

I v době počítačových her a mnohem akčnější zábavy Češi rádi usedají ke stolu, aby si něco zahráli. Jako hráči jsme konzervativní, volíme spíš osvědčenou klasiku, anebo hry sice nové, ale nikterak složité. Mezi takové patří Pexeso, Dostihy a sázky a z těch novějších pak Krycí jména. Všechny tři vymysleli Češi. Příběhy jejich vzniku stojí za vyprávění.

Výběr deskových her na pultech obchodů je nepřeberný. Na českém trhu jich ročně vychází kolem pěti set. Hrát můžete hry společenské, strategické nebo party hry.

Některé trvají patnáct minut, jiné mohou zabrat i několik hodin.

Základna lidí, kteří po nich sáhnou, když se chtějí bavit, je vcelku velká. Dva roky starý výzkum českého výrobce společenských a deskových her Albi ukázal, že téměř třetina lidí hraje deskovky jednou měsíčně, ne-li častěji, 63 % dotázaných uvedlo, že je hraje i s přáteli. „Tomu odpovídá i to, že je u nás obrovský zájem o takzvané party hry. Ty mají většinou jednoduchá pravidla a jejich cílem je spíše se pobavit a zasmát nežli strategicky přemýšlet. Češi jsou zkrátka hraví, rádi se baví a volí spíše nenáročné hry,“ komentoval tehdy výsledky průzkumu zakladatel Albi Antonín Kokeš.

Důkazem, že máme k hraní vztah, je i to, že v každém větším městě fungují kluby deskových her.

Existuje tu i velký zástup recenzentů, kteří sledují novinky a hned je testují.

Přesto se rodinným hrám před nějakou dobou předpovídal zánik – měly je nahradit hry na tabletech.

Dokonce existovaly pokusy vymyslet hry, které by na tabletech hrála celá rodina!

Nápad se neujal, alespoň prozatím. Usednout ke stolu a strávit nějaký čas s rodinou či kamarády při hře je stále lákavější než se dívat do studených obrazovek našich počítačů.

## DOSTIHY A SÁZKY

Herní strategii, kdy kupujete koně, tvoříte stáje a sážíte na jednotlivé dostihy, vymyslel v roce 1985 tehdy třiadvacetiletý Ladislav Mareš. Hra se stala velkým hitem, každý ji chtěl mít doma.

Ladislav Mareš byl podnikavý muž. V Jablonci nad Nisou si těsně před Pražským jarem založil s kamarády malou tiskárnu. Po srpnu 1968 ji pak takticky nabídl družstevnímu jabloneckému podniku JAVOZ. Za socialismu bylo vzácné, aby tiskárně šéfoval nestraník, čímž se Mareš vždycky rád chlubil. Tiskli vizitky, parte, barevné plakáty... Přelomový okamžik nastal, když se rozhodl sehnat staré mašiny, pořídit si k tiskárně ještě kartonážku a začít vyrábět hry.

„V té době byly jen jednoduché hry jako například Člověče, nezlob se a ty byly velmi nekvalitně zpracované. Pak jsme s kamarády zjistili, že existuje hra Monopoly. Já jsem ale říkal: To nemůžeme použít, vždyť ta hra je ideologicky nepřijatelná,“ vzpomínal před několika lety Ladislav Mareš, když s ním ještě autorka tohoto textu měla příležitost mluvit (nyní už pan Mareš s médii nekomunikuje; pozn. red.).

Americkou hrou, která simuluje mechanismy trhu s nemovitostmi, se tedy Mareš skutečně inspiroval. Podle něho jsou ale Dostihy lepší. „Když někdo v Monopolech vyhrává, tak pak už to je nuda, protože je jen otázkou času, kdy získá všechno. Kdežto u Dostihů se od začátku pracovalo s tím, že tam musí být obranný mechanismus, a právě systém sázení a protisázení umí změnit herní situaci,“ zdůrazňoval tehdy Mareš. Důležitý byl ale ještě jeden krok – kromě herního principu bylo potřeba vymyslet, o co se bude hrát. Nemovitosti by bolševik nepovolil, to bylo jasné. Ladislava Mareše ale napadlo, že sázení na koně v Československu nikomu nevádí. Pak už jen stačilo vybrat z katalogů koní jména jako Napoli, Tara či Lukava, zkusit si zahrát novou hru s kamarády a s rodinou, následně ji v tiskárně vytisknout a začít prodávat.

K tomu, že se hra stala tak oblíbenou, dopomohla i náhoda. V Rudém právu tehdy vyšel hanlivý článek, který hru očeřoval a pomlouval. Autor textu poukazoval na její kapitalistické praktiky a nerespektování socialistické morálky. Účinek to mělo ale přesně opačný. Hra se stala podpulťovým zbožím a v noci se před továrnou tvořily fronty kamionů, aby získaly hru pro své prodejny. Do té doby neznámou hru začali všichni shánět, a v Jablonci ji dokonce museli začít vyrábět ve dvou směnech. Problémy ale panu Marešovi tehdy prý nikdo nedělal. Komunisté ho z jeho pozice nemohli vyhnat, protože měl hru patentovanou.

Po revoluci pak Ladislav Mareš založil firmu Dino Toys, která funguje dodnes. Dostihy a sázky mají už několik verzí, například Junior pro děti nebo svižnější novinku z loňského roku Dostihy a sázky – Rychlá dráha. „Za pětatřicet let prodej Dostihů v Česku dávno překonal hranici dvou milionů prodaných kusů. V současné době prodáváme pravidelně přes 50 tisíc kusů her s titulem Dostihy a sázky ročně,“ uvedl zeť Ladislava Mareše Jan Šlemín, který nyní stojí v čele firmy společně s Marešovou dcerou.

Nový závod vybudoval po revoluci Mareš společně s rodinou v Mnichově Hradišti. Poblíž si navíc pořídil ranč a jeho koníčkem se „na stará kolena“ stalo westernové ježdění. On sám ale mluví o náhodě, že byt' vymyslel nejslavnější hru o koních, zároveň sám tato čtyřnohá zvířata nyní vlastní. Dnes už si užívá zaslouženého důchodu – i když ne tak docela. „Letos v létě oslaví pan Mareš sedmdesát sedm let. I přes těžký úraz, který se mu stal na koni, je stále vitální a denně dochází do výroby,“ říká jeho zeť.

## PEXESO

Cesta dnes pětáosmdesátiletého Zdenka Prince k nápadu hledat stejné dvojice obrázků začala v jeho šestnácti letech. Tehdy pracoval jako elév v pražském podniku České sklo – Mosaika. Zde se zaučoval jako mozaikář a mimo jiné měl tu čest podílet se i na práci na mozaice Křest Kristův od Maxe Švabinského pro chrám sv. Víta. „Skládání obrazů, jak se mozaika dělá, mne přivedlo na myšlenku využít skládání i jinak. Mou další zálibou bylo totiž vymýšlení různých her pro mé vrstevníky a jednu z nich jsem tehdy pod silným vlivem mozaiky udělal, a to právě skládání a hledání stejných dvojic obrázků. Nazval jsem ji pro sebe Obrázková mozaika. Hra měla u mých přátel a kamarádů velký úspěch a hráli jsme ji stále,“ vzpomíná Zdenek Princ na prvopočátky Pexesa.

Následně se Zdenek Princ dostal na Vyšší školu umělecko-průmyslovou, kde studoval obor sochařství a kterou v roce 1956 úspěšně dokončil. Později začal pracovat pro ČTK, kde tou dobou vznikalo nové nakladatelství Pressfoto. To mělo vydávat pohlednice a tisknout hry pro děti a dospělé. Zdenek Princ se zmínil o svém nápadu s obrázkovou mozaikou. A ředitel Pressfota byl nadšený, jen chtěl údernější a atraktivnější název.

„Řekli mi, ať vymyslím něco kratšího. V televizi tehdy běžela soutěž ‚Pekelně se soustřed‘. Tak jsem z toho udělal zkratku s X místo K a PE -XE -SO bylo na světě,“ vysvětluje autor hry.

Přestože to nebylo běžné, sepsali s Princem tehdy jeho nadřízení smlouvu a on dostal podíl 1 % ze zisku Pexesa. Pak zbývalo jen vymyslet, co se na obrázky natiskne. Zrovna v té době běžely v kinech filmy o Vinnetuovi, tak Zdenka Prince napadlo, že se vytisknou dvojice na indiánské téma. První várka vyšla v nákladu deset tisíc kusů a byla pryč během několika hodin.

Následné události se už děly pod taktovkou politické situace. Přichází rok 1968. „Role se obrací, nastává normalizace a v ČTK dochází k personálním změnám,“ pokračuje ve vyprávění Princ. Nový ředitel Pressfota ruší smlouvy z předchozích let, Pexeso jako lukrativní hru chce ale samozřejmě vydávat dál, ovšem už bez toho, aby musel jejímu tvůrci vyplácet tantiémy.

Poprvé v životě se Zdenek Princ obrací na právníka. Soudní spor v první fázi vyhrává. ČTK se ale odvolává a Princ je označen za „exponenta pravice“. „Nejen že vše, co jsem soudně vyhrál, bylo nakonec zrušeno, ale bylo rozhodnuto, že smlouva, kterou jsem měl právoplatně uzavřenou, se neuznává a já musím zpětně vrátit honoráře za pět let, což bylo něco přes padesát tisíc,“ popisuje sled dalších událostí Zdenek Princ. V té době šlo o velkou sumu, která rodinu Zdenka Prince citelně zasáhla.

Po roce 1989 si Zdenek Princ nechává dát na Pexeso ochrannou známku. Situace se ale začala měnit, různé podniky i jednotlivci začínají vydávat Pexeso hlavně jako reklamní předměty pro svou propagaci, hru ale tisknou i nově vzniklá nakladatelství. „Napsal jsem nejdříve řadu upozorňujících dopisů. Reakce byly různé, někde uznání, jindy tvrdé odmítnutí. Musel jsem pochopitelně používat právní pomoc, ale ta stojí velké peníze. Takovou ochranu by si zřejmě mohla dovolit jen velká firemní organizace s právním zázemím,“ stěžuje si Princ.

Zpětně uznává, že princip vyhledávání dvojic obrázků byla v době jeho mládí běžná praxe. „Nehlásím se ani tak k principu vyhledávání dvojic, ten má prapůvod v Japonsku, našel jsem ale pro tuto hru název a pod ním se vydaly miliony kusů této hry, které by samy od sebe nikdy nevznikly,“ říká dnes. Svůj boj postupně vzdal. „Mojí jedinou odměnou zůstalo, že vím, že jsem jediný, kdo tuto hru s tímto názvem přivedl na svět, že jsem svým příspěvkem přinesl radost milionům dětí a i jejich rodičům a že jim tato hra přinesla nejen zábavu a poučení, ale i cvičení paměti a postřehu.“

## KRYCÍ JMÉNA

Jeden z nejlepších současných herních vývojářů světa s přezdívkou Vlaada se jmenuje Vladimír Chvátíl. A to, co zažívá jeho hra Krcí jména, se dá popsat jedním slovem: veleúspěch.

Vladimír Chvátíl s ní přišel v roce 2015, kdy mu bylo čtyřicet čtyři let. Její princip je poměrně jednoduchý – jde o hru založenou na asociacích. Dva týmy hráčů a jejich kapitáni se snaží pomocí slovní nápovědy dovést spoluhráče k tomu, aby mezi sebou identifikovali agenty. „Od prvního nápadu k prvnímu testovanému prototypu uběhlo jen pár hodin a první prototyp se zas tak nelišil od vydané hry. Krcí jména prostě fungovala od začátku – to poznáte, když si hned po skončení první testovací partie chtějí hráči zahrát znovu,“ řekl Vladimír Chvátíl v rozhovoru pro Lidovky.cz před třemi lety.

Krcí jména se následně dočkala desítek zahraničních mutací a po světě se jich už prodalo přes 2,5 milionu kusů. Získaly také prestižní německé ocenění Hra roku (2016) a podle renomované databáze BoardGameGeek.com jde o nejlepší party hru všech dob. Mezi tipy na vánoční dárky ji také zařadil The Guardian a na prvním místě v seznamu nejlepších stolních her ji má internetový obchod Amazon. Hra má několik rozšíření včetně mobilní aplikace a pořádají se v ní turnaje.

Byť tuto hru vymyslel Čech, nejprve byla vydaná v anglické verzi pod názvem Codenames. „Naše nakladatelství (Vladimír Chvátíl je spolumajitelem herního vydavatelství Czech Games Edition; pozn. red.) vyvíjí hry v angličtině, co do objemu je to pro nás největší trh. Hry v angličtině se totiž nehrají jen v anglicky mluvících zemích, ale i v menších, kde vychází málo přeložených her, a přitom jejich obyvatelé dobře rozumějí anglicky – třeba celá Skandinávie. Ale hlavně – snadněji se najdou kvalitní překladatelé z angličtiny do dalších jazyků. Zrovna Codenames se překládají asi do třiceti jazyků a sehnat kvalitního překladatele třeba z češtiny do filipínštiny by asi nebylo jednoduché,“ vysvětloval před časem Vladimír Chvátíl, který vystudoval obor **Informatika** na Masarykově univerzitě v Brně a prvních několik let se živil jako programátor.

Jak velký úspěch Krcí jména zažívají, dokazuje i fakt, že každý týden míří přes oceán kontejnery plné krabic s touto hrou směr Amerika. „Amerika je pro nás co do objemu největší trh a neskutečně nás těší, že je o Krcí jména překvapivě ještě větší zájem než předešlé roky,“ komentuje velký zaoceánský zájem Vladimírova kolegyně Jana Mikulová z Czech Games Edition.

Kromě Krcích jmen je Vladimír Chvátíl tvůrcem několika počítačových her a zhruba třiceti deskových, například Galaxy Trucker, Příšerky z podzemí, Bez hranic či Space Alert. V 90. letech se podílel i na legendárním Dračím doupěti. Jeho hra Th rough the Ages: Příběh civilizace se drží na třetím místě žebříčku nejlepších her všech dob světového herního webu Boardgamegeek.com.

„Téměř neustále pomáhá zkušenou radou a pohledem zapáleného hráče či testováním na svět nejen svým hrám, ale i hrám jiných autorů, které plánuje jeho firma tento rok vydat. Například Letter Jam autora Ondřeje Skoupého a Sanctum od chorvatského autora Filipa Neduka,“ doplňuje Jana Mikulová. Zároveň se nyní se svým týmem věnuje programování jeho herních titulů včetně Krcích jmen, aby byly dostupné i v digitální podobě. Také vychytává chyby, zpracovává přání hráčů, chystá rozšiřování některých svých her a organizuje testování s dobrovolníky.

Co chystá nového, ale prozradit nechce. „Je velmi pečlivý a nerad se chlubí rozpracovanými projekty, dokud nejsou dotažené do dokonalé podoby. Přesto má takřka vždy v záloze nějaký prototyp, který by chtěl vyzkoušet, jak bude fungovat,“ dodává na závěr Jana Mikulová. \*\*

\*\*\*

„TEHDY BĚŽELA SOUTĚŽ ‚PEKELNĚ SE SOUSTŘEĎ‘. Z TOHO JSEM UDĚLAL ZKRATKU S X MÍSTO K A PE -XE-SO BYLO NA SVĚTĚ.“

Foto autor| FOTO: SHUTTERSTOCK A ARCHIV FIREM