hru často průběžně aktualizovat.

Dokonce můžeme najít i hry, které spojují klasické deskové hry s digitálními komponenty, fungují tedy dohromady jako jeden celek. Jedním z příkladů takové hry je **World of Yo-Ho**, kdy je příběh inspirován piráty žijícími na rozbouřeném moři. Jedná se zde o herní plán na klasické desce, ale figurky, kostky, karty atd. nahradí mobilní telefon se staženou aplikací. V nastavení aplikace je možné zvolit různé herní módy, počet hráčů atd. Neznamená to, že každý z hráčů musí do

hry zapojit vlastní mobilní telefon, existuje zde možnost využívat pouze jeden pro všechny zúčastněné. Hra obsahuje i jednotlivé figurky lodí, které značí na jakých pozicích se soupeři vyskytují (protože se mezi nimi pohybuje jen jedno elektronické zařízení). Jedná se o velmi příjemný kompromis v herním světě, kdy může člověk zažít něco více než hraní „obyčejné“ deskové hry. Tento druh her je obohacen o množství zvukových ale i vizuálních efektů například během bojů mezi jednotlivými protihráči. Zároveň se však nejedná pouze o strávený čas na elektronickém zařízení, prožíváte ho ve stejnou chvíli u stolu se svými přáteli či rodinou a hru si užíváte tváří v tvář.



Obr. 118, obr. 119 World of Yo-Ho

Dalším příkladem tzv. hybridních her (tento pojem tedy znamená spojení analogového a digitálního světa) je **Mansions of Madness**. Jedná se o semikooperativní hru, kdy jsou hráči rozdělení do dvou skupin, které hrají proti sobě. V rámci skupin je velice důležitá spolupráce, proto semikooperativní. Tato hra byla vydána ve více variantách. Jedna z nich je čistě analogická, jde tedy o klasickou deskovou hru, takže odpůrci moderní technologie nebyli ochuzeni o šanci vyzkoušet tento titul (v překladu do češtiny jde o Panství hrůzy). Druhou variantou je tedy kombinace deskové hry s využitím mobilní aplikace, která jde jednoduše stáhnout v Obchodu Google Play. Zde máte tedy na výběr, kterou z variant si sami zvolíte, ale obě z nich za to určitě stojí.



Obr. 120, obr. 121 Mansions of Madness

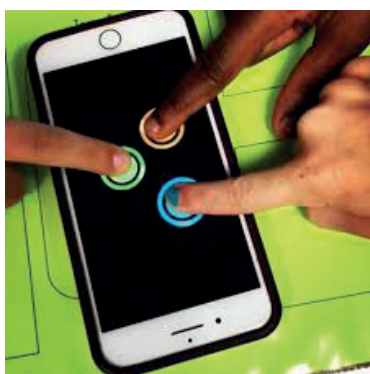
Oblíbenou hybridní hrou vydávanou v České republice společností Mindok jsou **Alchymisté** z roku 2014. Na balení, které se dá zakoupit v kamenném obchodě nebo na internetu, je umístěn QR kód, který Vás po naskenování odkáže na webovou stránku pro stažení aplikace. Aplikace je zdarma, protože jste jednou už za tuto hru zaplatili. Opět se můžete rozhodnout, jestli ji pro hru budete chtít použít nebo zůstanete u klasické deskové hry. Místo využití nainstalované aplikace je tu další možnost, a to propojení přes webové stránky přímo v prohlížeči. Pokud se rozhodnete zůstat u klasické verze, budete potřebovat jednoho hráče, který se přímo neúčastní, ale ujímá se role vedoucího. Ten řídí všechny akce. V této hře se stanete alchymisty, kteří připravují a experimentují s různými lektvary. Aplikace zde pomáhá k určení kombinací přísad apod. Vždy stačí jen namířit chytré zařízení (tablet či mobilní telefon) na dvě karty přísad a dostaneme výsledek, jak se nám experiment vydařil. V aplikaci si také můžeme nastavit úroveň obtížnosti. A aby nebyla každá hra stejná, tato aplikace dokáže pokaždé připravit náhodné kombinace lektvarů a akcí. (Alchymisté, [b. r.])



Obr. 122, obr. 123 Alchymisté

Elektronická zařízení můžeme použít v deskových, karetních či jiných klasických hrách také dalším způsobem než je dokreslení příběhu či imitace bojů. Existuje mnoho aplikací do našich chytrých zařízení, které nám mohou například pomoci rozhodnout, který hráč bude na tahu jako první. Nejvyužívanější aplikací tohoto typu je **Chwazi**. Dále je možné stáhnout imitaci hracích kostek, protože ty fyzické se mnohdy ztratí někde pod pohovkou nebo skříní v obývacím pokoji.

Další mobilní aplikací, která je spojená s klasickými hrami je **Dized**. Jedná se o aplikaci, která v sobě skrývá nejen pravidla her, ale i rady a návody jak v těchto hrách uspět. Bohužel její portfolio není veliké a návodů zde také není mnoho. Podle recenzí uživatelů, kteří ji stáhli v prostředí Google Play, nesklidila moc velký úspěch. Myšlenka pro její vytvoření není dle mého názoru špatná. Ale díky tomu, že tato aplikace nemá dostatečnou podporu, jakou by si zasloužila, hráči stále navštěvují různá webová hráčská fóra, kde stačí položit konkrétní dotaz a herní komunita se již aktivně postará o jeho zodpovězení.



Obr. 124 Chwazi



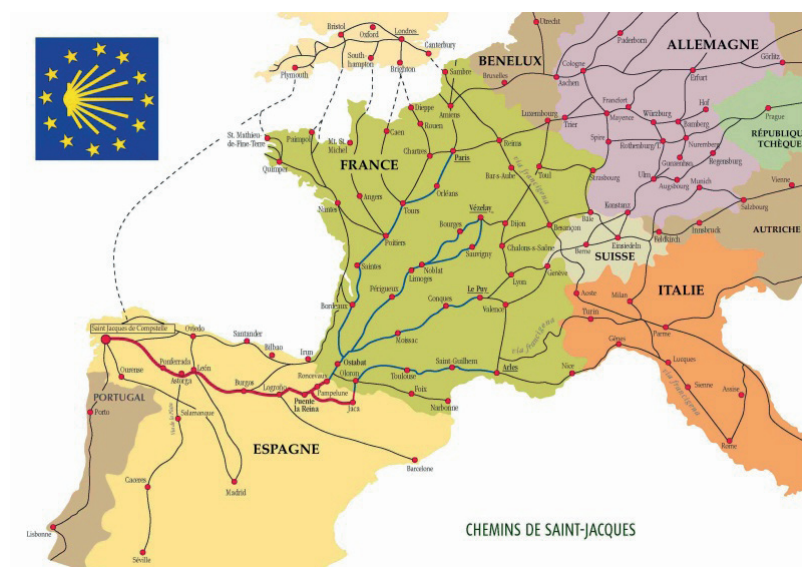
Obr. 125 Dized

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5. BUEN CAMINO

Pro praktickou část své diplomové práce jsem si zvolila tvorbu společenské deskové hry s názvem Buen Camino. Tématicky je tato hra inspirována středověkou Svatojakubskou poutí známou také jako Camino de Santiago. Španělské označení nám může napovědět, že se jedná o cestu do Santiaga, konkrétně do Santiaga de Compostela na západním pobřeží Španělska. Do tohoto města se vydávali středověcí poutníci z náboženských důvodů, a to k hrobu svatého Jakuba, apoštola, který se stal španělským národním světcem.

V dnešních dnech do Santiaga míří tisíce lidí ročně z mnoha rozdílných důvodů. „Někdo vnímá pouť jako zajímavou turistickou trasu, na níž může obdivovat proměňující se krajinu a přírodu, prohlížet si úchvatné francouzské románské kostely nebo se ve Španělsku bavit s temperamentními místními obyvateli či dalšími poutníky z celého světa, jiného láká sportovní výkon, někdo se rozhodne vykročit ze zaběhnuté každodennosti a hledá nové zážitky a další zase duchovní setkání a prožitky. Společné mají to, že pod znamením mušle pochodují, jedou na kole či na koni směrem do Santiaga.“ (ULTREIA - Svatojakubská cesta, [b. r.])



Obr. 126 Mapa jednotlivých tras

Existuje dvanáct oficiálních tras z různých koutů Evropy. Španělska, Portugalska Francie a spousty dalších, protože správně by se měl poutník vydat na cestu z místa svého bydliště. Pro společenskou hru Buen Camino se stala inspiračním zdrojem francouzská stezka neboli Camino Francés, kdy je jako nejčastější místo zahájení trasy ve francouzském Saitn-Jean Pied de Port pod vrcholky Pyrenejí. Hra je vázaná k této trase hlavně proto, že k ní mám citově nejbliže, protože jsem ji před začátkem své diplomové práce sama absolvovala.



Obr. 127 Camino Francés roure

Symbolem této poutě se stala již ve středověku lastura hřebenatky svatojakubské. Ta je vyobrazena podél celé cesty na kamenných patnicích, cedulích, omítkách domů, dlažbách uprostřed měst a určuje tak stále správný směr do Santiaga.



Obr. 128–133 Označení cesty

5.1. Samotná hra Buen Camino

„Myšlenka, která mě přivedla k vytvoření této hry se usídlila v mé hlavě před pěti lety. Konkrétně 2. 5. 2014 při odchodu z města Portomarín. Předchozí noc jsme s mojí camino rodinou připravili piknik na břehu jezera a užívali společně krásné bezstarostné bytí, které protkalo celou pouť.

Camino není utrpení, puchýře a nekonečné kilometry, které se táhnou skrze přírodu a města. Je to nezapomentuelný čas plný smíchu a slz, přátelství a samoty, hojnosti i chudoby. Je to jeden nekončící průvod poutníků, kteří se vydávají z různých důvodů, s různým finančním rozpočtem a naprosto odlišným vybavením k jedné katedrále, která se stala symbolem poutnické víry ve změnu a odpuštění.

Vůně dálky a dobrodružství, které začíná s prvním krokem nekončí v Santiagu de Compostela. Ve svém nitru nesete krásu celé pouti až do konce svých dnů. Každé ráno vstanete a hodíte svůj náklad na záda a se zátěží prostě kráčíte dál až do své denní cílové stanice, kde na Vás čeká Vaše rodina.

Naše hra vznikla právě proto, abyste nezapomněli na krásu obyčejného bytí a jednoduché strasti, které Vás jistě všechny provázeli na pouti.

A Vám, které si pouť ještě nezavolala, přeji, aby Vaše kroky neminuly onu španělskou přírodu, která si pamatuje nekonečné množství lidských příběhů. Osobně bych nevynechala jediný centimetr. Všechny akční karty jsou založeny na skutečných událostech, které nám přinesla pouť. Věřím, že většina z Vás v nich pozná i své osobní zážitky a pro ty, kteří v nich nenaleznete, co byste chtěli, máte možnost dopsat vlastní.“

Petra Hanzlíková, tvůrkyně hry

Jedná se o společenskou stolní hru s cestovatelskou tematikou, která odráží skutečné radosti i strasti v průběhu putování do Santiaga de Compostela. Hra je založená na osobních zážitcích a zkušenostech z této cesty. Jejím hlavním cílem je propojit skutečné poutníky v době jejich samotného putování. Myšlenkou tvorby této hry je přinést ji na samotnou pouť a poskytnout cestovatelům, kdy ji mohou nést ve svém batohu a následně s ní vyplnit společně trávené večery. Kromě toho by měla být hra k dispozici v albergues – speciálních ubytovnách určených právě pro tyto poutníky. Od této myšlenky se odvíjí i celé její zpracování.

O názvu této hry, Buen Camino, nebylo dlouhých pochyb. Je to nejčastější fráze, kterou během putování španělskou částí uslyšíte. V překladu znamená „šťastnou cestu“. Poutníci ji používají při každé příležitosti. Když se míjí na cestě nebo když se spolu loučí. Logotyp je znázorněn prosluněnou cestou, protože přesně takových dní vás ve španělské krajině bude čekat spousta.



Obr. 134, obr. 135 Ukázka Logotypu hry

5. 2. Příslušenství hry

5. 2. 1. Karty a finanční prostředky

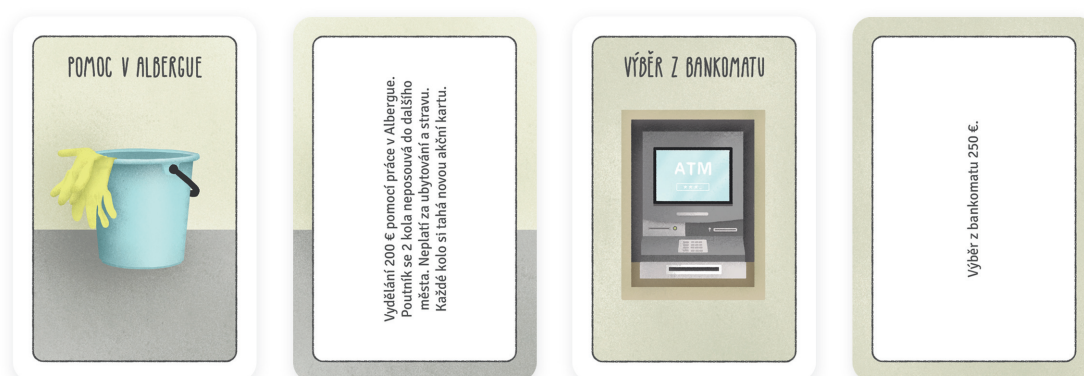
Ve hře se nachází více druhů karet, které určitým způsobem ovlivňují její průběh. Je připraveno 100 kusů **akčních karet** s úkoly, které se týkají utrácení nebo vydělávání finančních prostředků a posunů na herním plánu. Dále je zde 30 kusů **akčních karet s interaktivními úkoly**, kdy hráči plní praktická zadání. Zde jsme

zařadily úkoly týkající se jednotlivých poutníků, kdy v anglickém nebo španělském jazyce mohou popsat, jak se na „Camino“ vůbec dostali, úkoly se španělským jazykem apod. Proč jsme mnohokrát zvolily španělštinu je jasné. Téměř celá stezka Camino Francés se odehrává na území tohoto státu. Anglický jazyk zde není konkrétně zmíněn, ale předpokládá se, že se u stolu sejdou lidi z různých koutů světa, takže je to často jediná možnost, jak se mezi sebou dorozumět.



Obr. 136 Ukázka akčních kartet

Dále se zde objevují dva druhy **finančních karet**, které hráči obdrží na začátku hry. Ty mohou vynést libovolně během celé hry k získání dalších finančních prostředků, pokud jsou v nesnázích.



Obr. 137 Finanční karty

Posledním druhem karet jako takových jsou **karty s vybavením**, které hráči buď obdrží na začátku nebo si je během hry mohou dokoupit. Toto vybavení je nutné mnohokrát využít ke splnění zadání akčních karet. Proto hráči musí přemýšlet, co by se jim během této cesty mohlo hodit.



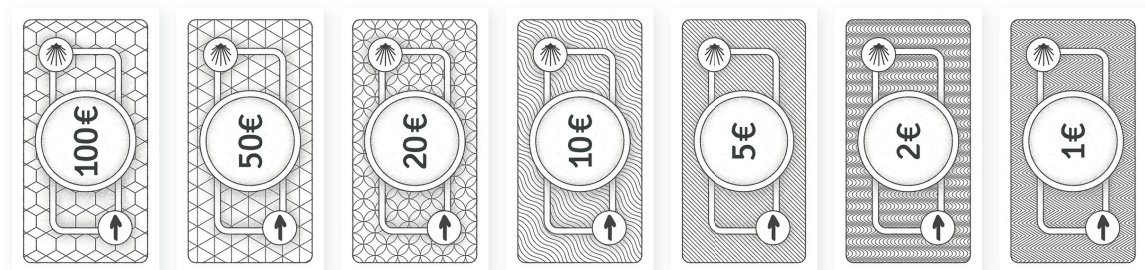
Obr. 138 Ukázka karet s vybavením

Objevují se zde také tzv. **Karty charakterů**. Ty si hráči náhodně losují na začátku hry. Na takové kartě je definováno, co je jednotlivými úkoly hráčů, kolik finančních prostředků do začátku obdrží a jaké základní vybavení jim bude přiděleno. Ve hře jsou také úkoly, které Vás mohou na pár kol zdržet, proto je zde umístěno počítadlo, díky kterému si nemusíte pamatovat, kolik kol ještě musíte stát. Jednoduše se po něm pohybujete malým žetonkem doprava či doleva podle Vaší penalizace.



Obr. 139 Ukázka karty charakteru

Hra také obsahuje **bankovky**, které hráči používají k nákupu vybavení, placení poplatků za stravu či ubytování atd. Protože je ve Španělsku zavedeno Euro, stalo se měnou i této hry. Ceny nákupů a poplatků jsou však pro její potřebu upraveny.



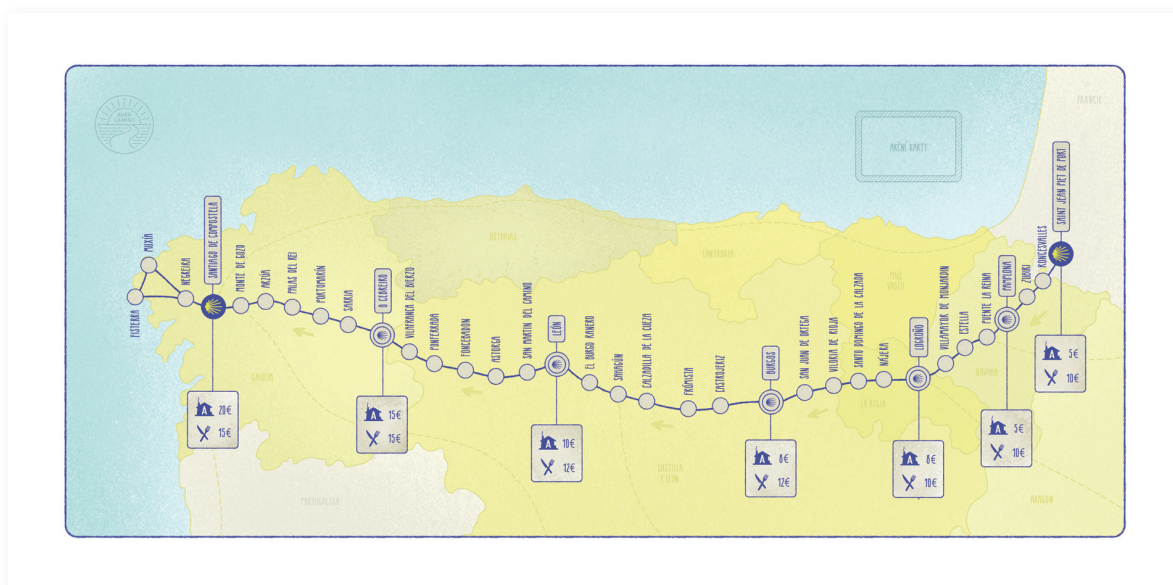
Obr. 140 Bankovky

Všechny karty jsou vtištěny na zvláštní druh „papíru“, konkrétně jde o Never Tear od výrobce Xerox. Jedná se o speciální umělý materiál, který je voděodolný, stálý při rozdílných teplotách a téměř nezničitelný i při častém používání. Pro jednotlivé bankovky byl použit Never Tear 90g/m². Pro ostatní tiskoviny jako jsou karty a pravidla jsem zvolila Never Tear 195 g/m². Díky vlastnostem tohoto materiálu nebylo nutné volit vyšší gramáž, jako je tomu běžně u karet zvykem. Naopak tento druh ušetřil místo v celkovém objemu balení hry. Díky tomu, že jsou všechny komponenty hry voděodolné a téměř nesmrtelné, nebylo třeba řešit speciální druh materiálu pro finální podobu obalu. Každý druh herního příslušenství má vlastní plátěný pytlíček. Vše jsem následně vložila do jednoho

pytlíčku většího. Textil je bez debat vhodnější materiál než kartonová krabice nebo tubus. Pokud cestujete s batohem, oceníte skladnost a jeho minimální váhu. Někdy se můžete potýkat s nedostatkem místa ve svém zavazadle, proto si mezi sebe jednotlivé pytlíčky jedné sady hry může rozdělit více poutníků, kteří se večer opět zase setkají.

5.2.2. Herní plán

Herním plánem se stala mapa severního Španělska se znázorněnou trasou ze Saint-Jean Pied de Port přes Santiago de Compostela až na pobřeží, kde se nachází města Fisterra a Muxía. Jedná se o řetězec koleček, jako třeba u závodivé hry Človeče, nezlob se!, po kterých se jednotliví hráči pohybují. Body mezi startem a cílem mají dvě úrovně. Řadová města a velká města, kde hráči mohou vykonávat speciální aktivity jako je např. nákup dalšího vybavení. Zde se také mění finanční náklady na stravu a ubytování pro nadcházející úsek.



Obr. 141 Herní plán

Jak jsem již zmínila výše, jde o to, aby hra přečkala i dlouhé chvíle v batohu, a to i během nepřízně počasí, která vás na cestě také může potkat. Proto jsem pro herní plochu zvolila tisk na textilní materiál navíc s vodooodpudivou úpravou.

Tím, že je plán vytištěn sublimační technologií na textil, jde jednoduše srolovat a vložit do plátěnného pytlíčku spolu s ostatními komponenty hry.

5. 2. 3. Hrací kameny a žetony

Toto herní příslušenství na sobě nese symbol jak jinak než svatojakubské mušle. Jednotlivé kameny a žetony jsou vyrobeny ze dřeva a odlišeny barvami podle jednotlivých charakterů vyskytujících se ve hře. Hrací kámen (figurka) slouží k pohybu po velké mapě a malý žeton pro přičítání nebo odečítání stojících kol na kartě charakteru.



Obr. 142, obr. 143 Příprava hracích kamenů

Mým hlavním úkolem v realizaci této hry bylo vytvořit převážně grafickou podobu. Abych se mohla lépe ponořit do celého zpracovávání, rozhodla jsem se na tuto pouť také vydat. Na konci října roku 2018 jsem se tedy dopravila do francouzského Saint-Jean Pied de Port a po následujících šest týdnů vstřebávala neuvěřitelnou atmosféru této cesty. Jak bylo již uvedeno, celá hra je založená na vlastním prožitku. Ze 130 úkolů, které se vytisknuté na našich akčních kartách, není snad jediný, který by nevycházel z reálné situace, kterou jsme ve Španělsku prožili. Ať už je to ztráta kreditní karty, jakákoliv zranění, oslavy narozenin nebo neustálé debaty o životech jednotlivých poutníků. Na této krásné cestě poznáte, že k radostným chvílím nepotřebujete mnoho. Život na „Camínu“ je tak jednoduchý. Jediné, co musíte každý den udělat, je sbalit si batoh a o pár kilometrů se posunout směrem k Santiagu podle naprosto unikátního značení, díky kterému

není téměř šance se ztratit. A to vše se odehrává za přítomnosti skvělých lidí, které je možné potkat již první večer putování. Za tuto dobu si k nim vytvoříte speciální pouto, i když jste se předtím vůbec neznali a i důvody tohoto putování má každé jiné. Lidé, kteří protkali právě mou cestu se stali inspirací pro vytvoření jednotlivých charakteristických postav ve hře.

Jedno balení obsahuje 130 kusů akčních karet, 6 kusů charakterových karet, 240 kusů karet s vybavením, 12 kusů finančních karet, 1 hrací plán, 1 pravidla a spoustu bankovek.

ZÁVĚR

Doba se postupem času logicky mění. Děti jsou obklopené moderní technologií a tak není divu, že u analogových společenských her nebo běhání venku po sídlišti a vesnici tráví méně času než tomu bylo v našem dětství nebo dětství našich předků. Možná kdybychom měli na výběr stejně jako dnešní generace, tak na tom budeme podobně. Dnes má dítě na výběr z tolika možností, že je třeba mu ukázat zajímavost toho trávit volný čas i jinak než před monitory počítačů nebo obrazovkami smartphonů či tabletů. Existuje i mnoho zajímavých aplikací, které nemusí být na škodu. Je jen třeba tuto zábavu určitým způsobem limitovat a vytvořit pro ně i jinou cestu, jak lze tento čas využít. Občas si člověk zvolí jen tu nejjednodušší variantu, která je na dosah přímo před ním. A dnes je to právě ta moderní technologie. Proto si myslím, že je dobře, že se kolem nás vyskytuje stále dost nadšenců do klasických a moderních společenských her, kteří pořádají události, kterých se můžeme zúčastnit a namontovat tak i mladší generace.

Celkově se mění i celé lidské myšlení. Jednoduché společenské hry byly postupem času nahrazeny za mnohem složitější s větším množstvím herního příslušenství, alternativními pravidly atd. Hráče i tvůrce baví jednoduše variabilita, která je dnes ve společenských hrách ve velké míře.

Ve své práci jsem se bohužel kvůli rozsahu nemohla věnovat všem hrám, které patří mezi mé oblíbené jako jsou Osadníci z Katanu, Carcassonne, Time's up, Ubongo, Střelené kachny, Blafuj atd. Příklady deskových a karetních her by tak nebraly konce, ale to je jen známka toho, že vznikají stále nové zajímavé hry, které můžeme objevovat.

Seznam použité literatury

BELL, Robert Charles. Board and table games from many civilization. Oxford University Press, 1969.

HONL, Ivan a Ivan HONL. Z minulosti karetní hry v Čechách: několik stránek z kulturní historie. Praha: Vladimír Žikeš, 1947. Žikešovy špalíčky.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O původu kultury ve hře. svazek 13. Vydání I. Překlad dr. Jaroslav Vácha. Praha: Mladá fronta, 1971, 228 s. edice Ypsilon.

KOLEKTIV AUTORŮ. Masarykův slovník naučný díl III.: Lidová encyklopedie všeobecných vědomostí. Praha: Nákladem „Československého kompasu“ tiskařské a vydav. akc. spol. v Praze, 1927.

MAZAL, Ferdinand. Hry a hraní pohledem ŠVP. Olomouc: Hanex, 2007. Kdo si hraje, nezlobí. ISBN 978-80-85783-77-3.

MURRAY, H. J. R. A history of chess. Oxford: Clarendon Press, 1913.

NELEŠOVSKÁ, Alena a Jana SVOBODOVÁ. Hrajeme si v mateřské škole. Olomouc: Votobia, 2006. ISBN 80-722-0272-3.

PEJČOCH RAVIK, Slavomír a Vojtěch OMASTA. Karty, hráči, karetní hry. Praha: Levné knihy KMa Jan Maivald, 2005. ISBN 80-7309-206-9.

ZAPLETAL, Miloš. Velká encyklopedie her: Hry v klubovně. Praha: Olympia, 1986. ISBN 27-053-86.

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

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

Seznam časopiseckých zdrojů

NEŠPOR, Karel. Zdravotní rizika počítačových her a videoher. Česká a slovenská psychiatrie. 2007, 103 (5), 246–250. ISSN 1212-0383.

Internetové zdroje

Hodnota hry I.: definice hry. SvobodaUčení.cz [online]. [cit. 2019-02-13].

Dostupné z: <https://www.svobodauceni.cz/clanek/hodnota-hry-1/>

Montessori, křestním jménem Maria [online]. 2019 [cit. 2019-05-03]. Dostupné

z: <https://www.montessoricr.cz/objevte-montessori/maria-montessori>

Montessori [online]. 2019 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: <http://www.alternativniskoly.cz/category/montessori/>

Waldorf [online]. 2019 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: <http://www.alternativniskoly.cz/category/waldorfska/>

Dalton [online]. 2019 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: <http://www.alternativniskoly.cz/category/daltonska-skola/>

Miloš Zapletal [online]. 2019 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/zivotopis/milos-zapletal-7064>

Hra Go [online]. [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: <https://www.go-shop.cz>

Go (desková hra) [online]. 2018 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Go_\(desková_hra\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Go_(desková_hra))

Člověče, nezlob se! [online]. 2017 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Člověče,_nezlob_se!

Ever Cheat At Monopoly? So Did Its Creator: He Stole The Idea From A Woman [online]. 2015 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: <https://www.npr.org/2015/03/03/382662772/ever-cheat-at-monopoly-so-did-its-creator-he-stole-the-idea-from-a-woman?t=1556884081262>

Hrajete Monopoly? Mají velmi zajímavou historii [online]. 2015 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: <https://www.i60.cz/clanek/detail/10781/hrajete-monopoly-maji-velmi-zajimavou-historii>

Dinotoys [online]. 2016 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: <https://www.dinotoys.cz>
<http://scrabble.hrejsi.cz/organizace>

Seznam jednotlivých typů karetních listů [online]. 2018 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Seznam_jednotlivých_typů_karet

ních_listů#Evropské_karetní_listy

Slovník pojmů [online]. 2013 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/clanek/slovník-pojmu-1956/>

Kdo vynalezl PEXESO [online]. 2017 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <https://www.bkovarikova.cz/texty/zajimavosti/kdo-vynalezl-pexeso/>

Inner Worlds VIII: Jean-Louis Roubira, the creator of Dixit [online]. 2017 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <https://medium.com/inner-worlds/inner-worlds-viii-jean-louis-roubira-the-creator-of-dixit-a81541c500df>

BANG! pravidla [online]. 2008 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <http://www.bang.cz/cs/bang.html>

Jungle speed (cz/sk verze) [online]. 2018 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <http://www.deskove-hry.eu/jungle-speed-cz-sk-verze>

Česká federace mankalových her [online]. 2016 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <http://www.mankala.cz/onas.php>

Rubikova kostka [online]. 2019 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Rubikova_kostka

Historie hlavolamu Ježek v kleci [online]. [b.r.] [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <http://www.jezcivkleci.cz/historie.htm>

O nás [online]. [b.r.] [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <http://www.mindok.cz/cz/o-nas>

About us [online]. 2017 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <https://czechgames.com/en/about-us/>

O Dinu [online]. 2016 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: <https://www.dinotoys.cz/o-dinu/>

O firmě [online]. [b.r.] [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <https://www.pygmalino.cz/o-firme>

Deskoherní klub Brno se představuje [online]. 2016 [cit. 2019-05-06]. Dostupné z: <http://hrajeme.cz/deskoherni-klub-brno-se-predstavuje/>

Pragoffest [online]. [2018] [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <http://www.pragoffest.cz/hry/>

Králohraní [online]. 2018 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <https://www.kralohrani.cz>

24. výstava HRY A HLAVOLAMY (2018) [online]. [2018] [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <http://www.hryahlavolamy.cz/24-vystava-hry-a-hlavolamy-2018/>

Programy na klíč [online]. 2014 [cit. 2019-05-04]. Dostupné z: <http://www.hryahlavolamy.cz/programy-na-klic/>

Chléb a hry: Historie počítačových her [online]. 2009 [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: <https://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx>

Alchymisté [online]. [b.r.] [cit. 2019-05-06]. Dostupné z: <https://www.zatrole-ne-hry.cz/spolecenska-hra/alchymiste-4208/>

Svatojakubská cesta [online]. [cit. 2019-05-03]. Dostupné z: <https://www.ultre-ia.cz/svatojakubska-cesta>

Seznam obrázků

Obr. 1 Montessori třída

Dostupné z: <https://silverlinemontessori.com/wp-content/uploads/2018/09/Prepared-environment-2-1-of-1.jpg>

Obr. 2 Daltonská třída

Dostupné z: https://zs-destna.webnode.cz/_files/200088604-1305714012/DSCN1014.JPG

Obr. 3 Královna Neferiti hrající Senet

Dostupné z: https://www.researchgate.net/profile/Luiz_Vieira14/publication/318680026/figure/fig1/AS:631677357404240@1527615026851/Wall-painting-depicting-Egyptian-queen-Nefertari-playing-Senet-in-the-afterlife.png

Obr. 4 Staré římské a galské kostky

Dostupné z: <http://www.paganiana.cz/user/documents/upload/%C4%8Dl%C3%A1nek%20-%20Nejstar%C5%A1%C3%AD%20hry/standard-dices-paganiana-ancient-bone-dice.jpg>

Obr. 5 Moderní senet

Dostupné z: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81PJ3eVD-jXL._SL1500_.jpg

Obr. 6 Libro de los Juegos

Dostupné z: https://www.ancient-origins.es/sites/default/files/image003_96.jpg

Obr. 7 Obdoba Šachu

Dostupné z: <http://history.chess.free.fr/images/alfonso/f88v-4Tiempos-r.jpg>

Obr. 8 Hrací plán – Pandemic

Dostupné z: <https://static1.squarespace.com/static/580bbd7929687f3675624143/580bc1aa365ffa2b72bcce6c/580bc26f365ffa2b72bcd0f0/1478821431753/?format=2500w>

Obr. 9 Hrací karty – Pandemic

Dostupné z: https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai_big/Pandemic-Karty_rola.jpg

Obr. 10 Pevně daný hrací plán (Šachy, Dáma)

Dostupné z: <https://www.ebillard.cz/9325/sachovnice-london-50x50.jpg>

Obr. 11 Variabilní hrací plán (Carcassonne)

Dostupné z: <https://www.fantasyobchod.cz/image/cache/carcassonne-rev-1078-4-1000x1000.jpg>

Obr. 12 Starořímská hrací deska Go

Dostupné z: <https://goweb.cz/wp-content/uploads/2015/07/Hraci-Go.jpg>

Obr. 13 Šachové figurky z ostrova Lewis

Dostupné z: <http://www.archeologienadosah.cz/vylety/vystava-na-kterou-jen-tak-nezapomenete-vikings-life-and-legend-british-museum>

Obr. 14 Starověká hry královský Ur

Dostupné z: <http://www.pagania.cz/user/documents/upload/%C4%8D%C3%A1nek%20-%20Nejstar%C5%A1%C3%AD%20hry/royal-game-of-ur-ancient-game-pagania-staroveka-hra-kralovsky-ur.jpg>

Obr. 15 Ukázka platidla Mother of Pearl

Dostupné z: <http://www.worldofcoins.eu/forum/index.php?topic=5487.0>

Obr. 16 Ukázka platidla Mother of Pearl

Dostupné z: <http://www.worldofcoins.eu/forum/index.php?topic=5487.0>

Obr. 17 Ukázka platidla Mother of Pearl

Dostupné z: https://cdn0.rubylane.com/_pod/item/523892/0003787/Set-10-Chinese-engraved-circular-Mother-full-3o-720-94-l-59-ea.jpg

Obr. 18 Obálka Hry v klubovně

Dostupné z: <https://www.spalena53.cz/images/products/91/ef/75401-image-77406.jpg>

Obr. 19 Obálka Špalíček her

Dostupné z: <https://f.aukro.cz/images/6834601588/730x548/0bb522f-64da6b961f774e7c8b2a6>

Obr. 20 Obálka Velká kniha deskových her

Dostupné z: https://www.ostrovherahlavolamu.cz/fotky69637/fotos/_vyr_451_vyr_14883img657.jpg

Obr. 21 Dáma

Dostupné z: https://www.hras.cz/data/f/2/3604/perex_perexDetail/a27611c-0-f97b-4373-a53f-4ff2a8969766.jpg

Obr. 22 *The Royal Game of Goose*

Dostupné z: <https://publicdomainreview.org/wp-content/uploads/2017/10/03447u-edit-2.jpeg>

Obr. 23 *Vrhcáby*

Dostupné z: https://www.drevene-hracky.cz/_obchody/www.drevenehracky.cz/prilohy/33/drevene-hry-kufrik-na-sachy-a-vrhcaby-1.jpg.big.jpg

Obr. 24 *Libro de los Juegos – Mlým*

Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7a/Nine_Men%27s_Morris_with_dice_in_Libro_de_los_juegos.jpg

Obr. 25 *Piškvorky*

Dostupné z: https://cdn.myshoptet.com/usr/www.hracky-pomucky.cz/user/shop/big/8798-1_deskove-piskvorky-detail.jpg?5bdf7346

Obr. 26 *Hráči Go*

Dostupné z: <https://goweb.cz/wp-content/uploads/2015/07/Hraci-Go.jpg>

Obr. 27 *Go*

Dostupné z: <https://fortunedotcom.files.wordpress.com/2016/01/gettyimages-498101328.jpg>

Obr. 28 *Six Men's Morris*

Dostupné z: <http://i.imgur.com/Sl9y3SK.jpg>

Obr. 29 *Nine Men's Morris*

Dostupné z: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81J-GXsqWzWL._SX425_.jpg

Obr. 30 *Šachovnice*

Dostupné z: http://www.digitalgametechnology.com/images/stories/dgtproducts/chesssets/Walnut_Timeless_Non_Electronic/10842_Walnut_Chess_Board_non_electronic.jpg

Obr. 31 *Šachové figurky*

Dostupné z: http://www.digitalgametechnology.com/index.php/products/eboard-chess-sets?mavikthumbnails_display_ratio=1.25

Obr. 32 *Pachisi*

Dostupné z: https://cdn.shopify.com/s/files/1/1283/8425/products/DSC_0427_1024x1024.JPG?v=1462774567

Obr. 33 Člověče, nezlob se!

Dostupné z: https://www.drevenedomecky.cz/fotky12288/fotos/_vyrn_134656033.jpg

Obr. 34 Landlord's Game

Dostupné z: <https://static01.nyt.com/images/2015/02/15/business/15-MONOPOLY-JP1/15-MONOPOLY-JP1-articleLarge.jpg?quality=75&auto=webp&disable=upscale>

Obr. 35 Landlord's Game

Dostupné z: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2015/apr/11/secret-history-monopoly-capitalist-game-leftwing-origins#img-1>

Obr. 36 Charles Darrow

Dostupné z: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2015/apr/11/secret-history-monopoly-capitalist-game-leftwing-origins#img-2>

Obr. 37 Monopoly

Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2015/02/15/business/behind-monopoly-an-inventor-who-didnt-pass-go.html>

Obr. 38 Anti-Monopoly

Dostupné z: http://mediad.publicbroadcasting.net/p/shared/npr/styles/x_large/nprshared/201805/390239740.jpg

Obr. 39 Scrabble

Dostupné z: <https://cdn.alza.cz/ImgW.ashx?fd=f3&cd=ZA099f>

Obr. 40 Kris Kros Klasik

Dostupné z: <http://www.deskovehry.com/recenze-kris-kros-klasik-krizem-krazem-s-pismenky/>

Obr. 41 Karty Petera Flötnera z Norimberku z roku 1545

Dostupné z: <https://www.wopc.co.uk/images/countries/germany/flotner-1.jpg>

Obr. 42 Ukázka francouzské sady karetních listů

Dostupné z: <http://www.milefoot.com/math/discrete/counting/images/cards.png>

Obr. 43 Francouzské karty z roku 1870

Dostupné z: <https://www.wopc.co.uk/images/countries/france/boisse-uncut-english.jpg>

Obr. 44 Arch německých karet z roku 1585

Dostupné z: <https://www.wopc.co.uk/images/countries/germany/heinrich-hauk-1585.jpg>

Obr. 45 Německé karty z roku 1616

Dostupné z: <https://www.wopc.co.uk/images/countries/czech/kapfler-1.jpg>

Obr. 46 Španělské karty nalezené v Peru

Dostupné z: <https://www.wopc.co.uk/images/countries/peru/rimac/dragon-pack.jpg>

Obr. 47 Karty z Maroka

Dostupné z: <https://www.wopc.co.uk/morocco/casablanca>

Obr. 48 Ganjifa

Dostupné z: <https://www.wopc.co.uk/images/countries/india/guru-ganjifa-6.jpg>

Obr. 49 Mah Jong z roku 1910

Dostupné z: <https://www.wopc.co.uk/china/>

Obr. 50 Symbolika jednotlivých karetních barev

Dostupné z: Karty, hráči a karetní hry, s. 59

Obr. 51 Ukázka různých karet s hodnotou krále

Dostupné z: <https://www.wopc.co.uk/images/subjects/history/kings.jpg>

Obr. 52 Ukázka karet ze studia Tomski & Polanski

Dostupné z: <https://www.wopc.co.uk/blog/2013/12/incredible-men-playing-cards-by-tomski-and-polanski/>

Obr. 53 Ukázka karet ze studia Tomski & Polanski

Dostupné z: <https://www.wopc.co.uk/blog/2013/12/incredible-men-playing-cards-by-tomski-and-polanski/>

Obr. 54 Karty Pokémon

Dostupné z: https://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/cards/web/XY1/XY1_EN_42.png

Obr. 55 Karty Pokémon

Dostupné z: https://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/cards/web/SM3/SM3_EN_41.png

Obr. 56 Karty Pokémon

Dostupné z: https://assets.pokemon.com/assets/cms2/img/cards/web/SMP/SMP_EN_SM81.png

Obr. 57 Karty Pokémon

Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/3/3b/Pokemon_Trading_Card_Game_cardback.jpg

Obr. 58 Pexeso Zdenka Prince

Dostupné z: <http://files.pexesosberatel.cz/200012614-de260df1fe/pexeso%20075.JPG>

Obr. 59 Pexeso

Dostupné z: https://www.behance.net/gallery/28016825/Memory-game-Pexeso?tracking_source=search%7Cpexeso

Obr. 60 DiXit

Dostupné z: https://juegacescomics.es/wp-content/uploads/2016/03/dixit_odyssey_Juegaces.jpg

Obr. 61 Bang!

Dostupné z: https://www.wikyhracky.cz/out/pictures/z2/13469_1_z2.jpg

Obr. 62 Bang!

Dostupné z: <https://www.brloh.sk/image/productgallery/1024x768/1177819.jpg>

Obr. 63 Bang!

Dostupné z: https://www.knihydobrovsky.cz/files/thumbs/mod_eshop/produkty/41283767.3507352040.1508420713.jpg

Obr. 64 Jungle speed

Dostupné z: http://www.pixelpark.co.nz/images/products/Jungle-Speed_1.jpg

Obr. 65 Starořímské kostky

Dostupné z: <https://i.pinimg.com/originals/c7/3f/17/c73f177b374da50d81f3a-73d01494eab.jpg>

Obr. 66 Keltské kostky a žetony

Dostupné z: <http://www.paganiana.cz/clanky-1/nejstarsi-deskove-hry/>

Obr. 67 Různé druhy kostek

Dostupné z: <https://www.fantasyobchod.cz/image/cache/sada-kostek-scarab-6802-0-1000x1000.jpg>

Obr. 68 Různé druhy kostek

Dostupné z: <https://www.fantasyobchod.cz/image/cache/pribehy-z-kostek-vypravy-7088-0-1000x1000.jpg>

Obr. 69 Různé druhy kostek

Dostupné z: <http://turnertoys.com/images/products/19490.jpg>

Obr. 70 Klasické Domino

Dostupné z: https://static.turbosquid.com/Preview/2018/12/10__20_40_33/DominoGame3dmodel001.jpg93AD5FED-F937-4E74-9CCD-55EFF6172236Default.jpg

Obr. 71 Obrázkové Domino pro děti

Dostupné z: https://hrackamehoditete.cz/content/images/thumbs/6024078_13169_22760_bj737_2.jpg.jpeg

Obr. 72 Mankalové desky

Dostupné z: <https://www.scaramangashop.co.uk/images/products/originals/mancala-board-game--2.jpg?1514643684>

Obr. 73 Mankalové desky

Dostupné z: https://www.scaramangashop.co.uk/images/products/originals/scaramanga_rusticteakmancalatrays_1469865996owis608021.jpg?1469869599

Obr. 74 Mankalové desky

Dostupné z: <https://chairish-prod.freetls.fastly.net/image/product/sized/49677294-74a3-4b63-977e-3126a3130733/vintage-african-carved-mancala-game-board-1505?aspect=fit&width=640&height=640>

Obr. 75 Mankalové desky

Dostupné z: <https://images.prod.meredith.com/product/ff4032034404b69e548479a393aa2462/1531259622907/l/sterling-game-vintage-wooden-mancala>

Obr. 76 Různé druhy Rubikovy kostky

Dostupné z: <https://www.bestgadgets.cz/wp-content/uploads/45262/2506-1.jpg>

Obr. 77 Různé druhy Rubikovy kostky

Dostupné z: https://cdn.myshoptet.com/usr/www.hrackomania.cz/user/shop/big/3264_pyramid.jpg?5b69c10f

Obr. 78 Různé druhy Rubikovy kostky

Dostupné z: <https://f.aukro.cz/images/sk6934926418/730x548/fe3e84c7-17ed-45ae-ba1a-b363f36b5a9b>

Obr. 79 Různé druhy Ježka v kleci

Dostupné z: <https://cdn.alza.cz/ImgW.ashx?fd=f3&cd=HRAif1260>

Obr. 80 Různé druhy Ježka v kleci

Dostupné z: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71pMKcTJF-mL._SY450_.jpg

Obr. 81 Různé druhy Ježka v kleci

Dostupné z: https://www.hras.cz/data/f/2/3120/perex_perexGallery/p1a-t9a54ql326nf46us10f1oklb.jpg

Obr. 82 Edice Smart Games

Dostupné z: https://smarttoysandgames.co.uk/media/catalog/product/cache/3/base_image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/s/m/smartgames_iqfit_1.jpg

Obr. 83 Edice Smart Games

Dostupné z: https://d3l33xeimmvnm.cloudfront.net/sites/default/files/2_smartgames-iq-puzler-pro-product_1.jpg

Obr. 84 První prodej pohlednic

Dostupné z: <https://www.albi.cz/public/content-images/cz/page/429.jpg>

Obr. 85 Aktuální logotyp Albi

Dostupné z: <https://www.albi.cz/public/content-images/cz/article/8023.jpg>

Obr. 86 Českotřebovké deskohraní

Dostupné z: <https://photos.google.com/u/1/share/AF1QipOwSkujSaaOcX-TdMEp9PsFhFH5fe8V51HhgOo6uwWyfBo96mDFY-f2DbshPVrivg?key=dXV5TjZ-SMkp3SVJodUEyeG5ZaXotOTgxU3NvelBB>

Obr. 87 Českotřebovské deskohraní

Dostupné z: <https://photos.google.com/u/1/album/AF1QipPzlURc9yiNBvhkJpI-15557oP05uPLfDvbEQEtS>

Obr. 88 Českotřebovské deskohraní

Dostupné z: <https://photos.google.com/u/1/album/AF1QipPzlURc9yiNBvhkJpI-15557oP05uPLfDvbEQEtS>

Obr. 89 Festival deskových her Brnohraní

Dostupné z: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRF5n-3DQCrGRzG-QTNkhi1OFGoZ0WobeWhcEdkm2S0mdlen_y3DlA

Obr. 90 Výstava Hry a hlavolamy

Dostupné z: http://www.adam.cz/img/201708222010_Vystava-Hry-a-hlavolamy-12.jpg

Obr. 91 Výstava Hry a hlavolamy

Dostupné z: <http://www.nrpraha.cz/fotky-orez/20180913230633.jpg>

Obr. 92 Tennis for two

Dostupné z: http://img1.wikia.nocookie.net/___cb20120404005313/videogamehistory/images/c/cc/Tennis_for_two.jpg

Obr. 93 Spacewar!

Dostupné z: https://cnet4.cbsstatic.com/img/l_nAOB8wGh6SO12y-NwM-i5sYh2A=/980x551/2012/02/09/8ff0aa8a-f0ee-11e2-8c7c-d4ae52e62bcc/dec.pdp-1.two_men_playing_spacewar.102631264.lg.jpg

Obr. 94 Pac-Man

Dostupné z: <https://i.ytimg.com/vi/wYMPeiW3pAU/maxresdefault.jpg>

Obr. 95 Tetris (konzole)

Dostupné z: <https://static.postovnezdarma.cz/media/catalog/product/cache/all/image/650x650/e4cce3bb763ca5d9bbb0b8f11d819c5a/q/Q/qQrtxwr-PxqUUP83DmgzooJ2kGKE.JPG>

Obr. 96 Super Mario Bros

Dostupné z: <http://www.flyerz.hu/wp-content/uploads/2017/02/nintendo-newscom.png>

Obr. 97 Ukázka logických her

Dostupné z: https://www.retrogames.cz/games/061/NES_01.gif

Obr. 98 Ukázka logických her

Dostupné z: https://www.itnetwork.cz/images/img/dos_machines.png

Obr. 99 Ukázka logických her

Dostupné z: <https://store-images.s-microsoft.com/image/apps.13601.13510798886207910.5ed9361e-1457-4fbc-8544-96a464047c45.d5cfed58-bee0-425d-baf6-6d17ef71b194?mode=scale&q=90&h=1080&w=1920>

Obr. 100 Ukázka strategických her

Dostupné z: <https://s3.gaming-cdn.com/images/products/794/screenshot/command-conquer-the-ultimate-collection-wallpaper-4.jpg>

Obr. 101 Ukázka strategických her

Dostupné z: <https://lh3.ggpht.com/EqK4RpmYd-JcX9c-MptWSmOxAYlmNvTN-kHT4nD2P0K6bvcV1RfrNumF3zlyRWFLYJI=w720-h310>

Obr. 102 Ukázka strategických her

Dostupné z: <https://thewindowsclub-thewindowsclubco.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2014/10/Zoo-Tycoon-Friends.jpg>

Obr. 103 First person shooter model

Dostupné z: <https://1.bp.blogspot.com/-kJcAmFtB0oo/UvINkxrpoHI/AAAAAAA-ABAQ/fb7NLORR6co/s1600/FirstPersonShooter.jpg>

Obr. 104 Third person shooter model

Dostupné z: https://cdn2.pu.nl/media/games/the_division/3-5-division4.jpg

Obr. 105 Studio Amanita design

Dostupné z: <https://img.youtube.com/vi/UxeaS4Pq4EY/0.jpg>

Obr. 106 Studio Amanita design

Dostupné z: <http://fs5.directupload.net/images/170824/i3mms43z.jpg>

Obr. 107 The Witcher

Dostupné z: [https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/-yD-64_6ublwX5u3lASOVyO7bqY=/0x0:1920x1080/1200x800/filter:s:focal\(638x159:944x465\)/cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_image/image/61620105/the_witcher_3_stabbing_monster_1920.0.jpg](https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/-yD-64_6ublwX5u3lASOVyO7bqY=/0x0:1920x1080/1200x800/filter:s:focal(638x159:944x465)/cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_image/image/61620105/the_witcher_3_stabbing_monster_1920.0.jpg)

Obr. 108 Mass Effect

Dostupné z: https://sm.ign.com/ign_cz/screenshot/default/largeimg-2_r99m.jpg

Obr. 109 Ukázka arkádových her

Dostupné z: https://d31-a.sdn.szn.cz/d_31/d_15102810/img/98/640x400_Den9Nn.gif

Obr. 110 Ukázka arkádových her

Dostupné z: https://cdn03.nintendo-europe.com/media/images/06_screenshots/games_5/nintendo_switch_6/nswitch_donkeykongcountrytropicalfreeze/Switch_Donkey-Kong-TropicalFreeze_PR_13_LR.jpg

Obr. 111 Ukázka arkádových her

Dostupné z: <http://hryprodos.sweb.cz/bl/vlak2.gif>

Obr. 112 The Sims

Dostupné z: http://nd06.jxs.cz/565/367/9f36b0fbc3_101273592_o2.jpg

Obr. 113 The Sims

Dostupné z: <https://cdn.aktivcommunication.cz/images/products/screens/2593/3.jpg>

Obr. 114 Olympijské hry

Dostupné z: <https://i.ytimg.com/vi/YzFisGNqhw0/maxresdefault.jpg>

Obr. 115 Hry EA Sports

Dostupné z: https://www.centrumher.eu/wp-content/uploads/2017/08/nhl_18_matthews_creative_attack_1920.jpg

Obr. 116 Linedoku

Dostupné z: <https://lh3.googleusercontent.com/-ErMusVyQGgbTlgsXqbSFzY-9pPlXgRs7H4jMCOGSqIa2f2-OeSMWrMLs4TdZ7ehbZg>

Obr. 117 Polygrams Tangram Puzzle

Dostupné z: <https://lh3.googleusercontent.com/-ErMusVyQGgbTlgsXqbSFzY-9pPlXgRs7H4jMCOGSqIa2f2-OeSMWrMLs4TdZ7ehbZg>

Obr. 118 World of Yo-Ho

Dostupné z: http://yoho.io/english/images/05_materiel_2x.jpg?crc=421043766

Obr. 119 World of Yo-Ho

Dostupné z: http://yoho.io/english/images/3_iphones_2x.jpg?crc=366536810

Obr. 120 Mansions of Madness

Dostupné z: https://images-cdn.fantasyflightgames.com/filer_public/f1/d7/f1d7a50b-14f6-458a-adf5-1fa4ce299e60/mad27_sample.png

Obr. 121 Mansion of Madness

Dostupné z: <http://www.thegamingreview.com/wp-content/uploads/2016/12/MansionsMadness-3.jpg>

Obr. 122 Alchymisté

Dostupné z: <https://admin.planetaher.cz/upload/product-images/1000x1000/6966.jpg>

Obr. 123 Alchymisté

Dostupné z: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cge.alchemists>

Obr. 124 Chwazi

Dostupné z: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSI8b-MMG9vHCWTiYrd-wlilM9XvnHXtW3MeLne7H1iOCJACB2_U

Obr. 125 Dized

Dostupné z: https://ksr-ugc.imgix.net/assets/023/612/853/a244606f08e40ac41991f4f57a2c717f_original.png?ixlib=r-b-1.1.0&w=680&fit=max&v=1545411728&auto=format&-gif-q=50&lossless=true&s=c091070e4501ff2b4fab0fe82e4ca1b8

Obr. 126 Mapa jednotlivých tras

Dostupné z: <https://www.ultreia.cz/svatojakubska-cesta>

Obr. 127 Camino Francés route

Dostupné z: https://www.pilgrim.es/wp-content/uploads/2019/02/mapa_frances.png

Obr. 128 Označení cesty

Dostupné z: <https://www.backroads.com/blog/wp-content/uploads/2018/09/Camino-Santiago-Marker-Sign.jpg>

Obr. 129 Označení cesty

Dostupné z: <https://www.frescotours.com/tours-camino-de-santiago.asp>

Obr. 130 Označení cesty

Dostupné z: Vlastní zdroj

Obr. 131 Označení cesty

Dostupné z: <https://herpackinglist.com/wp-content/uploads/2015/02/water-proof-hiking-shoes-and-camino-de-santiago-600x600.jpg>

Obr. 132 Označení cesty

Dostupné z: https://i0.wp.com/www.proyectosenruta.com/wp-content/uploads/2016/08/10590609_10203803686286666_6235547888625253354_n.jpg?fit=675%2C675

Obr. 133 Označení cesty

Dostupné z: <http://hundkanacestach.cz/wp-content/uploads/2017/05/Camino-de-Santiago-1-1038x576.jpg>

Obr. 134 Ukázka logotypu hry

Dostupné z: Ukázka ze hry Buen Camino

Obr. 135 Ukázka logotypu hry

Dostupné z: Ukázka ze hry Buen Camino

Obr. 136 Ukázka akčních karet

Dostupné z: Ukázka ze hry Buen Camino

Obr. 137 Finanční karty

Dostupné z: Ukázka ze hry Buen Camino

Obr. 138 Ukázka karet s vybavením

Dostupné z: Ukázka ze hry Buen Camino

Obr. 139 Ukázka karty charakteru

Dostupné z: Ukázka ze hry Buen Camino

Obr. 140 Bankovky

Dostupné z: Ukázka ze hry Buen Camino

Obr. 141 Herní plán

Dostupné z: Ukázka ze hry Buen Camino

Obr. 142 Příprava hracích kamenů

Dostupné z: Ukázka ze hry Buen Camino

Obr. 143 Příprava hracích kamenů

Dostupné z: Ukázka ze hry Buen Camino