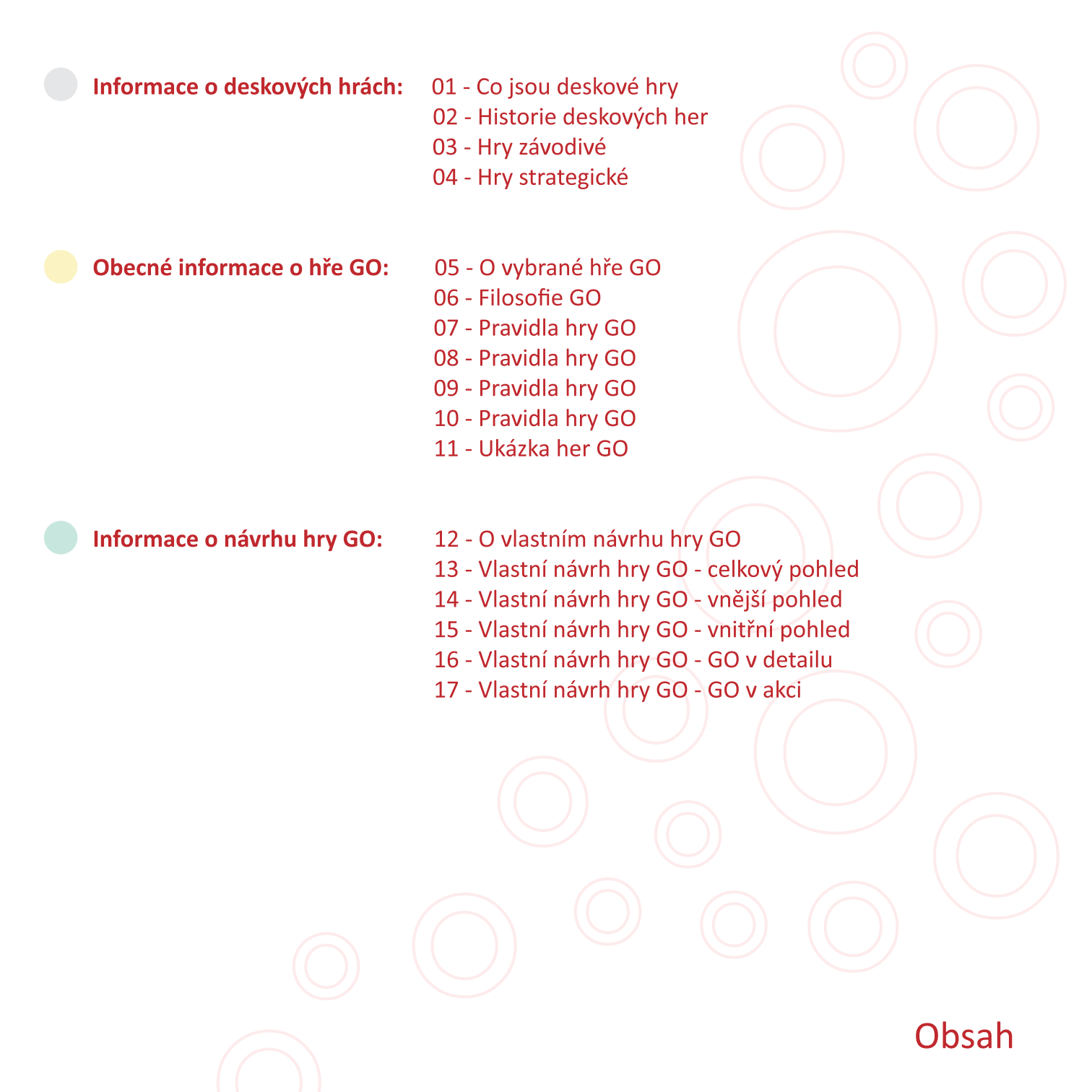




- 
- **Informace o deskových hrách:**
    - 01 - Co jsou deskové hry
    - 02 - Historie deskových her
    - 03 - Hry závodivé
    - 04 - Hry strategické
  - **Obecné informace o hře GO:**
    - 05 - O vybrané hře GO
    - 06 - Filosofie GO
    - 07 - Pravidla hry GO
    - 08 - Pravidla hry GO
    - 09 - Pravidla hry GO
    - 10 - Pravidla hry GO
    - 11 - Ukázka her GO
  - **Informace o návrhu hry GO:**
    - 12 - O vlastním návrhu hry GO
    - 13 - Vlastní návrh hry GO - celkový pohled
    - 14 - Vlastní návrh hry GO - vnější pohled
    - 15 - Vlastní návrh hry GO - vnitřní pohled
    - 16 - Vlastní návrh hry GO - GO v detailu
    - 17 - Vlastní návrh hry GO - GO v akci

- **deskové hry patří mezi stolní společenské hry**, které se hrají na desce, na které je plán hry, ke hře se používají kameny či figury, které jsou na desce umisťovány, posouvány podle předem daných pravidel, nebo jsou z ní odstraňovány
- deskových her je známo velké množství, ale obecně je lze rozdělit na dvě základní skupiny - **hry strategické a závodivé**, mimo tyto dvě velké skupiny zůstává několik her, u nichž je zařazení obtížné, nebo jsou kombinací obou skupin (monopoly, scrabble)

### rozdělení her:

- podle hrací desky - abstraktní (geometrická), čtverec (šachy), obdélník, hexagon (abalone), trojúhelník (dáma pro 3), jiná (trpaslíci proti obrovi), zjednodušená krajina (Carcassone)
- podle ovlivnění náhodou - bez náhody, hry s náhodou, se skrytou informací (člověče, inkognito, scrabble, ...)
- podle cíle, jehož mají hráči dosáhnout - vrhcárové hry, šachové hry, slovní hry, mankalové hry, "spojovací hry" (propojit strany desky), vytvořit určitý obrazec, N-kamenů v řadě, hry, dosáhnout jiného cíle, kde je potřeba zabrat určité území, zajmout soupeřovy kameny

## Starověk

- deskové hry mají velmi dlouhou historii, provázejí člověka více než 5 000 let, objevovaly se ve starých civilizacích, což dokazují archeologické nálezy a obrázky na zdech, z pozdější doby se dochovaly jejich obrázky a popisy v knihách, nejstarší deskové hry, které byly objeveny v Egyptě, pocházejí z období 3 500 let před naším letopočtem, deskové hry objevené v Asii jsou přibližně ze 4. století př. n. l., také ve starověkém Řecku a Římě byly deskové hry velmi oblíbené

## Středověk

- přestože církev hrám nepřála, byly to křížové výpravy do Svaté země, díky nimž se do Evropy dostávají deskové hry, hrály se zpočátku především ve šlechtických sídlech, později se i přes zákazy, které je možno dodnes najít ve starých městských výnosech i zemských zákonech, rozšířily se do měst a na venkov

## Novověk

- jedním z prvních, kteří pochopili účinek hry, byl Jan Amos Komenský, zastával se nejen šachů, které měly mezi ostatními hrami vyjímečné postavení, ale i vrhcábů, jejich obrázků dokonce zařadil do Světa v obrazech, konec 19. století dal vzniknout mnoha hrám, které se stále hrají a v mnoha zemích jsou populární, patří mezi ně například Othello, Halma

## Současnost

- v současné době prožívají deskové hry obrovský rozkvět, ke klasickým deskovým hrám jako jsou šachy, dáma, člověče nezlob se, mlýn apod., přibyla široká rodina moderních deskových her, které mají obzvláště v Německu velikou oblibu

## Hry závodivé

- **cílem závodivých her je dostat se jako první na určené místo na hracím plánu, putovat jednou nebo více cestami dokud hráč nedosáhne konečného pole**, pro tuto skupinu her jsou typické další potřebné rekvizity, jako jsou vrhací kostky, karty, žetony atd., které hru buď ovlivňují nebo zpestřují - závodivé hry jsou oblíbené především u menších dětí
- **rozdělení podle:**
  - soupeření o to, kdo doputuje dříve do cíle
  - soupeření o to, kdo cestou po herním plánu nasbírá více bodů (stylizované bonusové předměty, herní peníze, atd.)
  - soupeři spolu mohou i různými způsoby bojovat, bránit si v postupu
- o pohybu hráče po polích herní desky může u některých her rozhodovat náhoda, nejčastěji v podobě vrhací kostky, postup také mohou určovat zvláštní pole na plánu hry, jindy hráč hospodaří s předem přidělenými tahy, které může v některých hrách dle svého uvážení i dělit mezi své kameny
- **další rozdělení podle:** - tvaru a charakteru plánu hry, může jít o lineární řetězce polí, řetězce cyklické, případně větvené, nebo pole tvoří celoplošné sítě, hráči na nich mohou svými kameny pohybovat buď jedním stanoveným směrem, nebo libovolně
- herní plán může mít podobu abstraktních geometrických tvarů, sítí nebo polí, ale také může představovat zmenšenou stylizovanou krajinu, hrad apod.

## Hry strategické

- cílem strategických her je zajmout, blokovat či obklíčit protihráčův kámen, ovládnout větší část herní desky, nebo manipulovat svými kameny na desce tak, aby se vytvořila požadovaná formace, případně byly přesunuty na opačný konec desky
- můžeme je dělit různě, např. podle způsobu zájímání - to můžete udělat vstoupením na pole, kde je kámen protihráče, přeskočením tohoto pole a nebo obklíčením, zajatý kámen je buď odstraněn z desky, nebo si ho soupeř přivlastní, v některých strategických hrách se soupeřovy kameny nezajímají
- dalším dělícím kritériem je **způsob pohybu figur či kamenů** - zda se mohou po desce pohybovat jen kupředu, nebo se mohou i vracet, u velké části strategických her, kdy není pevně daná počáteční pozice kamenů na desce, ale kameny se na desku teprve kladou, se s nimi čato už dále nesmí pohybovat (go), jindy je to naopak součástí hry (mlýn)
- **některé hry jsou asymetrické** - to znamená, že soupeři mají rozdílný počet kamenů (s rozdílnými možnostmi) a také odlišný cíl hry

## GO

- je nejstarší desková strategická hra na světě

- vznikla před 4 až 5 tisíci lety v Číně, odtud se postupně rozšířila po celé východní Asii, kde ji dodnes aktivně hrají miliony lidí a stále si získává příznivce i v ostatních částech světa

- má velice **jednoduchá pravidla**, během několika minut se je naučí i malé dítě

- **dva hráči střídavě pokládají hrací kameny na desku**, která vypadá jako čtvercová síť, cílem je ohraničit co největší území a zároveň obklíčit co nejvíce soupeřových kamenů

- přestože pravidla jsou velmi jednoduchá, **má hra GO obrovský počet variant, zhruba 10 800**. to je astronomicky více než u šachů (10 120) a dalších her, je to i více, než je počet atomů ve vesmíru, i proto **GO zůstává poslední klasickou strategickou hrou, u které počítače zatím nedokáží porazit její nejlepší hráče**

- o vítězi partie go zdaleka nerozhoduje jen logické myšlení či IQ hráče, stejně tak důležitá je vytrvalost, schopnost vcítit se do myšlení soupeře, intuice, schopnost zkrotit své emoce, ale také rozhodnost, důvtip a někdy i štěstí

- hru je možné hrát doma s rodinou jen pro radost, ale také na profesionálních turnajích o statisíce dolarů, v obou případech se vám otevírá svět netušených možností, v každé partii budete postaveni před nové a nové situace, které nikdo jiný před vámi ještě nikdy neřešil, své kameny můžete uvrhnout do nekontrolovatelných bojů, kdy během jediné chvílky můžete dobýt slavné vítězství nad mnohem silnějším hráčem, ale také ztratit úplně vše, nebo můžete naopak vsadit na trpělivou hru a svého soupeře udolat svojí nezlomností a odhodlaností, strategické možnosti jsou nekonečné

- z filosofického hlediska mentalitu GO a jeho vztah k lidskému bytí snad nejlépe vystihuje pohled Japonců, kteří ho již od pradávna zařadili mezi tzv. Tři hry (tj. 3 velké, základní hry)
  - vrhcáby, šógi a go, tyto tři hry spolu představují ucelený pohled na svět, představují člověka v jeho třech základních životních postojích - vztazích

### 3 základní životní postoje

- **první je člověk ve vztahu k vzdáleným Bohům a záhadným silám vesmíru**  
(vrhcáby, kde hraje velkou roli osud a náhoda - hlavní roli hrají kostky, které hráč neovlivní)
- **druhý představuje člověka ve společnosti, kterou si kolem sebe vytvořil**  
(šógi, odrážející ve svých kamenech hierarchickou strukturou společnosti, armády, monarchie a krveprolití s konečným cílem zničit nepřátelského krále)
- **potřetí je zde konečně člověk sám se sebou**  
(go - hra orientovaná ne na ničení, ale na budování, všechny kameny mají stejnou hodnotu a jejich síla záleží na jejich umístění v konkrétní situaci, kameny se spojují do skupin a ty pak tvoří organické struktury, které buď přežijí, nebo zahynou, během hry na desce proběhne spousta proměn - vzestupů a pádů, malých proher a dočasných vítězství, cílem je překonat běžného lidského nepřítele jako hněv, chamtivost a hloupost)



## Všeobecná pravidla

- go hrají 2 hráči na čtvercové síti, kameny dvou rozdílných barev (většinou bílými a černými), první tah učiní černý na prázdnou desku a dále se v tazích hráči střídají
- tahem se rozumí položení jednoho kamene na volný průsečík, případně zajmutí a vybrání soupeřových kamenů je součástí tahu, tahem může být i “pas”, tj. vzdání se tahu
- cílem hry je ohraničit území a případně zajímat soupeřovy kameny, oba cíle se ohodnocují body: jeden bod za každý průsečík území, jeden bod za každého zajatce, vítězem je hráč s větším součtem těchto bodů
- soutěžní GO se hraje na desce 19x19, začátečníkům se doporučuje hrát na menších deskách, např. 13x13, hra je pak přehlednější, soupravy obsahují 180 + 180 nebo 90 + 90 kamenů, při hře však platí, že hráč má počet kamenů “neomezený”, pokud mu nestačí, požádá soupeře o výměnu zajatců

## Zajímání kamenů, spojování kamenů do skupin

Základním pojmem v tomto odstavci je “svoboda”

- kámen položený do volného prostoru do středu desky má 4 svobody, tj. volné průsečíky sousedící s ním po čáře, kámen u strany desky má 3 svobody, kámen v rohu pouze 2 svobody
- obsadí-li jeden hráč postupně svými kameny všechny svobody kamene druhé barvy, kámen je zajat, po ztrátě poslední svobody musí být okamžitě odstraněn z desky, zajímající hráč si zajatce shromažďuje pro pozdější počítání skóre
- hráč, na jehož kameny je útočeno, se samozřejmě může bránit, přidáním kamenů k vlastnímu kameni, tak aby spolu sousedily po čáře, vytváří řetěz, řetěz pevně spojených kamenů může být zajat pouze jako celek, svobody řetězů jsou opět všechny volné průsečíky sousedící s ním po čáře, a po obsazení poslední svobody je řetěz zajat (a ihned odstraněn z desky)

## Kam můžeme a kam nesmíme táhnout?

- Táhnout můžeme na libovolný průsečík, při respektování dvou přirozených zákazů
- **zákaz sebevraždy** - hráč nesmí zahrát takový tah, aby jeho kámen, případně řetěz kamenů, neměl po tahu žádnou svobodu, do “sebevraždy” hráč může táhnout, pokud tímto tahem zajme jeden nebo více soupeřových kamenů, tím jeho kámen získá svobody a tak vlastně nestojí v sebevraždě, pamatujeme, že braní je součástí tahu a že na desce nesmí zůstat kameny nemající alespoň 1 svobodu
  - **zákaz opakování pozice** - tj. pravidlo “KO” (japonsky nekonečný), hráč nesmí táhnout tak, aby se po jeho tahu přesně zopakovala pozice před posledním tahem soupeře, po tahu černého nesmí bílý okamžitě tento kámen vzít zpět, musí vyčkat alespoň 1 tah, pozice s “KO” jsou často důležitým taktickým prvkem a jejich význam je rozebrán později
  - **území?** deska je postupem hry rozdělena na řadu oblastí, kde dominují kameny jedné barvy, volné průsečíky uvnitř hranice tvořené kameny jedné barvy (a případně okrajem desky) nazýváme území, pro přesné pochopení pojmu území je důležité si uvědomit, že soupeř může do “mého” území hrát, pokud je území opravdu moje, dokážu jeho kameny chytit a tím své území uhájit, pokud to nedokážu, soupeř si vybuduje v “mém” území svou skupinu se svým územím, současně tím “mé” území zničí

## Konec hry

- pokud hráč dojde k závěru, že již nemůže nic získat ani způsobit ztrátu soupeři, vzdá se tahu slovem “pas”, partie končí, pasují-li po sobě oba hráči, když druhý hráč nepasuje, ale pokračuje ve hře, může i první hráč dále hrát, před ukončením partie je nutné vyřešit všechny sporné situace na desce včetně situací “KO”, a vyplnit neutrální body (body nikoho mezi hranicemi bílých a černých území), jestliže hráči najdou po oboustranném pasování nejasnou situaci, obnoví hru, kameny, které leží v soupeřově území a mohly by být kdykoliv zajmuty (tzv. mrtvé kameny), jsou po skončení hry z desky odstraněny a přidány k zajatcům, tedy není třeba jim vlastními tahy do vlastního území brát všechny svobody, to je nutné při normálním zájímání

## Spočítání výsledků

- každý hráč si spočte všechny body vlastních území (volné průsečíky) a k nim připočte body zajatce, hráč s větším součtem vítězí, v praxi se to většinou provádí trochu odlišně, abychom si ušetřili práci: zajatce naskládáme do soupeřova území (místo přičítání ke svému skóre je odečítáme od soupeřova, na výsledku se nic nemění), a území můžeme přemístěním některých kamenů změnit na obdélníky, nejlépe po desítkách bodů, sčítání jde pak lehce, výklad pravidel a jejich důsledků, návod k úspěšné hře, se znalostí výše uvedených pravidel můžete začít hrát, tato jednoduchá pravidla mají ale hluboké důsledky, a doporučujeme proto každému přečíst si ještě další odstavce

## Živé a mrtvé skupiny

- základním problémem, který řeší každý hráč, je úkol zabránit soupeři, aby zajal jeho skupiny kamenů, existuje poměrně jednoduchý návod, jak vytvářet **skupiny živé**, tj. takové, které soupeř nedokáže zajmout, ani když je úspěšně obklíčí, klíčem je pravidlo o zákazu sebevraždy, skupina je živá, pokud má alespoň 2 pravé oči (nebo možnost je vytvořit) - tj. 2 oddělené části vlastního území, **mrtvé skupiny** - tj. skupiny, které jedna strana nezachrání ani při sebelepší hře, jedno oko nám nestačí ani při velkém počtu vnějších svobod, bílý sice nesmí hrát do oka ihned, ale nic mu nezabrání v postupném odebírání všech vnějších svobod x, a potom již smí zahrát do oka - tímto tahem bere všechny černé kameny, skupiny ohraničující velké území jsou většinou živé bez problému - vždy mají možnost vytvořit jedno oko, a celý zbytek území slouží za druhé oko, skupina bez očí také přežije, když zajme některé ze soupeřových kamenů, kterými ji obklíčuje, nevrhejte se proto bezhlavě do obklíčování, způsobíte si jen vlastní ztráty

- zvláštním případem života bez očí jsou situace sekt, žádná z bojujících stran neměla dost sil k vytvoření dvou očí, ale síly jsou v rovnováze, bílý i černý žije, skupiny mají 2 společné svobody, je asi chybou pokoušet se zajmout soupeřovu skupinu obsazením jedné společné svobody, soupeř by obsadil druhou a zajal naši skupinu, doplňkové pravidlo k seki říká, že žádné skupině žijící v seki se nepočítá území, boj o "KO" často rozhoduje partii

## Základní strategické rady

- je lepší si území nejprve naznačovat, a jeho hranice dokončovat později, území se většinou začíná budovat na 3. a 4. linku, a to nejdříve v rozích, kde to jde nejsnadněji, myslete na celou desku, není nejchytřejší bojovat o 1 bod, když na druhé straně desky na vás čekají desítky bodů, každý tah by měl být víceúčelový, útok a obrana, zvětšování svého území a zmenšování soupeřova, pokud tah splňuje tři z těchto požadavků, je to určitě dobrý tah, méně je někdy více, ohraničíte-li si příliš mnoho, soupeř provede invazi a vy ho nechytíte, nezbyde vám pak nic (pozn.: v partiích silných hráčů lze naopak často vidět velká území, která jsou invazí soupeře zničena, to je ale vyspělá strategie: tlakem na invazní skupinu se vlastní kameny posílí, a tuto sílu pak využijeme pro útok na soupeře nebo k vytvoření velkého území jinde)

## Další informace

- síla a třídy hráčů, handicapovaná hra, komi, v GO mohou hrát zajímavou partii s otevřeným výsledkem i hráči velmi rozdílné výkonnosti, v amatérském GO existují třídy kju a dan, od 20. kju (nejslabší) až po 1. kju, nad nimi je 1. až 7. dan, rozdíl ve výkonnosti dvou po sobě jdoucích tříd je 10 bodů, z toho plyne možnost handicapovaných partií: slabší hráč (černý) položí na začátku partie několik kamenů po sobě na zvýzněné body, pak teprve hraje bílý, normální počet handicapů je 2 až 9 na desce 19x19, 2 až 5 na desce 13x13, výhoda prvního tahu je v rovných partiích kompenzována tzv. komi, které se bílý hráč na konci partie přičte ke svému skóre, komi je obvykle 6,5 bodu



- GO je nejstarší hra světa, která vznikla v Japonsku - mým cílem bylo vytvořit hru, která by se **inspirovala touto kulturou, ale zároveň ji úplně nekopírovala** (např. jsem se chtěla vyvarovat kaligrafickému písmu, které je pro tuto kulturu sice typické, ale hru neposouvá do dnešní moderní doby)
- **kulatý tvar navržené hry vychází z tvaru japonské vlajky, ale i z její barevnosti** - použita byla bílá a červená barva
- **použitý materiál** - karton přírodní barvy, skleněné hrací kameny bílé a černé barvy, různá velikost hracích kamenů (Japonci dříve hráli s kamínky, které našli v přírodě a ty měly také různou velikost), přírodní krejčovské plátno na sáčky, sloužící na uschování hracích kamenů (nehrozí rozsypaní a smíchání hracích kamenů), barevně potisklý papír propagující hru GO
- **hra GO se skládá ze dvou spojených půlkruhů**, po otevření vzniká jeden veliký kruh, na jehož vnější straně se nachází hrací deska a na jeho vnitřní straně prostor pro uschování hracích kamenů a návodu na hraní hry
- **hra GO byla vytvořena do tvaru “tašky” s vyřezaným prostorem pro držení**, díky tomu není potřeba již další krabice na uschování hry
- **grafika je řešena střízlivě** tak, aby celou hru **pouze doplňovala, korespondovala s ní a nepřebíjela ji** - přes celou hru je přepásán pruh papíru, díky kterému tzv. “taška” drží pohromadě a neotevívá se
- **na pruhu papíru jsou napsány důležité informace potřebné při prodeji** (název, co je to za hru, stručný popis hry, výrobce, adresa, na spodní straně je pro dnešní dobu nezbytný čárový kód)
- jako neoptimálnější **písmový font jsem zvolila Century Gothic**, který působí moderně - má oblé tahy a tak souzní s celou hrou, která se také skládá pouze z oblých tvarů



Vlastní návrh hry GO - celkový pohled

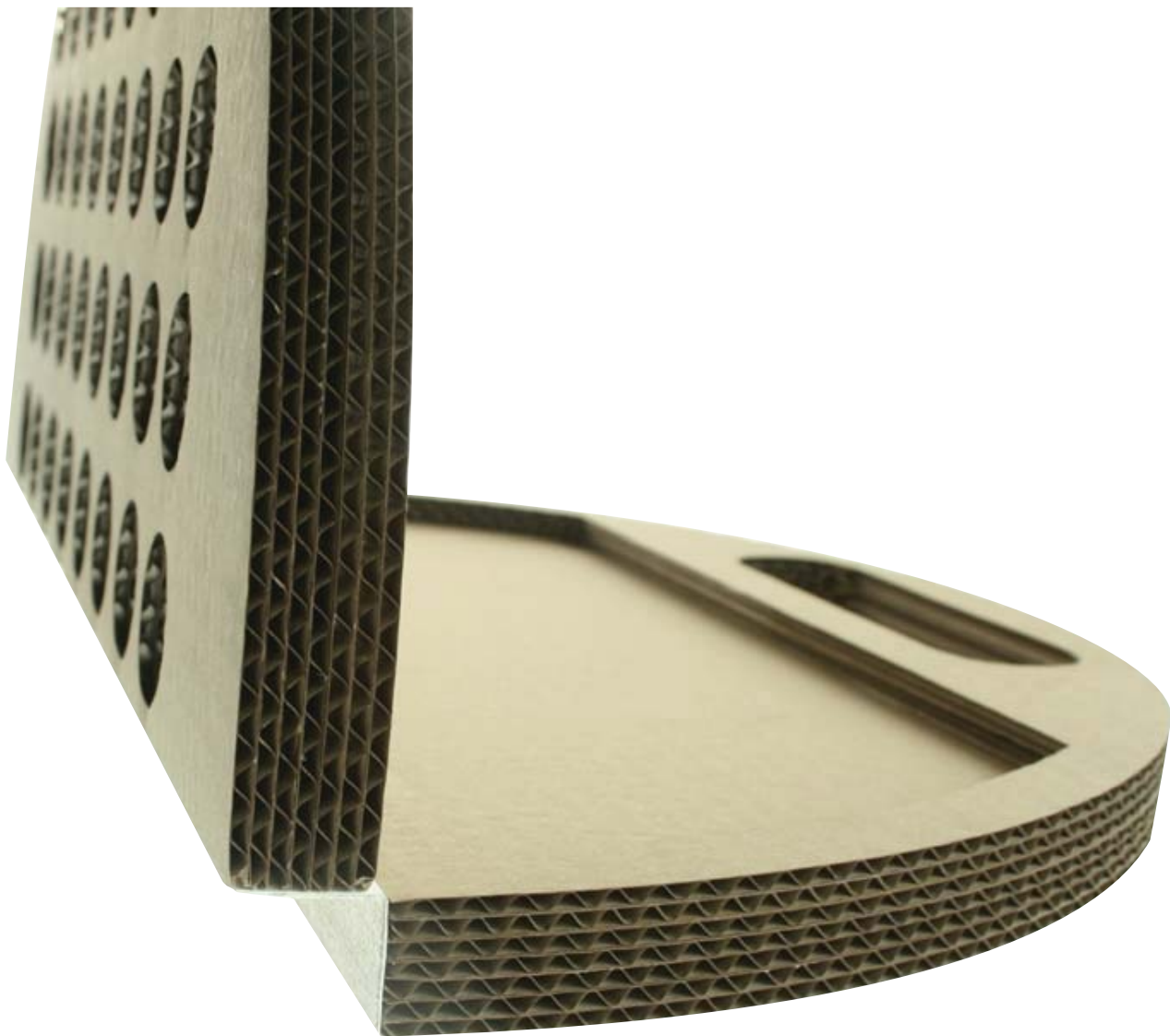


Vlastní návrh hry GO - vnější strana





Vlastní návrh hry GO - vnitřní strana



Vlastní návrh hry GO - GO v detailu



Vlastní návrh hry GO - GO v akci



Barbora Jarošová

Univerzita Tomáše Bati / Fakulta multimediálních komunikací / Ústav vizuální tvorby /  
ateliér 3D / předmět: Obalový design / konzultace: MgA. Václav Skácel  
2. ročník / zimní semestr / 2008 - 2009