

HISTORIE DESKOVÝCH HER

Jiří Jansa, 2008



Vznik a rozšíření



MEZOPOTÁMIE

Royal Game of Ur (2560 BC)

- ✧ první plně dochovaná
- ✧ závodní hra
- ✧ dva hráči
- ✧ dvacet polí
- ✧ speciální pole s rosetou
- ✧ tři pyramidální kostky



EGYPT

Senet (3500 BC)

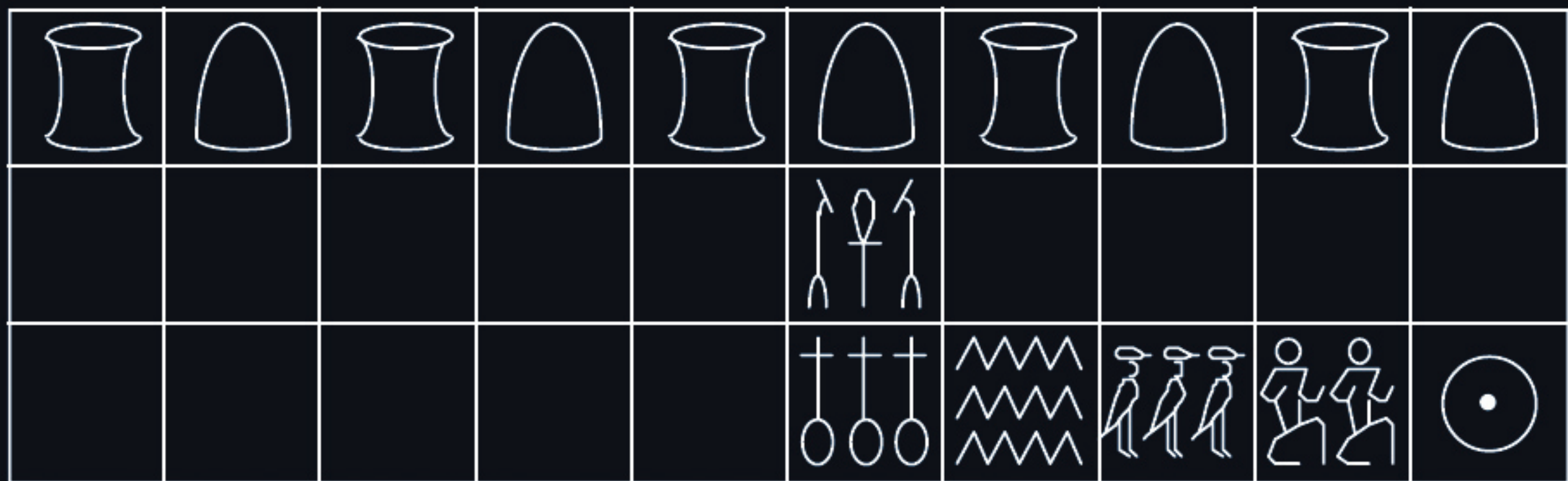
- ✿ nejstarší zmiňovaná
- ✿ závodní hra, dva hráči
- ✿ třicet polí
- ✿ náboženské motivy
- ✿ čtyři vrhací špalíky
- ✿ figurky různých tvarů



Senet (3500 BC)

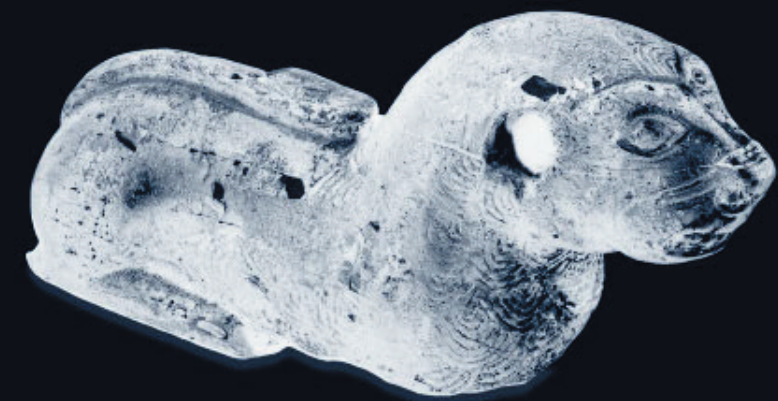
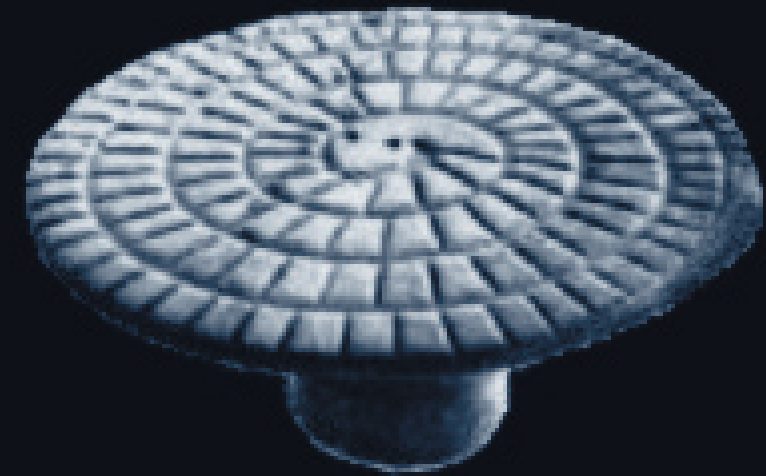


Senet (3500 BC)

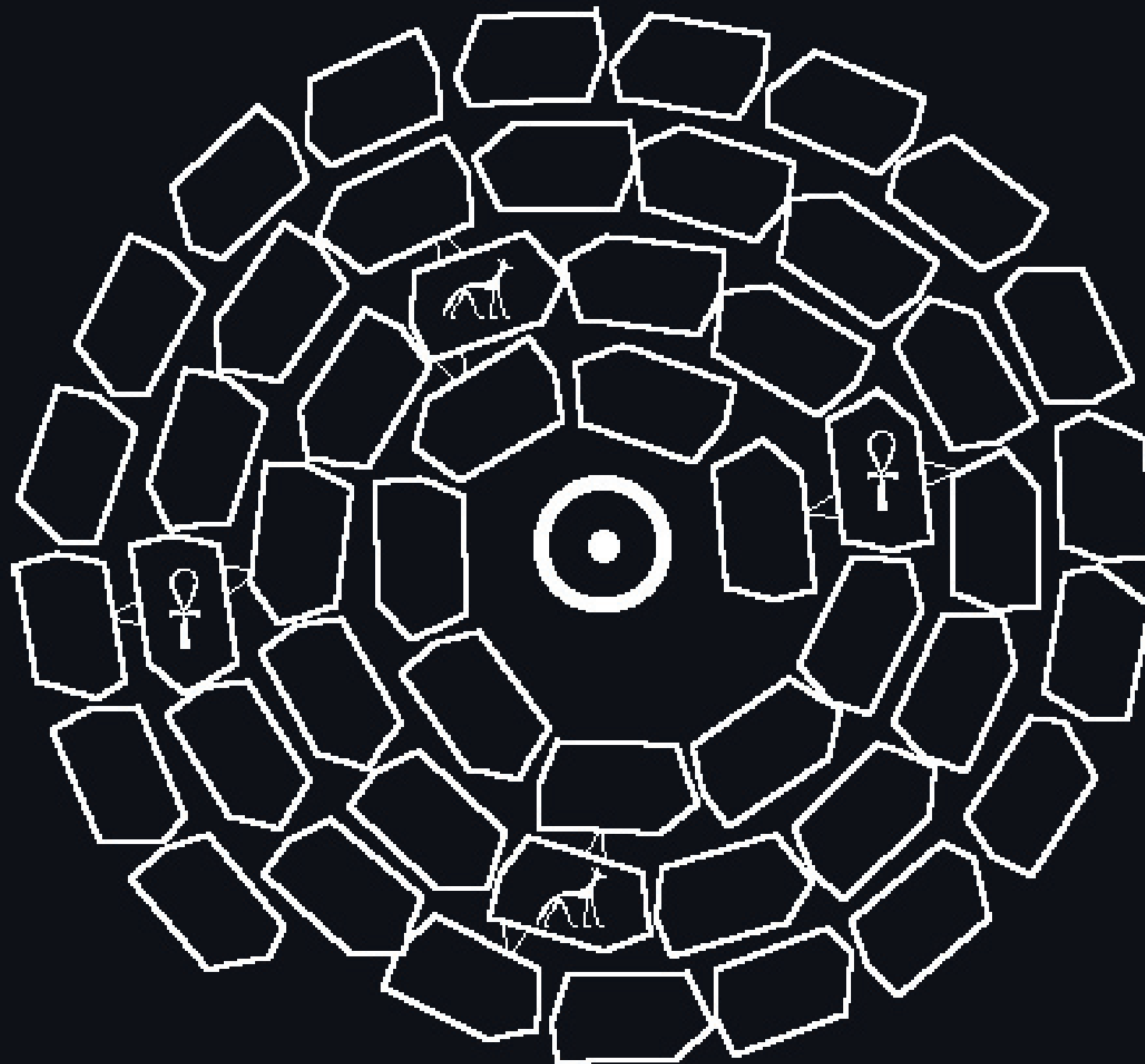


Mehen (3000 BC)

- ✿ závodní hra, více hráčů
- ✿ různé délky trasy
- ✿ náboženské motivy
- ✿ tři vrhací špalíky
- ✿ figurky ve tvaru lvice



Mehen (3000 BC)



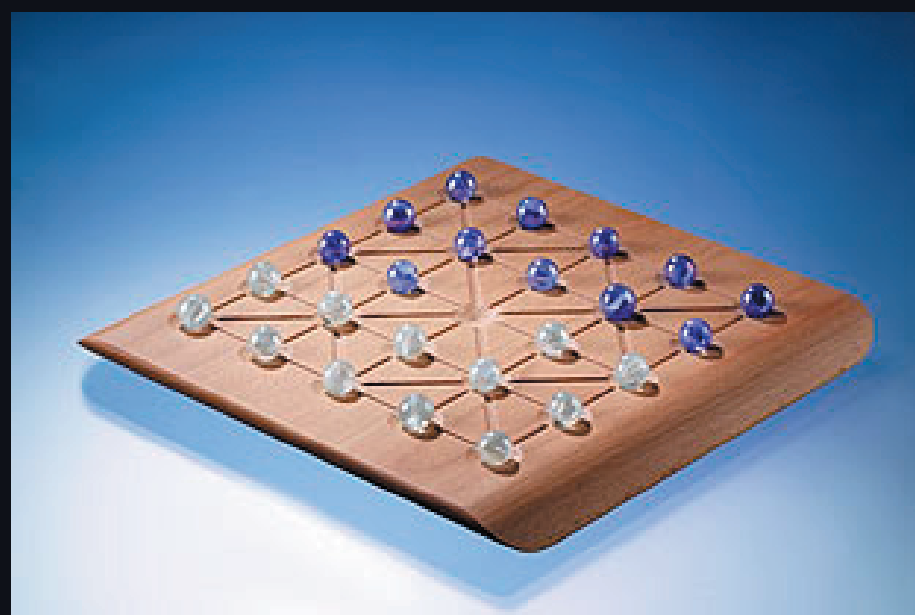
Psi a šakali (1800 BC)

- ✿ závodní hra
- ✿ figurky ve tvaru hůlek s hlavou psa, šakala
- ✿ tři vrhací špalíky



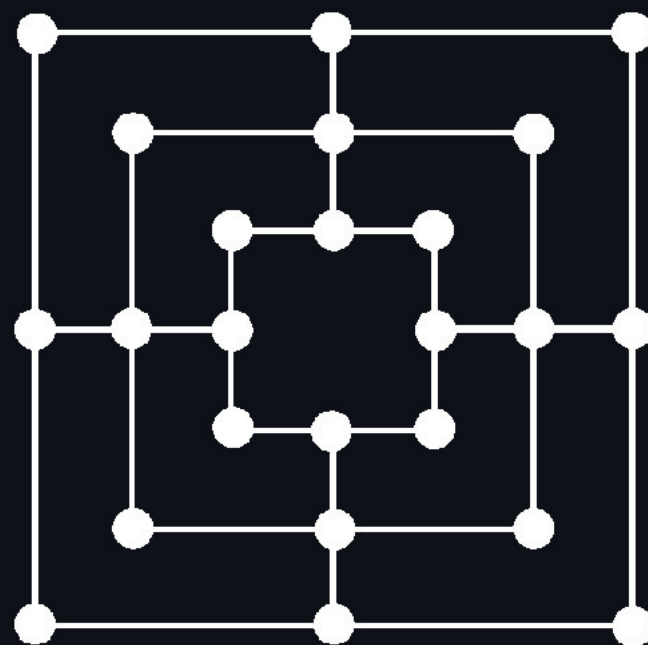
Alquerque (1400 BC)

- ✧ jedna z her chrámu v Kurně
- ✧ žádná náhoda, dvourozměrná
- ✧ předchůdce dámy?



Mlýnek (1400 BC)

- ✧ jedna z her chrámu v Kurně
- ✧ žádná náhoda, dvourozměrná

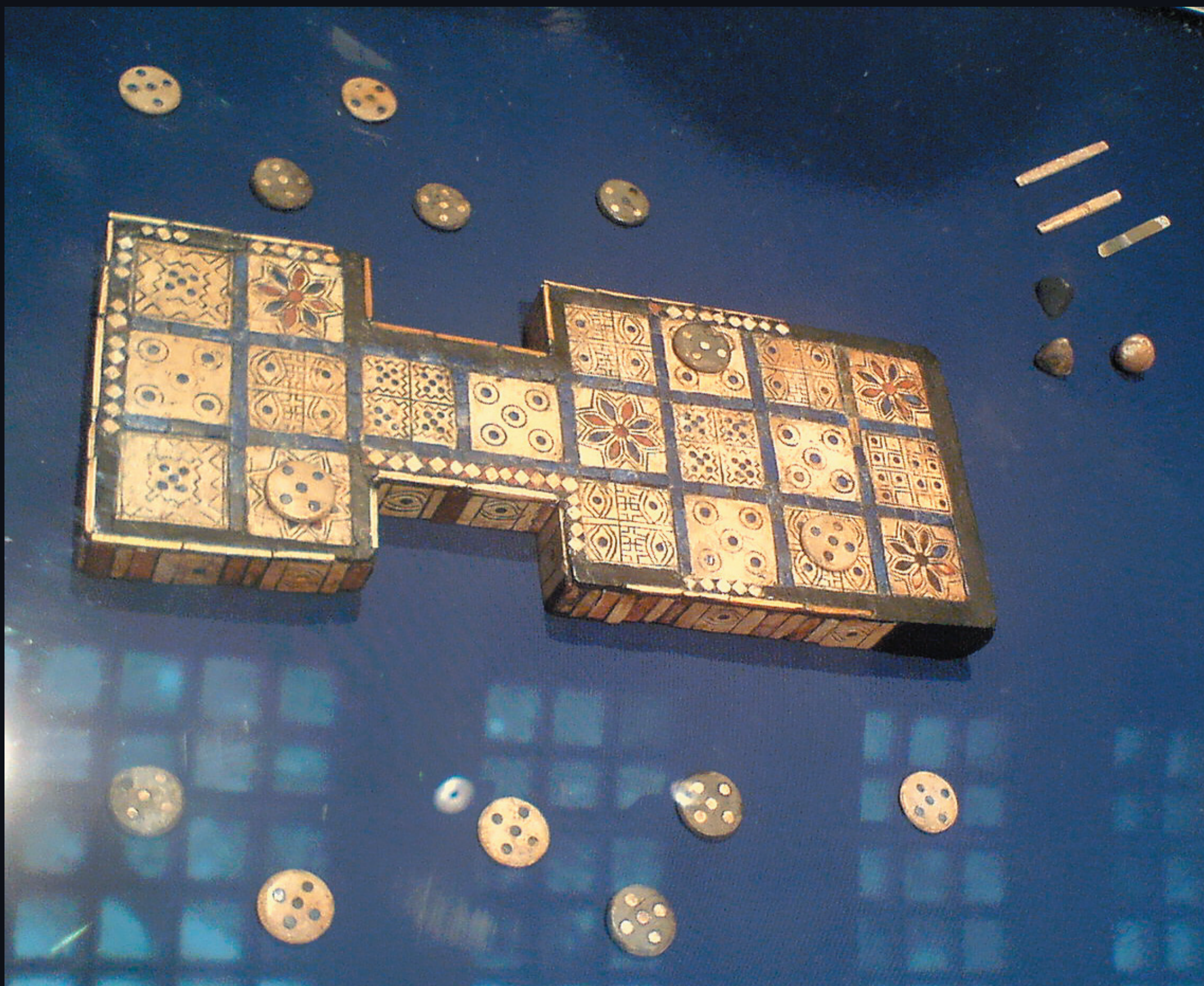


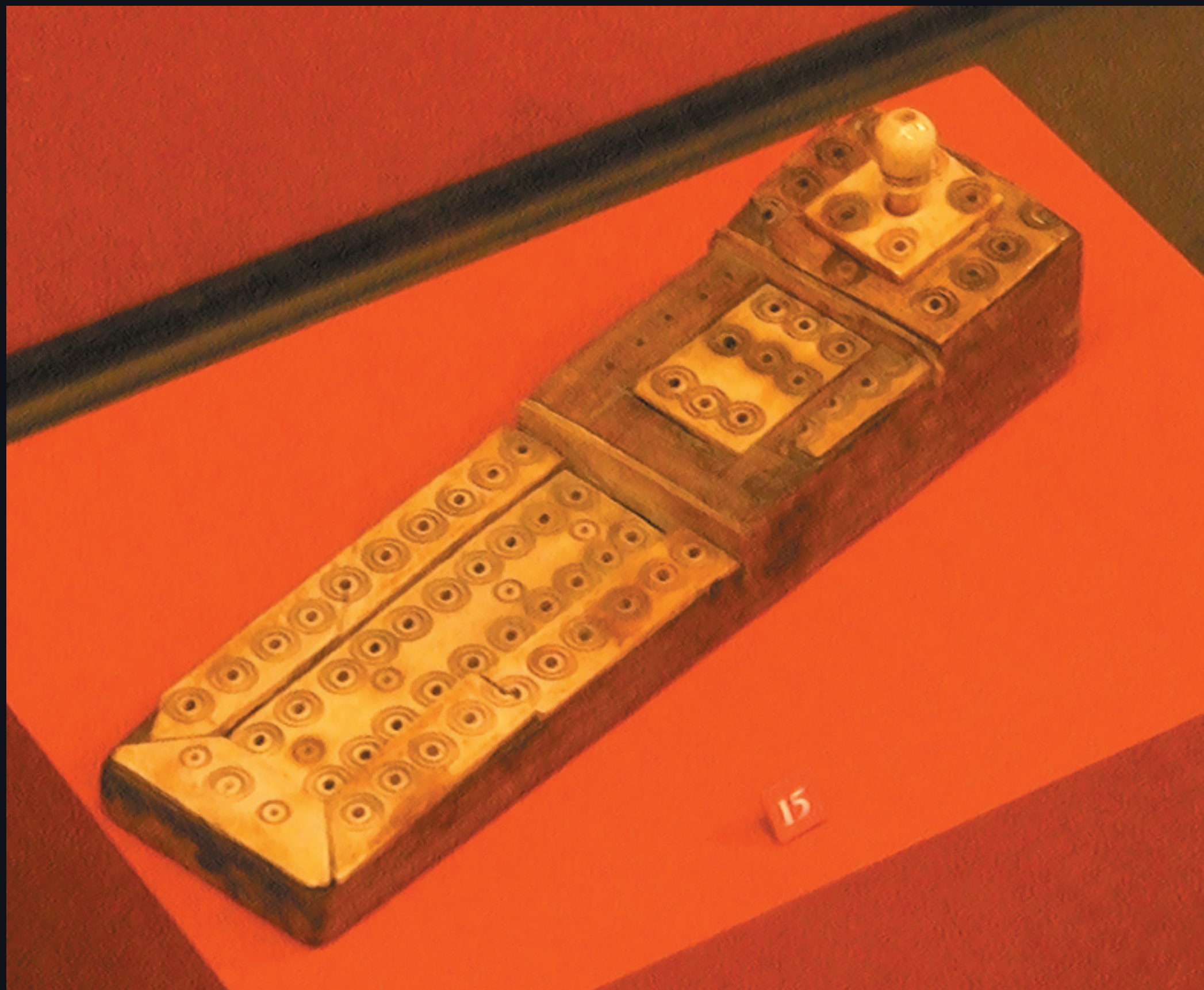
Mancala (1400 BC)

- ✿ pravděpodobně jedna z her chrámu v Kurně
- ✿ početní hra, žádná náhoda
- ✿isky a fazole
- ✿ hraje se dodnes

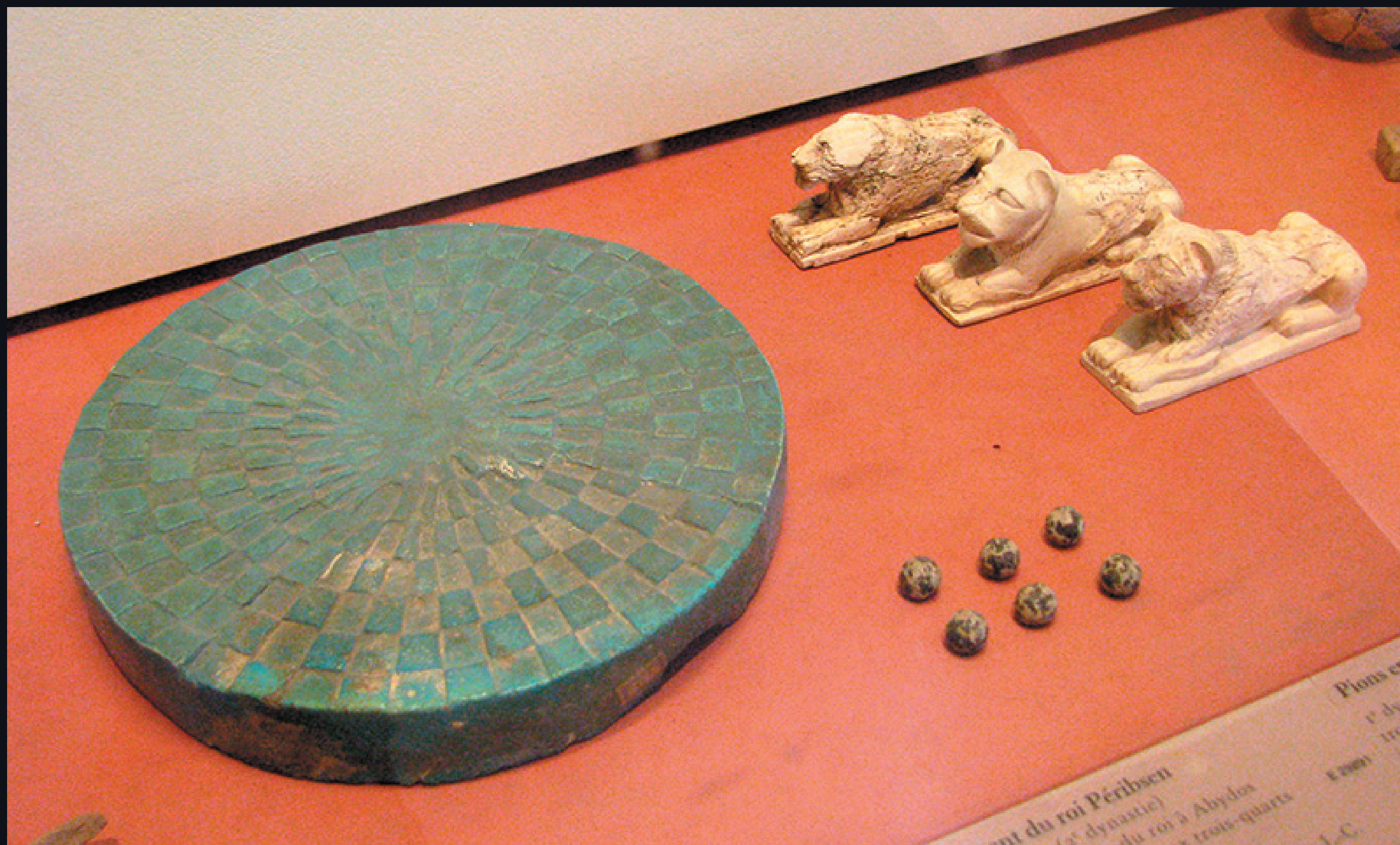


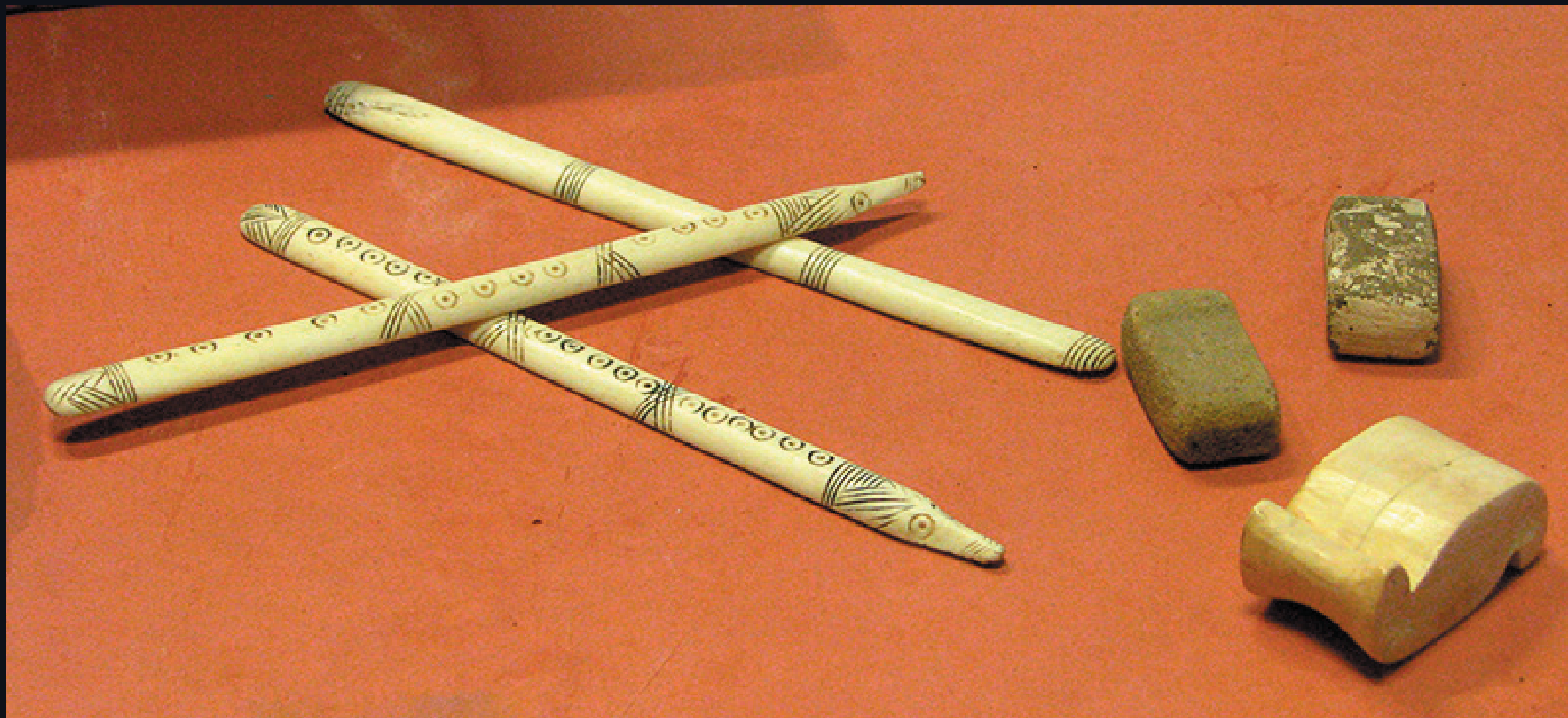
MALÉ ODSKOČENÍ DO MUZEA

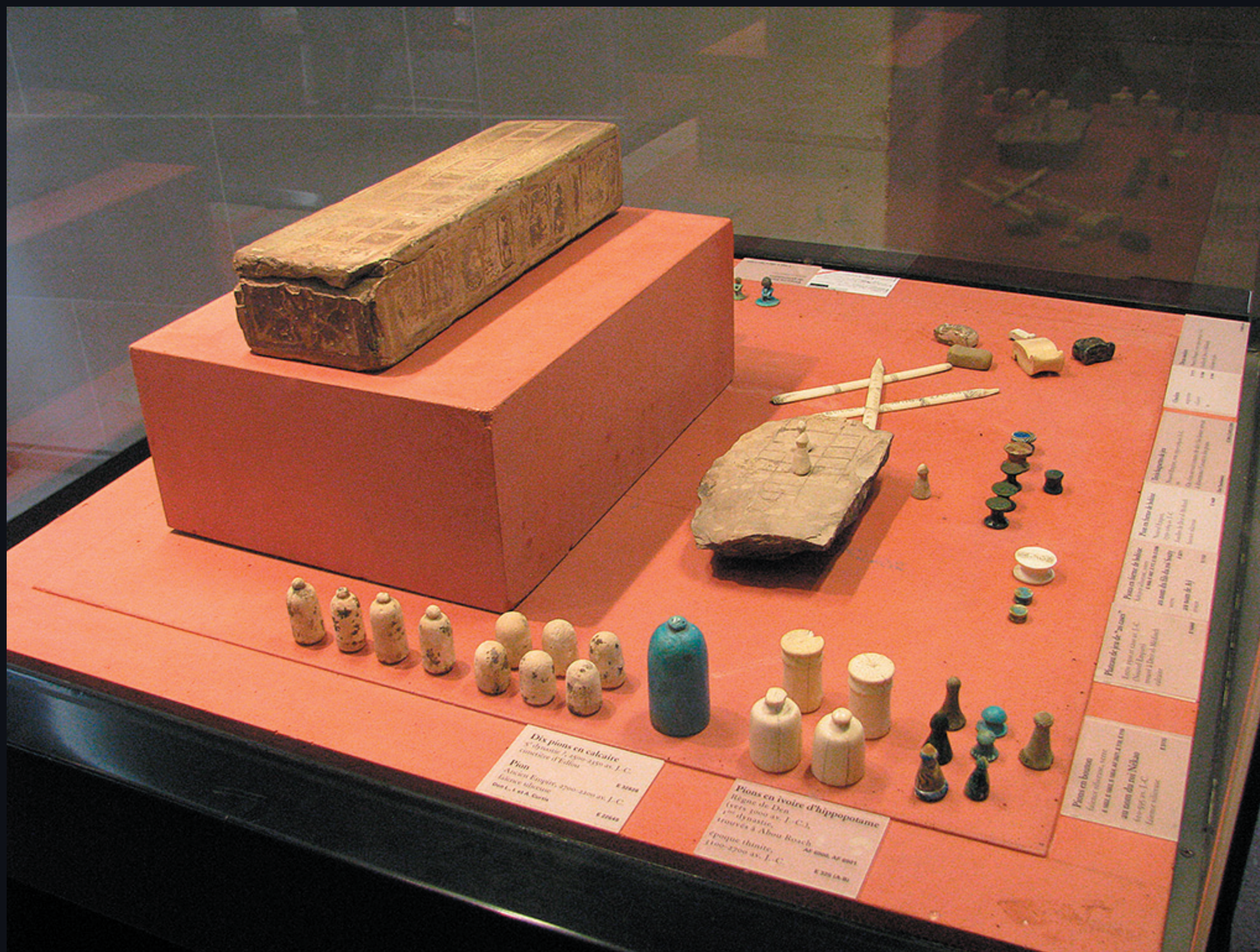
























ČÍNA

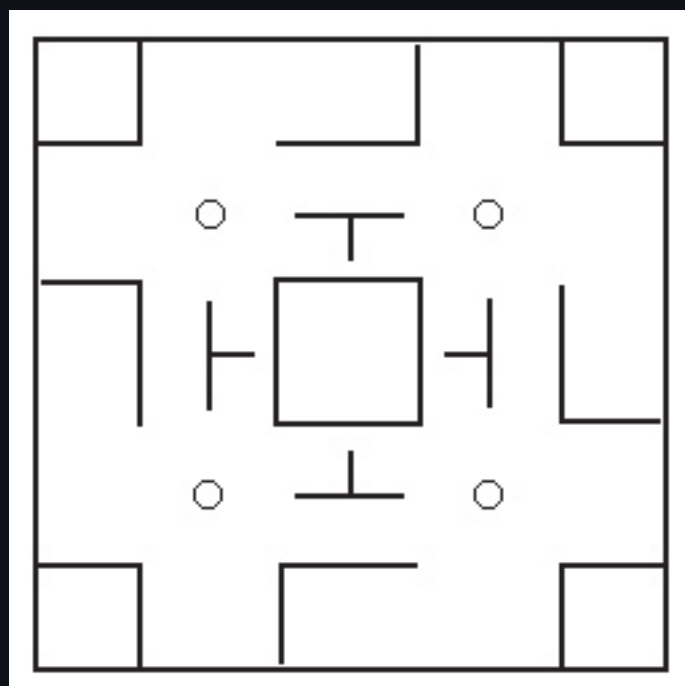
Wei-qi (2000 BC)

- ✧ dnes pod japonským názvem Go
- ✧ žádná náhoda, dvourozměrná



Liubo (1500 BC)

- ✧ hra pro dva hráče, pravidla nedochována
- ✧ vrhací špalíky, každý šest figur





Xiangqi (400 BC)

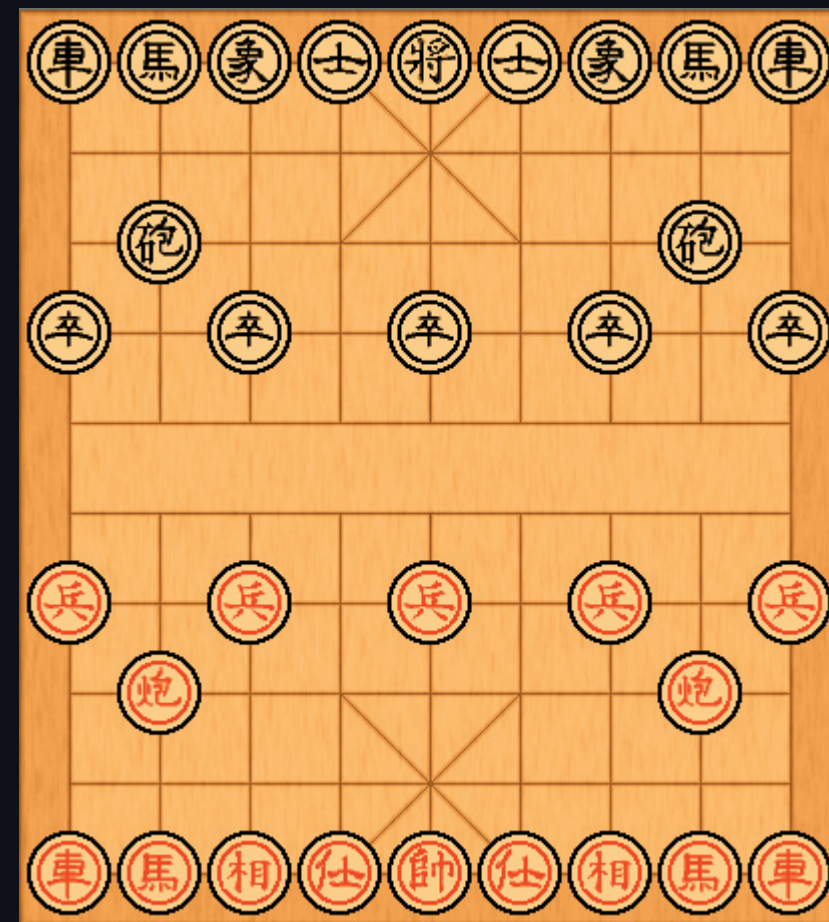
✧ „čínské šachy“

✧ bez náhody

✧ figurky:

generál, voják, rádce, slon,

kůň, vůz, dělo (katapult)



„Pro muže se stále plným žaludkem je těžké využít svou
mysl ku prospěchu. Nejsou tu snad hráči liubo a weiqi?
Dokonce i hraní těchto her je lepší, než nedělat nic.“

– Konfucius

INDIE

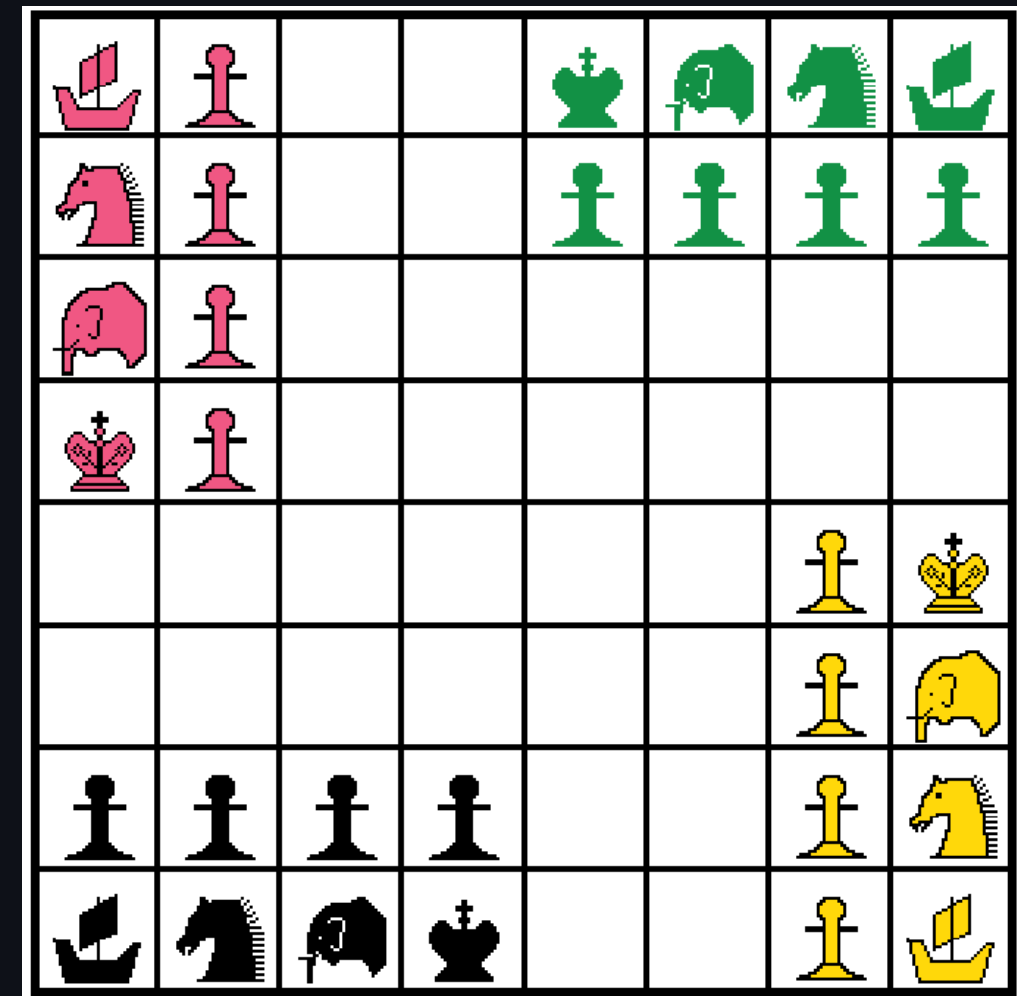
Kříž a kruh (400 AC)

- ✧ závodní hra
- ✧ Chaupar, Pachisi
- ✧ ulity nebo mušle
místo kostek
- ✧ občas hráno naživo
- ✧ předchůdce „Člověče, nezlob se!“



Čaturanga (600 AC)

- ✧ předchůdce šachu
- ✧ varianta pro 2 i 4 hráče
- ✧ figurky:
šáh, generál, vůz/lod',
slon, kůň, pěšák



PERSIE

Nard (300 AC)

- ✧ závodní hra pro dva hráče
- ✧ předchůdce backgammonu



VIKINGOVÉ

Hnefatafl (400 AC)

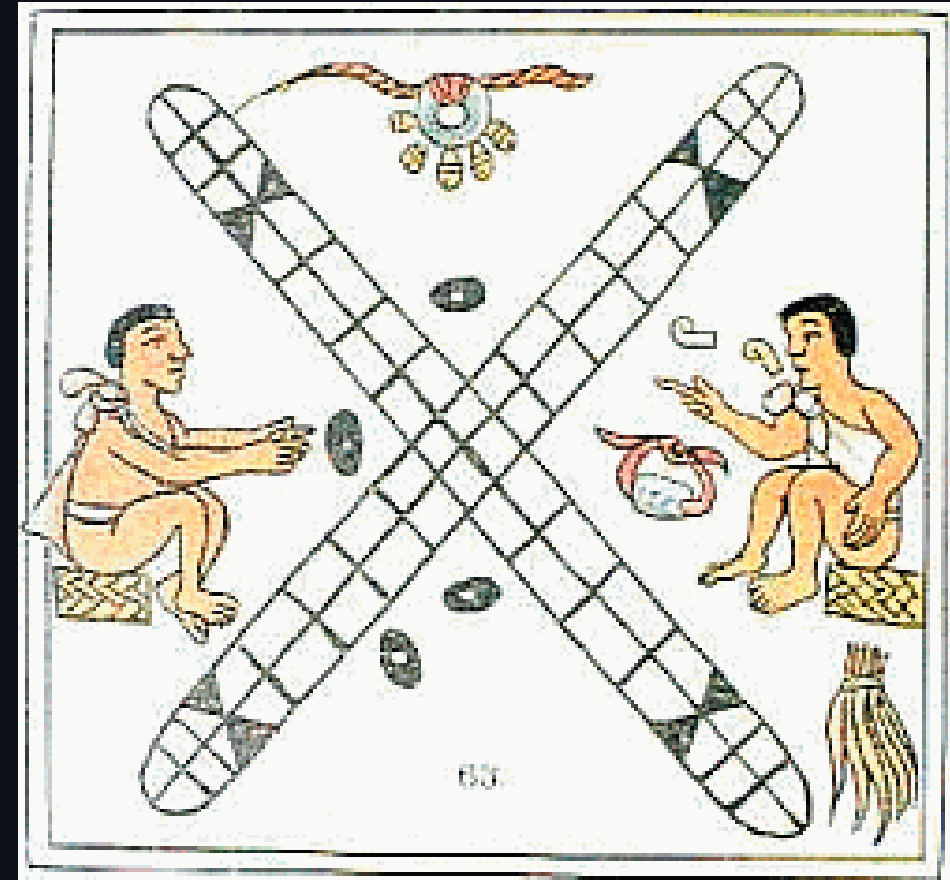
- ✧ staronorsky králův stůl
- ✧ bez náhody pro dva hráče
- ✧ cílem je útěk krále před vrahy



AMERIKA

Patolli (200 BC)

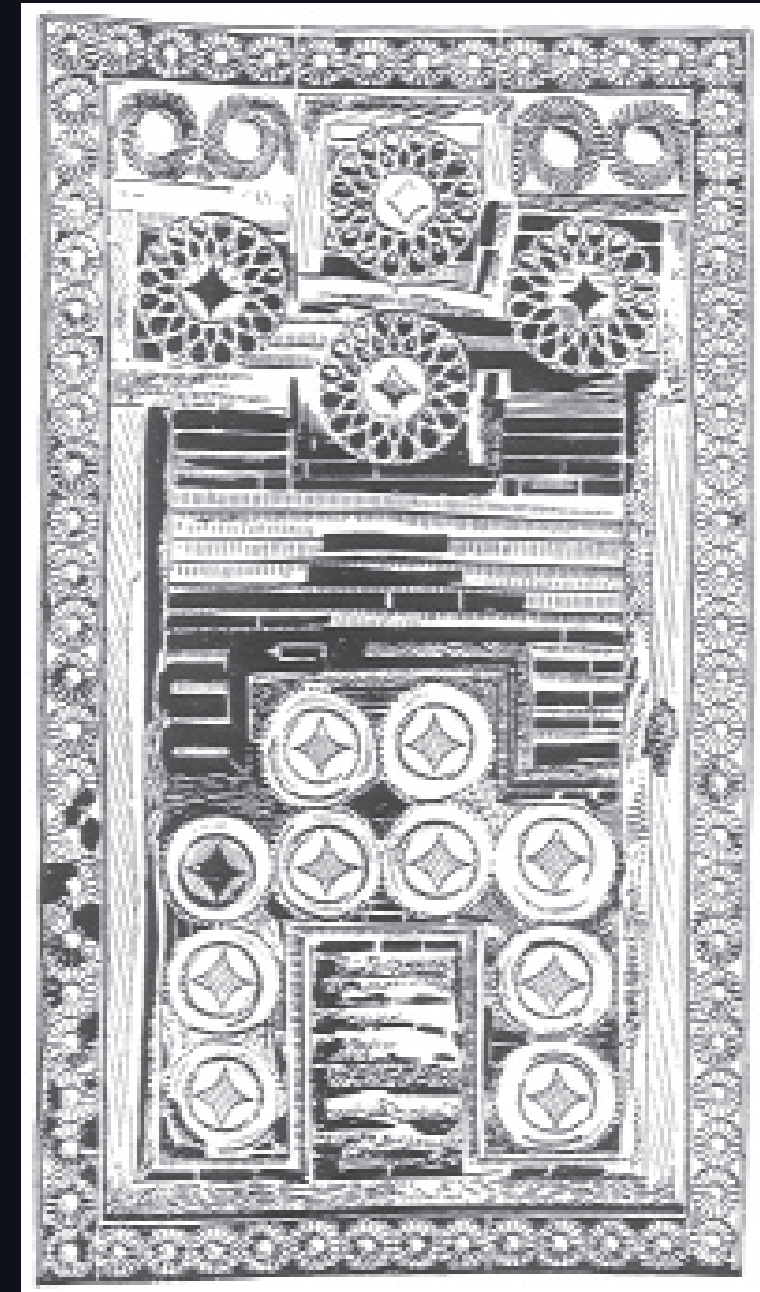
- ✿ závodní hra
- ✿ fazole jako kostky
- ✿ Teotihuakáni, Toltékové,
Aztékové



ANTICKÉ ŘECKO A ŘÍM

Knossos (1500 BC)

- ✧ pravděpodobně závodní hra
- ✧ dochována pouze freska
- ✧ neznámá pravidla



Duodecim Scriptorum (200 BC)

- ✧ „dvanáct písmen“
- ✧ hod kostkami určoval pohyb kamenů
- ✧ předchůdce backgamonnu



Duodecim Scriptorum (200 BC)



Duodecim Scriptorum (200 BC)

ABEMUS

PULLUM

PERNAM

IN CENA

PISCEM

PAONEM

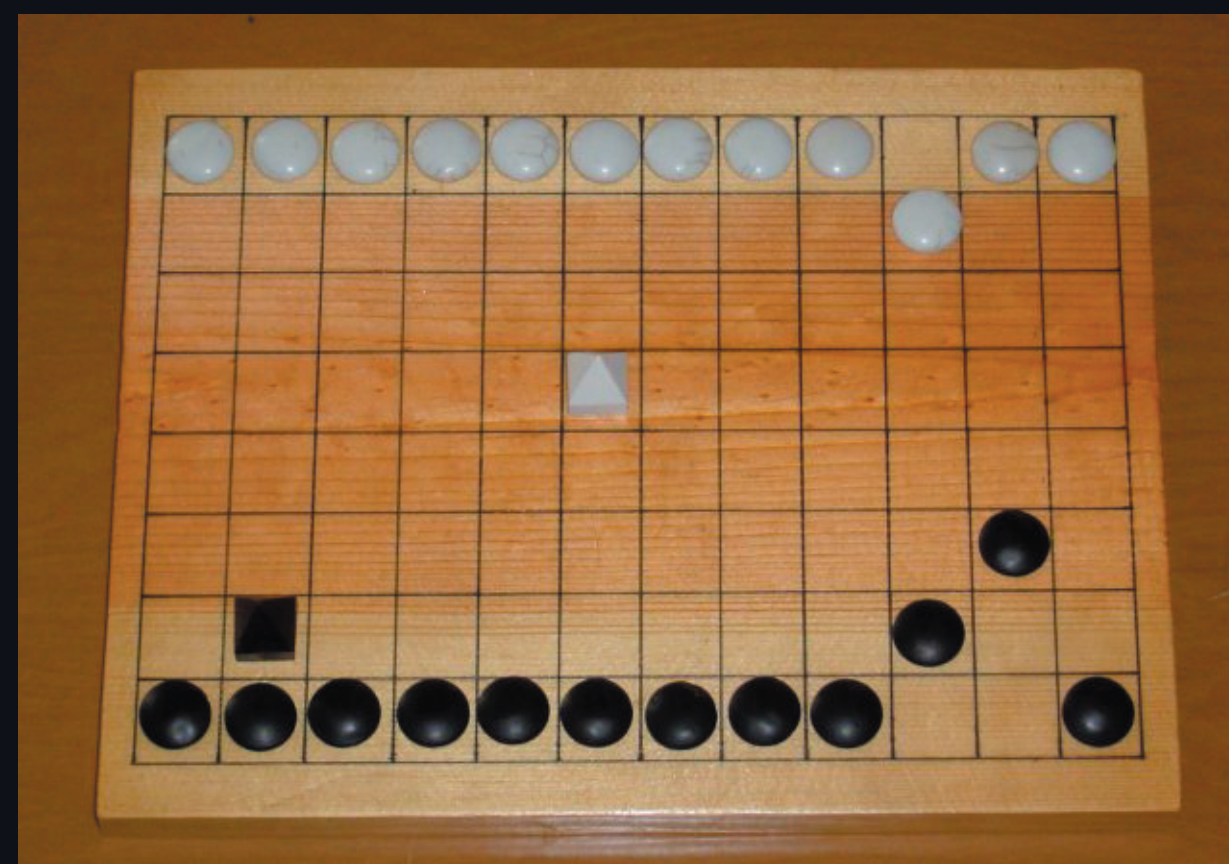
Duodecim Scriptorum (200 BC)

K VEČEŘI:	
KUŘE ŠUNKY	RYBA PÁV

Polis – Latrunculi (100 BC)

✿ bez náhody, dva hráči

✿ zajímání kamenů



Astragaloï – Tali

- ✧ hra v kostky (obratle)
- ✧ hody různé síly



Tesserae

- ✧ šestistěnné kostky
- ✧ od moderních se liší součtem



HISTORIE KOSTEK

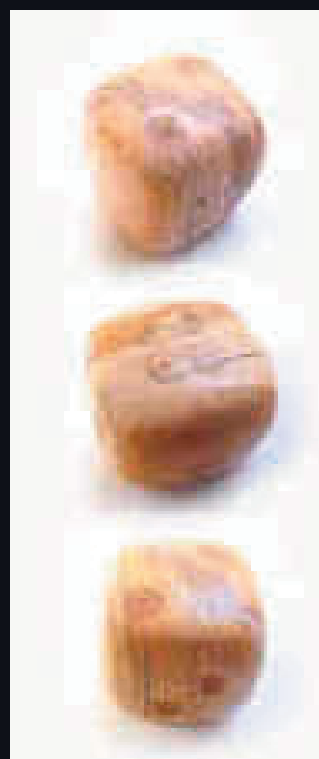
Historie kostek

- ✿ binární kostky
- ✿ Senet, Mehen, Liubo – vrhací špalíky
- ✿ Royal Game of Ur – pyramidální kostky
- ✿ Řecko, Řím – obratle se čtyřmi stranami
- ✿ Etruskové (900 BC) – první šetistěnné kostky
- ✿ „Kostky jsou vrženy“ – Julius Caesar

Historie kostek



Historie kostek



Historie kostek



Historie kostek



Historie kostek



STŘEDOVĚK

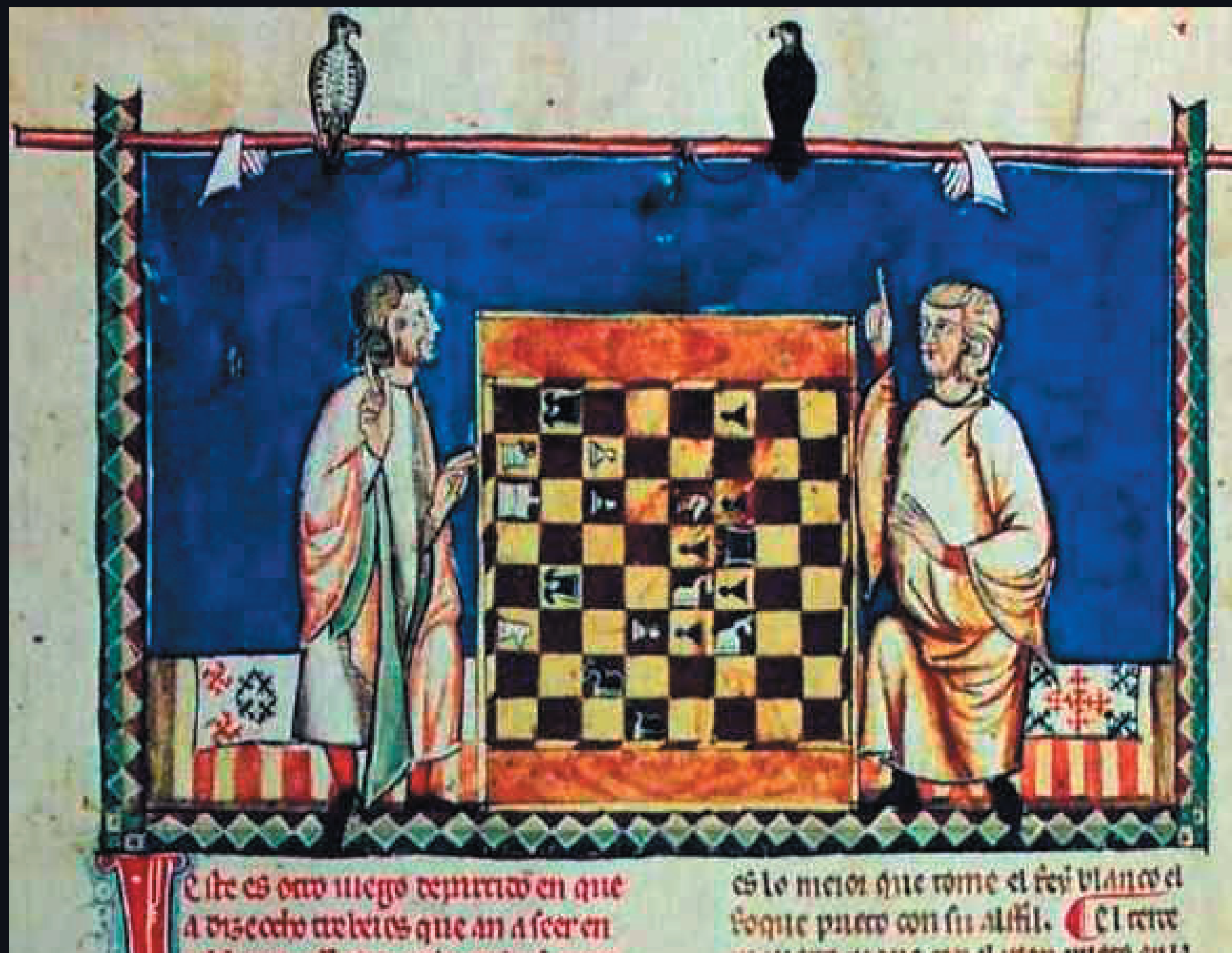
Středověk

- ✧ Šachy (8. stol.) – perský román se zmiňuje
- ✧ Fidchell (10. stol.) – „keltské šachy“
- ✧ Tawlbwrdd (10. stol.) – velšský Tafl
- ✧ Dáma (12. stol.) – inspirace Alquerque a Šachy
- ✧ Karty (14. stol.) – Francie (1480 piky, káry...)
- ✧ Tarotové karty (15. stol.)

Alphonso X. z Kastilie

- ✧ španělský monarcha
- ✧ zajímal se o astrologii a deskové hry
- ✧ Kniha her (Libro de los juegos)
 - učebnice šachu s dodatky o jiných hrách

Šachy



Backgammon



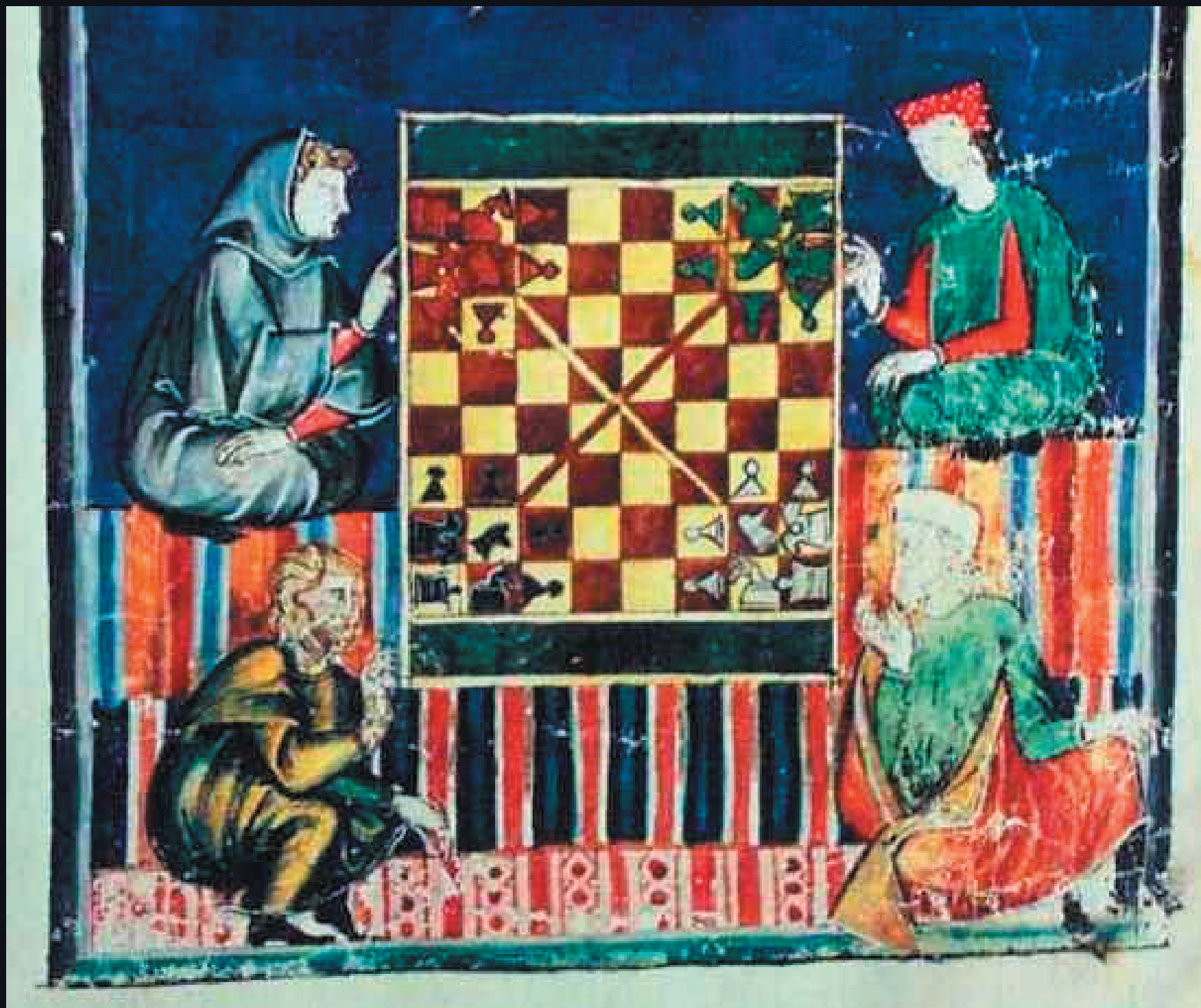
Mlýnek



Velké šachy



Čtyřmužné šachy



Sedmimužný backgammon



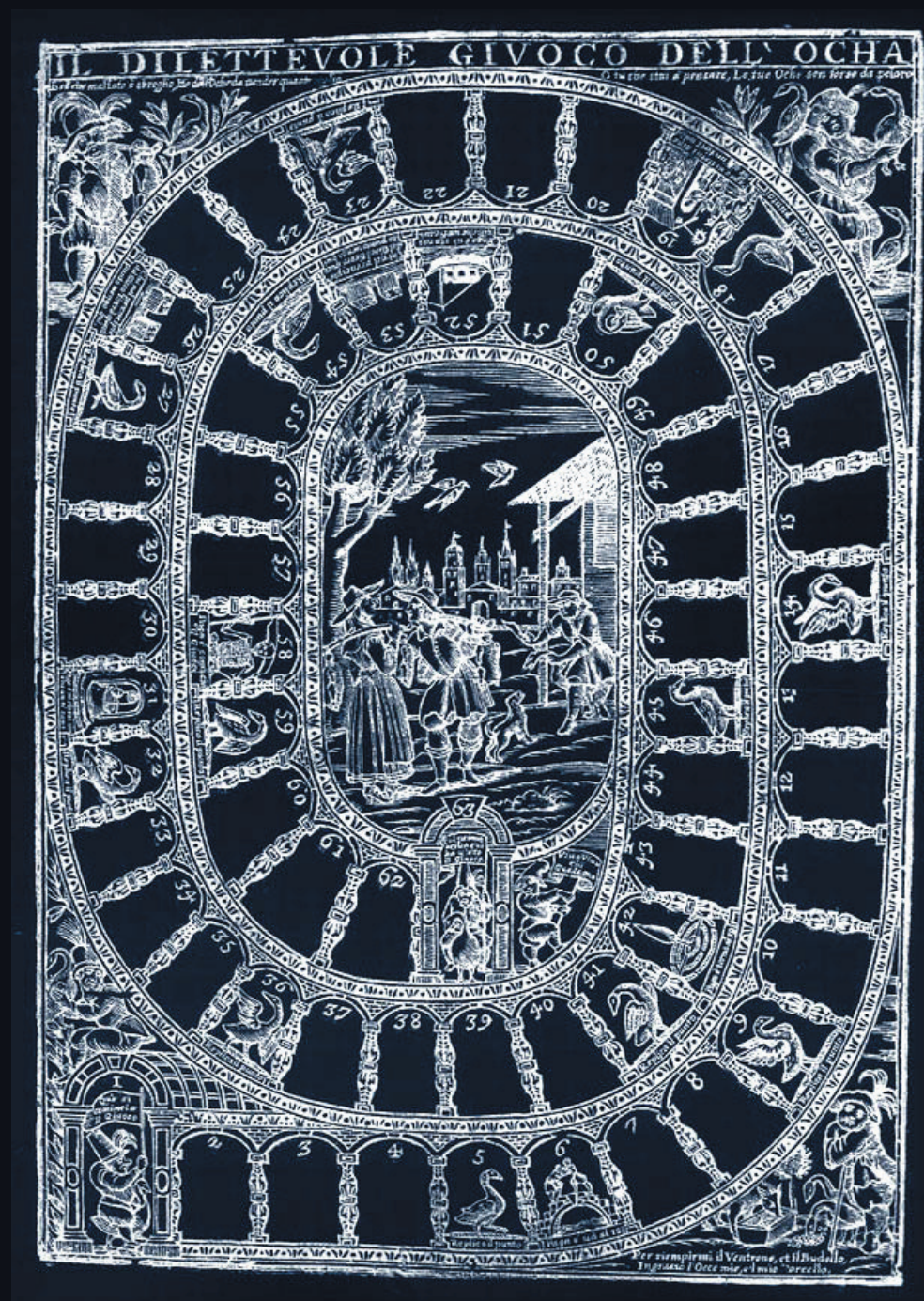
Zodiac



MODERNÍ DESKOVÉ HRY

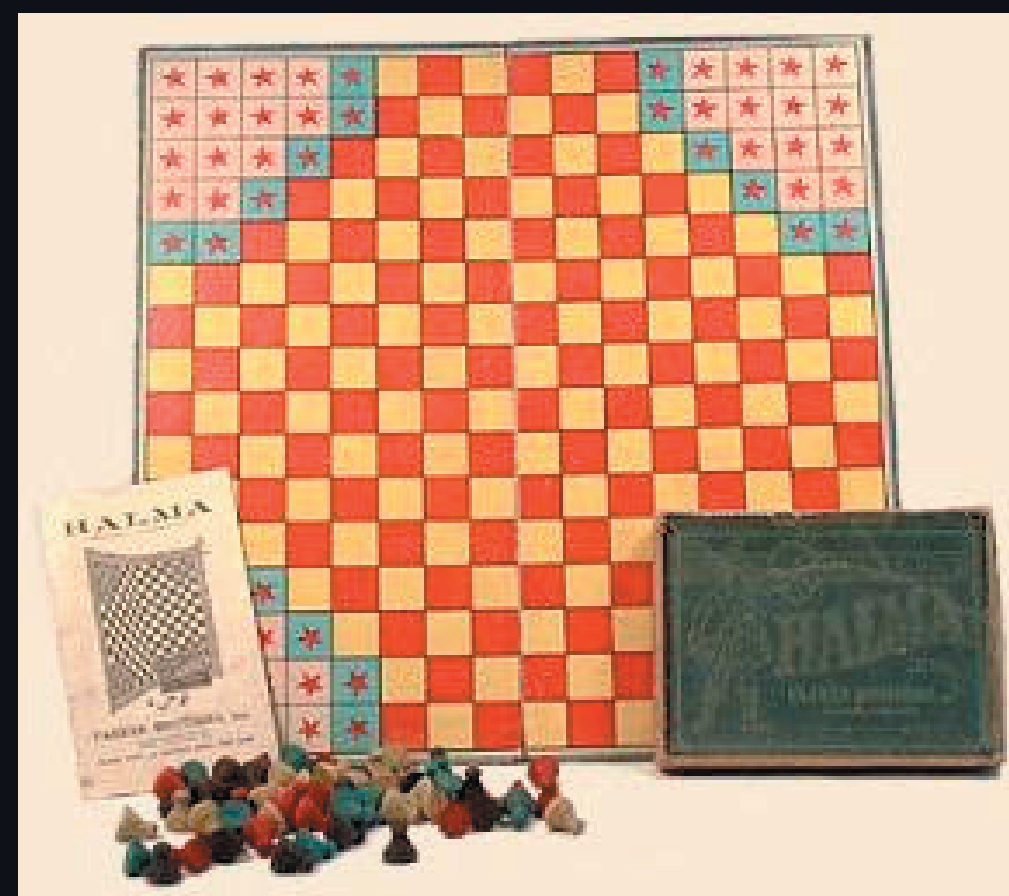
Hra Kachny (16. stol.)

- ✧ závodní hra
- ✧ speciální políčka, spirála
(podobně jako Mehen)
- ✧ velmi oblíbená dodnes



Halma (1880)

- ✧ šachovnice
- ✧ přesun do protějšího rohu
- ✧ hvězdová varianta



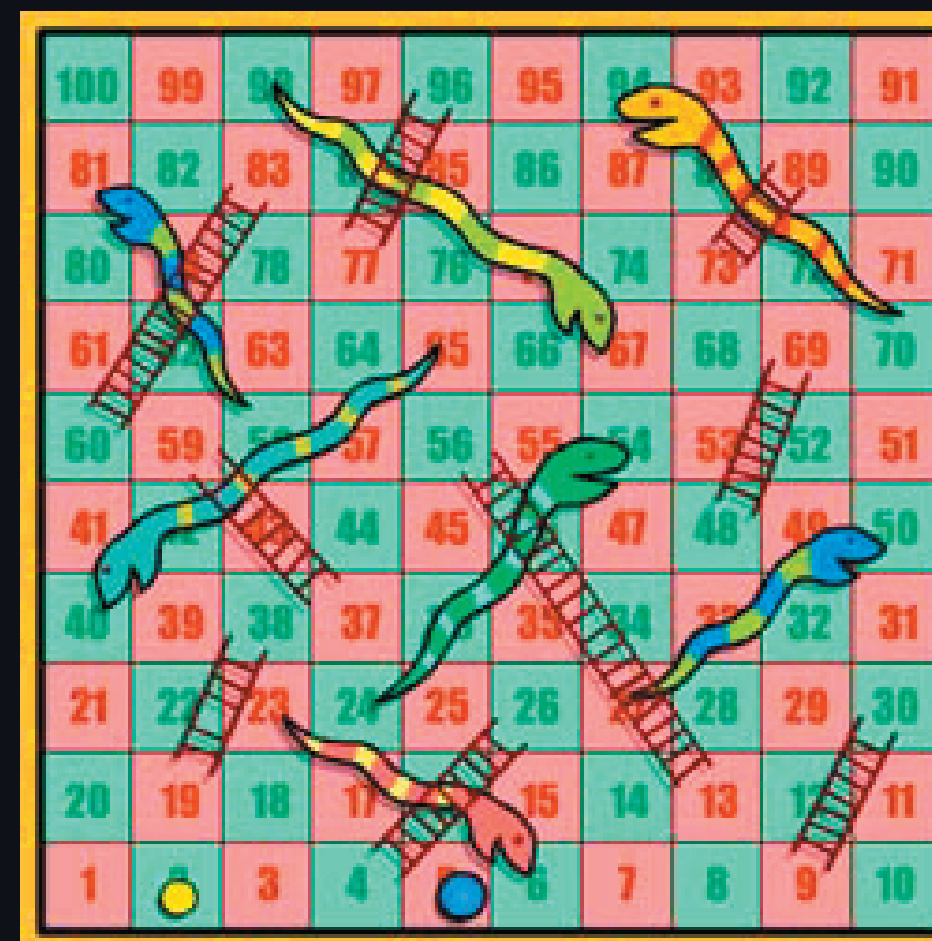
Parcheesi (1867), Ludo (1896)

- ✧ založeny na indickém Kříži a kruhu
- ✧ Parcheesi americká, Ludo anglická
- ✧ „Člověče, nezlob se!“



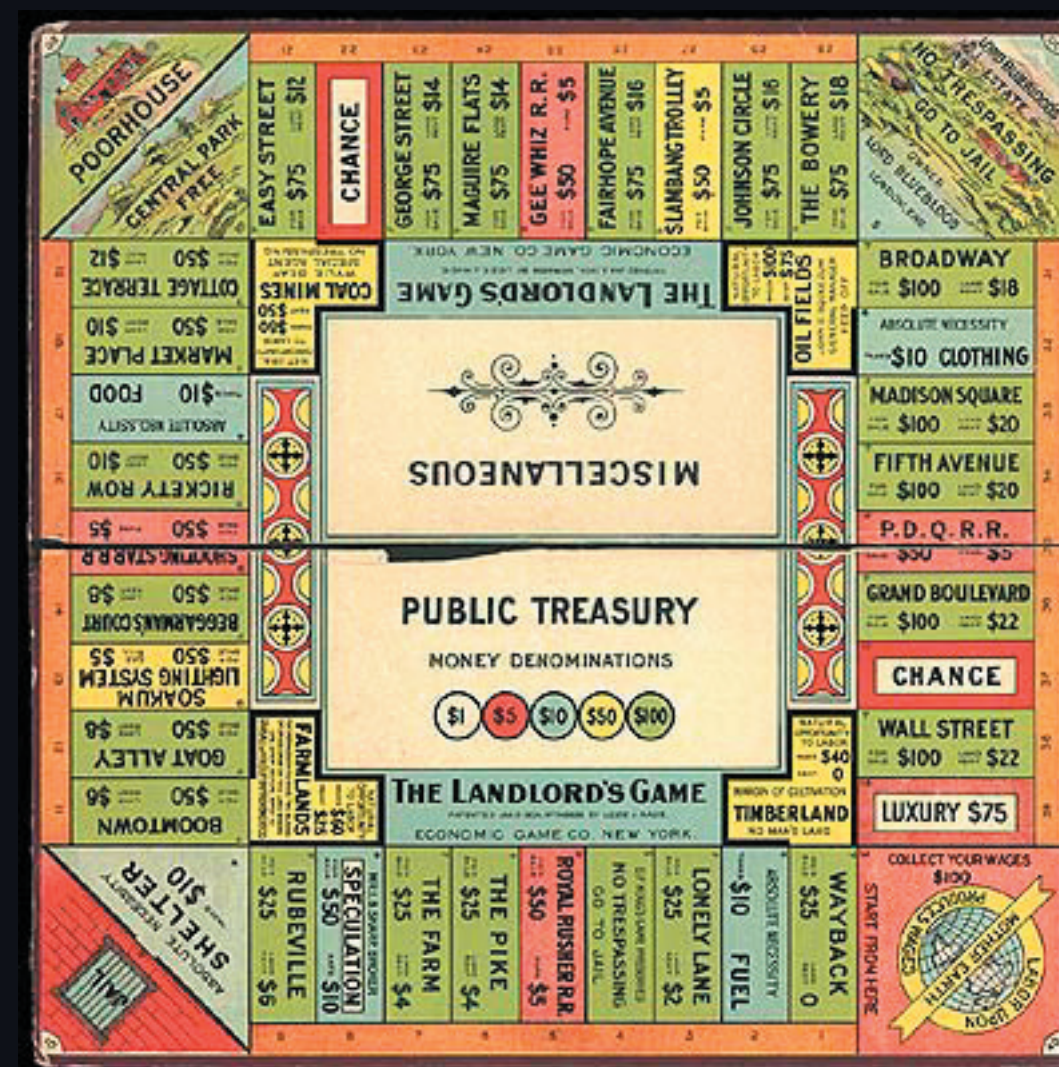
Hadi a žebříky (1890)

- ✿ původně indická
- ✿ hra učící morálku



Monopoly (1904)

- ✿ ekonomická hra
- ✿ nabývání majetku
- ✿ oblíbená v USA
- ✿ velmi rozšířená
(500 milionů kusů)



Scrabble (1931)

- ✧ skládání slov
- ✧ původní název Lexico
- ✧ od roku 1947 Scrabble



Tactics (1954)

- ✿ první válečná hra, vznikl žánr wargame
- ✿ autor vydal sám pod značkou Avalon Game Company – dnes herní gigant Avalon Hill



TACTICS II: The very first commercial battle game ever produced . . . and still a classic. Now redesigned to introduce newcomers to the fastest growing hobby today. No military experience or knowledge necessary, just some common sense and a little brains. Begin a lifetime of pleasure with TACTICS II . . .
a pleasurable \$5.00

Diplomacie (1959)

- ✧ propracovaná, verzovaná pravidla
- ✧ silná interakce hráčů



HRY NĚMECKÉHO TYPU

Hry německého typu

- ✧ pozdní 70. léta
- ✧ jednoduchá pravidla
- ✧ jednoznačné téma
- ✧ rozumná hrací doba
- ✧ často malý podíl náhody
- ✧ hráči se účastní hry vždy až do konce

Acquire (1962)

✿ investice, akcie



“(Dobrou hru) by mělo být snadné se naučit, ale přesto by měla mít nekonečné strategické možnosti, dát vám šanci učinit volbu, vytvářet interakci mezi hráči a trvat nanejvýš jeden a půl hodiny hraní.”

Sid Sackson

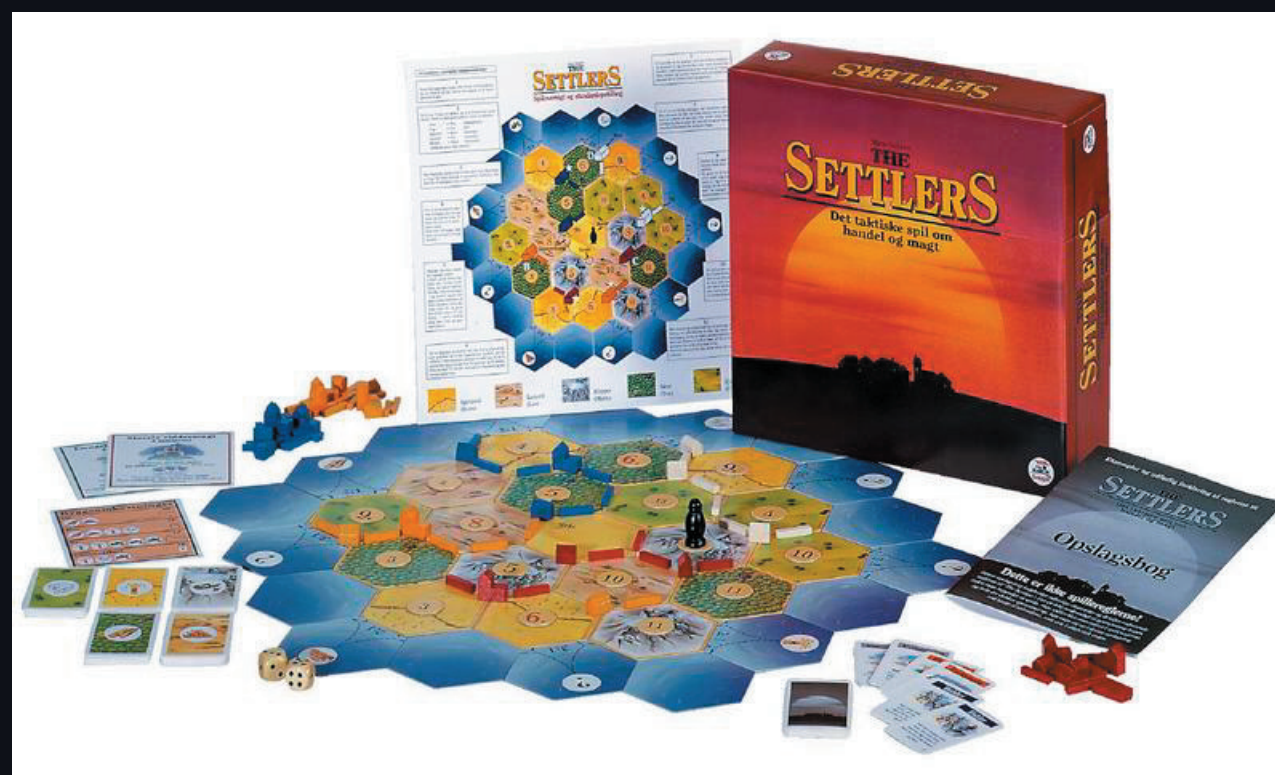
Civilizace (1981)

- ✿ vývoj civilizace
- ✿ propracovaný děj
- ✿ smysl pro detaily
- ✿ námět pro PC hru



Osadníci z Katanu (1995)

- ✿ Klaus Teuber
- ✿ hrací plán se náhodně sestavuje
- ✿ výměny surovin
- ✿ stavby vesnic



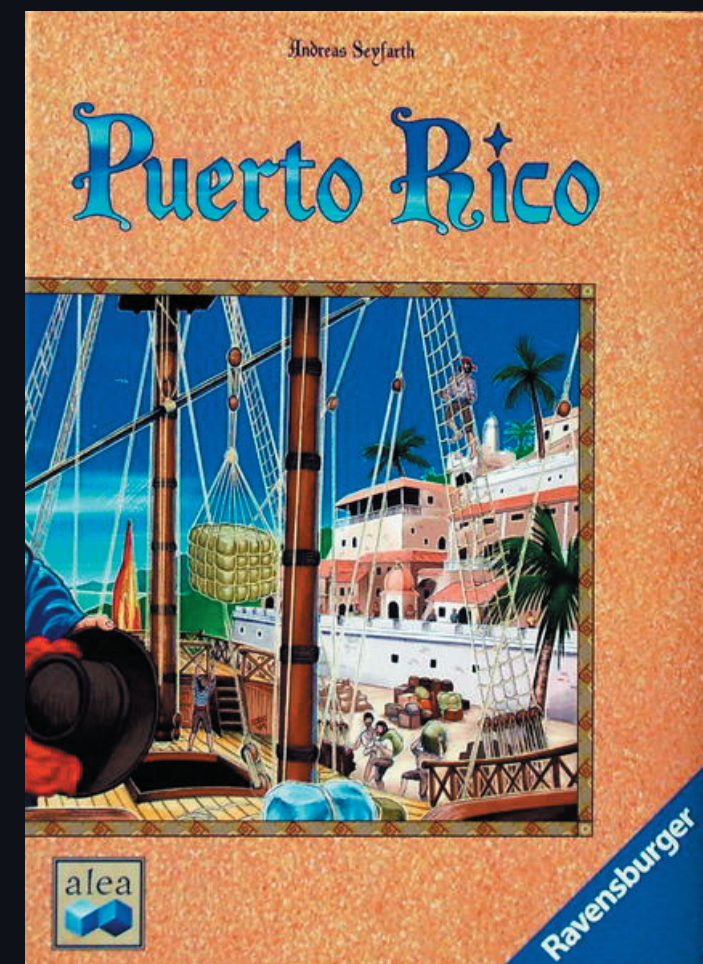
Carcassonne (2000)

- ✧ Klaus-Jürgen Wrede
- ✧ hrací plán se náhodně sestavuje
- ✧ obsazování území
- ✧ meeple



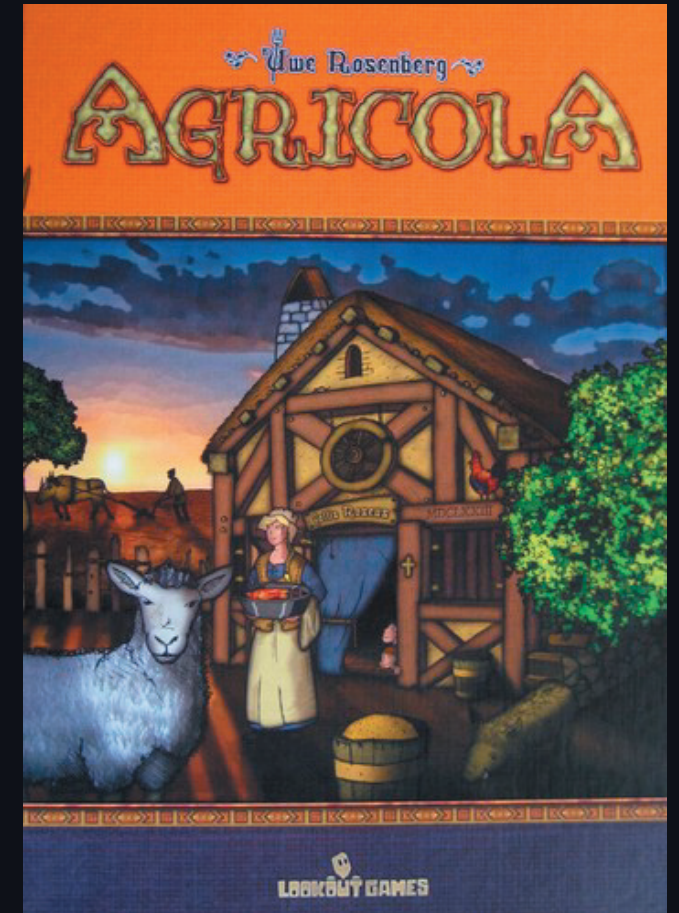
Puerto Rico (2002)

- ✿ ekonomická hra
- ✿ koloniální suroviny
- ✿ plantáže
- ✿ eliminace náhody



Agricola (2007)

- ✧ farmaření a hospodaření
- ✧ zvětšování rozsahu akcí
- ✧ velká variabilita = současný trend
- ✧ po několika letech výrazná hra
- ✧ 2008 – autor vydává Le Havre, ještě komplexnější hru



AMERITHRASH

Amerithrash

- ✿ silná vazba k příběhu a tématu
- ✿ vyřazování hráčů v průběhu hry není problém
- ✿ většinou fantasy témata
- ✿ propracované herní komponenty
- ✿ více náhody
- ✿ oblíbené zejména v USA

Civilizace (2002)

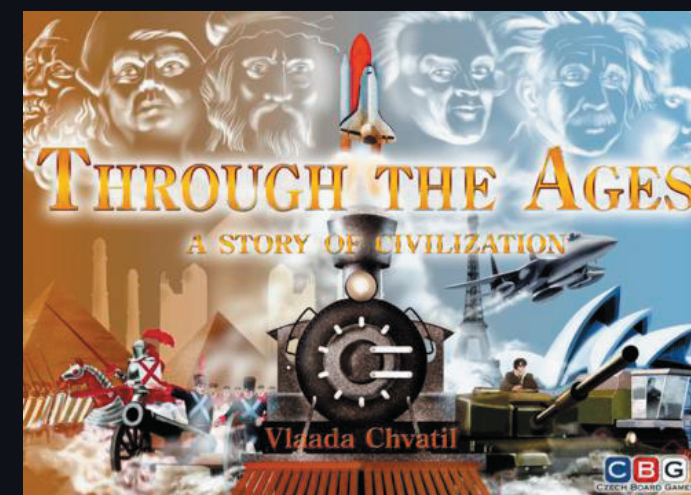
- ✿ na motivy PC hry
- ✿ mnoho figurek
- ✿ drahé, těžké



DESKOVÉ HRY V ČESKÝCH ZEMÍCH

Through the Ages (2006)

- ✿ na motivy Civilizace
- ✿ mezinárodně populární
- ✿ Vláda Chvátíl
- ✿ CBG, CGE
- ✿ celosvětově desátá
(BGG 11/2008)



Moderní české hry

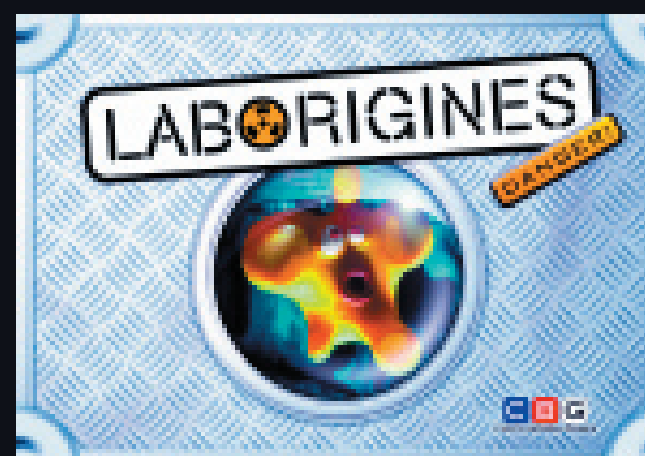
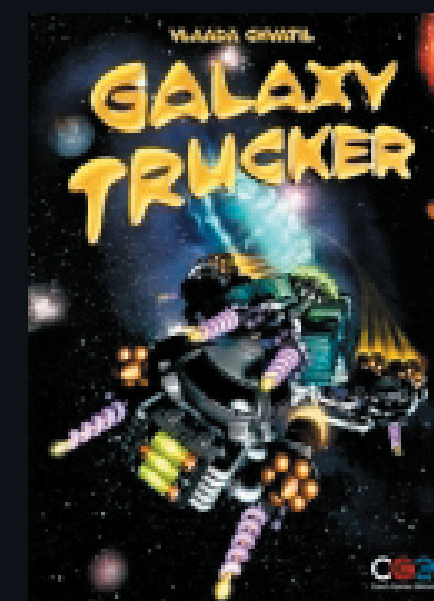
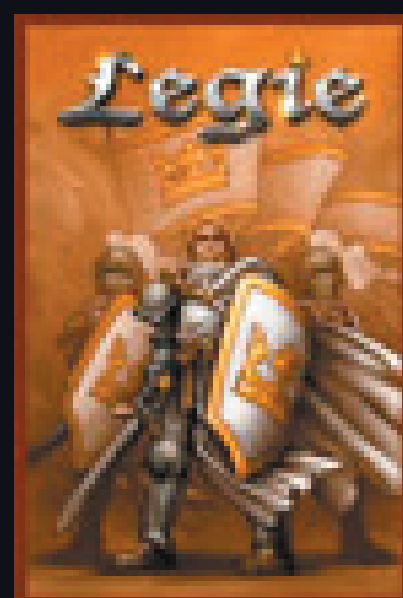
✿ mezinárodně známé zejména CGE a CBG

✿ autoři:

- Vláda Chvátil (CZ)

- Vladimír Suchý (CZ)

- Monika Dillingerová, Ivan Dostál (SK)



DĚKUJI
ZA POZORNOST