

Gymnázium Přírodní škola, o.p.s.
Profilová práce – třída Omikron
Nižší stupeň studia
2022/2023

Tomáš Brdička

Grafické řešení deskové hry

Vedoucí práce: Mgr. Tereza Průšová

Datum odevzdání: 18.11.2022

Obsah

| | |
|---|----|
| Úvod | 1 |
| Historie hry Monopoly | 1 |
| Proč jsem si vybral Monopoly? | 1 |
| Proč fantasy? | 2 |
| Proč grafický a 3D design? | 2 |
| Cíle práce | 3 |
| Metodika | 4 |
| Grafické práce | 4 |
| 3D komponenty | 4 |
| Prototyp hry | 4 |
| Výstupy | 5 |
| Teoretické zpracování postupu tvorby | 6 |
| Původní verze hry a co jsem z ní zachoval | 6 |
| Změny související s převodem do symbolického rámce středověké fantasy | 6 |
| Hrací plocha | 6 |
| Karty | 7 |
| Peníze | 7 |
| 3D komponenty | 7 |
| Pravidla hry | 8 |
| Krabice | 8 |
| Komentář k pracovním postupům | 8 |
| Kresba a Adobe Photoshop | 8 |
| Font | 9 |
| Modelování 3D objektů a Blender | 9 |
| Výroba hrací desky | 9 |
| Výroba karet | 10 |
| Výroba mincí | 10 |
| 3D tisk | 11 |
| Pravidla hry | 11 |
| Krabice | 11 |
| Náklady na výrobu hry | 11 |
| Jak na design deskové hry | 12 |
| Co je třeba rozmyslet předem | 12 |
| Potřebné vybavení | 12 |
| Práce s Adobe Photoshop | 12 |
| Práce s programem Blender | 13 |
| Výroba prototypu hry | 14 |
| Závěr | 15 |
| Seznam zdrojů | 16 |

Úvod

Historie hry Monopoly

Monopoly jsou stolní desková hra, jejíž původní koncept vymyslela a v roce 1904 patentovala Američanka Lizzie Magie. Jednalo se o hru The Landlord's Game, jejímž cílem bylo ilustrovat negativní důsledky monopolismu prostřednictvím dvou různých variant pravidel, monopolistické a kooperativní. Nakonec se ale ujala jen první monopolistická varianta, která se později stala základem současné hry Monopoly.¹ Hra nebyla průmyslově vyráběna, ale šířila se mezi lidmi, kteří si ji vlastními silami kopírovali a dále upravovali. Jednu tuto verzi prohlásil za vlastní vynález Charles Darrow, který byl v té době kvůli velké hospodářské krizi finančně na dně. V roce 1935 prodal autorská práva na hru společnosti Parker Brothers. Jen první rok se jí prodalo 278 000 kusů, druhý už téměř 2 000 000.²

V Československu se hra poprvé objevila v meziválečné době pod názvem Business, kde pointa hry spočívala v nákupu pozemků v Praze. Za komunistického režimu nebylo možné takové kapitalisticky založené hry vydávat, ale Ladislavu Marešovi se podařilo vymyslet variantu, která vyjít mohla. Jednalo se o hru Dostihy a sázky z dostihového prostředí, která se stala velmi oblíbenou, mimo jiné díky kritickému článku v Rudém právu, který tuto hru paradoxně velmi zpopularizoval.²

Nyní se hra Monopoly distribuuje pod společností HASBRO®. Drží ocenění Games Magazine a jedná se o jednu z nejznámějších deskových her.³ Guinnessova kniha rekordů uvádí že do roku 1999 celosvětově hrálo hru 500 000 000 lidí.⁴

Proč jsem si vybral Monopoly?

Monopoly jsou hra, která mne odjakživa uchvacovala svou neskutečnou dovedností zcela vtáhnout všechny hráče do děje a také schopností rozzuřit i sebevyrovnanějšího hráče. Také mi přišlo, že tato hra kvůli svému stáří má oproti ostatním strategickým hrám design, který byl sice v té době zcela dostačující, avšak dnes se s pomocí nových technických prostředků dá dosáhnout složitějšího a lépe vypadajícího grafického zpracování.

Ano, existuje mnoho designových a tematických verzí této hry, ale to mne od mého záměru neodradilo, ba naopak mne to utvrdilo v tom, že pokud se pokusím tematicky přepracovat právě tuto hru, nejedná se o naprosto nemožný úkol, ale je to počin, který je v mých silách.

¹ Lizzie Magie. Wikipedia [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Lizzie_Magie

² Historie deskovek: Monopoly - příběh ukradené hry z roku 1902. 4 Kavky [online]. 31.1.2022 [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.4kavky.cz/blog/historie-deskovek--monopoly-ostudna-historie-ukradene-hry/>

³ Monopoly. Wikipedie [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Monopoly>

⁴ Most popular board game. Guinness World Records [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/72473-most-popular-board-game#>

Proč fantasy?

Fantasy je žánr, který mám hodně rád od té doby, co jsem začal číst. Říkal jsem si, že jestli se při mé profilové práci budu ubírat spíše uměleckým směrem, určitě bych chtěl do své práce nějakým způsobem zakomponovat právě tuto tematiku. Když jsem se pak rozhodl, že budu přepracovávat design hry Monopoly, nemohl jsem se rozhodnout pro jiné než pro toto téma. Také jsem zjistil, že Monopoly mají mnoho různých zpracování. K tématu fantasy se váže jen verze na motivy Pána prstenů, která však v době, kdy jsem svou práci plánoval (podzim 2021), ještě nebyla dostupná.

Proč grafický a 3D design?

Vždy mě bavila tradiční kresba, ale chtěl jsem proniknout i do digitální grafiky a naučit se digitální kresbu v počítači. Již poměrně dlouho jsem se pokoušel nějakým způsobem pracovat s programem Adobe Photoshop, ale nikdy jsem se nedostal k využívání žádných pokročilejších funkcí. Stejně tak mě nesmírně zajímala tvorba digitálních trojrozměrných objektů, o níž jsem se již několikrát, spíše neúspěšně, pokoušel, a proto jsem se v rámci této práce chtěl naučit pracovat s programem Blender, který je dnes asi nejpoužívanějším otevřeným programem pro tvorbu trojrozměrné počítačové grafiky.

Cíle práce

Mým hlavním cílem bylo převést existující deskovou hru Monopoly do jiného (fantasy) symbolického rámce, zcela nově ji graficky zpracovat, vytvořit komplexní grafické a technické řešení základní desky, modelů malých i velkých domů a figurek, veškerých karet Šance a Pokladna a veškerých karet vázajících se k jednotlivým místům na herním plánu. Skrze tuto zkušenost jsem chtěl zjistit více o vývoji deskových her a naučit se pracovat s programy Blender a Adobe Photoshop.

Metodika

Grafické práce

Veškeré grafické práce jsem prováděl v programu Adobe Photoshop CC⁵ na počítači Dell Inspiron 7520 s externím monitorem Dell S2721DS a grafickým tabletem XP-PEN Artist 15.6 Pro. Na veškeré texty jsem používal jednotný font Almendra SC, který vytvořila Ana Sanfelippo a je volně k dispozici na internetových stránkách 1001 Fonts.⁶ Tento font jsem rozšířil o znaky s českou diakritikou pomocí programu FontForge.⁷ Text pravidel jsem přepisoval a následně také tiskl v programu Microsoft Word. Obrázek pergamenu použitý jako pozadí některých karet, návodu a krabice jsem stáhnul z internetových stránek Freepik.⁸

3D komponenty

Trojrozměrné herní prvky jsem navrhl v programu Blender.⁹ Vzhledem k častým aktualizacím jsem postupem času pracoval se třemi verzemi - 2.9, 3.0, 3.1 s použitím následujících rozšíření: Bool Tool umožňující rychlejší přístup k funkcím Boolean, Auto Mirror, který umožňuje velmi jednoduše symetrizovat objekty, Extra Objects, přidávající možnost vkládání více druhů objektů a PowerSave, který automaticky ukládal moji práci. Použil jsem stejnou výpočetní techniku popsanou výše.

Prototyp hry

Herní plán jsem nechal vytisknout firmou iDigitisk¹⁰ na bílou samolepicí 100 µm vinylovou folii a nalepil jsem jej na recyklovaný šedý kartonový papír tloušťky 1,9 mm. Překlad jsem přelepil samolepicí opravnou páskou Roxolid. Karty jsem vytiskl na domácí tiskárně Canon Pixma MG7750 na oboustranný matný papír Canon MP-101D a ručně vystříhl. Peníze jsem vytiskl na stejný papír, jako veškeré karty, nalepil na oboustrannou samolepicí pěnovou pásku Roxolid a vysekl kruhovým výsečником o průměru 15, nebo 20 mm. Návod jsem vytiskl na téže tiskárně na běžný kancelářský papír. Trojrozměrné komponenty (figurky, domy) jsem nechal zakázkově vytisknout z SLA pryskyřice na 3D tiskárně firmou For3Dtisk¹¹. Krabici jsem vyrobil ze stejného kartonového papíru jako herní plán a polepil kancelářským papírem s vytištěným nápisem MONOPOLY FANTASY a dalšími designovými prvky.

⁵ Adobe Photoshop. Adobe [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.adobe.com/cz/products/photoshop.html>

⁶ Almendra SC Font. 1001 Fonts [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.1001fonts.com/almendra-sc-font.html>

⁷ FontForge. FontForge [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://fontforge.org/>

⁸ Old parchment paper texture background vintage wallpaper. Freepik [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: https://www.freepik.com/premium-photo/old-parchment-paper-texture-background-vintage-wallpaper_25607916.htm

⁹ Blender. Blender [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.blender.org/>

¹⁰ iDigitisk [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <http://www.idigitisk.cz/>

¹¹ For3Dtisk [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://for3dtisk.cz/>

Výstupy

Graficky jsem zpracoval základní desku deskové hry Monopoly, veškeré kartičky (tzn. 16 karet Šance, 16 karet Truhlice (v původní verzi Pokladna) a 28 karet Živností) a vytvořil jsem 3D modely domů a figurek pohybujících se po ploše. Dále jsem přepsal a graficky zpracoval pravidla hry, aby odpovídala středověké tematice a navrhl design krabice. Nakonec jsem vytvořil funkční prototyp celé hry. Přehled nově navržených herních prvků se nachází v Příloze 3 této práce.

Teoretické zpracování postupu tvorby

Původní verze hry a co jsem z ní zachoval

Vycházel jsem z britské verze hry Monopoly od firmy Waddingtons z 80. let minulého století, protože tuto verzi vlastní moji rodiče. V celé práci však v odkazech na původní hru používám názvosloví české verze. Z původního designu jsem zachoval rozměry i základní rozložení původního herního plánu, rozměry a počty políček a jejich pořadí, počty figurek, domečků, karet domů i karet Šance a Truhlice (v původních českých verzích nazývaných Šance a Pokladna) i množství peněz v oběhu (po převodu na zlaté, stříbrné a měďáky). Zachoval jsem i většinu pravidel hry. Jejich modifikace se týkaly téměř výhradně názvosloví, které bylo nutno převést do středověkého fantasy rámce.

Změny související s převodem do symbolického rámce středověké fantasy

Hrací plocha

Na hrací desce jsem změnil názvy všech políček. V původní verzi většinu políček tvoří místa v soudobém Londýně (např. Trafalgar Square, nebo Regent Street). Hráči si kupují pozemky na těchto místech, staví na nich domy a hotely, a pokud si na tato políčka někdo stoupne, musí zaplatit nájem. Dále jsou zde speciální políčka určená k oživení hry, jako jsou například nádraží, podniky veřejných služeb, nebo poplatky. Ve středověkém formátu však byla tato políčka zcela nepoužitelná. Proto jsem jejich názvy změnil na označení řemeslníků provozujících typická středověká řemesla. Hráči si pak staví domy s krámkou nebo jiné stavby potřebné k prodeji řemeslných výrobků nebo k výkonu řemesla. Osoba, která stoupne na dané políčko, zde musí zaplatit za služby daného řemeslníka, nebo jeho výrobky (místo původní platby nájemného). U políček jednotlivých živností jsem kromě jejich názvů změnil i font. U jednotlivých monopolů (skupin dvou až tří tematicky spřažených políček) jsem mírně upravil odstíny barev a zabarvil jsem celé políčko dané živnosti (již není zabarvený jen drobný obdélníček na kraji políčka)(Obr. 1).

Všechna čtyři nádraží jsem změnil na věže. Aby nebyly všechny stejné, označil jsem je podle světových stran (Severní věž, Jižní věž, Západní věž, Východní věž) a následně jsem doprostřed hracího plánu umístil růžici světových stran, aby se dalo jednoduše poznat, která věž je která. Políčka Vodárny a Energetické závody jsem změnil na políčka Zaklínač a Drakobijce, ale funkci jsem ponechal stejnou. Obě políčka poplatků jsem předělal na Mýto a Desátek. U políček: Start, Vězení/Jen na návštěvě a Jdi do vězení jsem nakreslil jejich středověký ekvivalent, ale jinak kromě překladu do češtiny a změny názvu vězení na žalář jsem neprovedl žádné změny. U rohového políčka Bezplatné parkování jsem nakreslil miniaturu dvoukolového vozu a přidal tomuto políčku novou funkci převzatou z elektronické napodobeniny hry Monopoly zvané Business tour¹². Tato úprava umožní za určitý poplatek přesun z tohoto políčka na jakékoliv jiné volné políčko. Díky tomu bude hra probíhat o něco svižněji (Obr. 1).

¹² Business Tour - Board Game with Online Multiplayer. Steam [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/397900/Business_Tour_Board_Game_with_Online_Multiplayer/

Karty

Součástí původní hry jsou tři typy karet: karty jednotlivých pozemků, dokazující jejich vlastnictví a obsahující doplňující informace k daným pozemkům, a dále karty Šance a karty Pokladna určené pro stejnojmenná políčka, obsahující různé instrukce, poplatky nebo odměny, které mohou hru, jak usnadnit, tak také velmi znepríjemnit. Veškeré karty jsem zvětšil, a to na jednotnou velikost 6 cm na šířku a 10.3 cm na výšku, aby se na přední stranu kromě textu vešly i kresby, ale i pro celkové zlepšení vzhledu. Karty Šance a Pokladna jsem tedy otočil na výšku, místo původního formátu na šířku.

Názvy karet jsem změnil podle políček s nimi spojených. Řemesla tvořící určitý monopol byla zvolena tak, aby se k sobě tematicky hodila. Kromě karet řemesel jsem také přidal karty Kostel a Klášter, které sice nejsou středověkými řemesly, ale náboženství bylo velmi důležitou součástí středověkého života, a pro mnoho lidí bylo i zdrojem příjmů, a proto zde tyto budovy nemohly chybět. Pro přední stranu karet jsem použil barevné pozadí podobné barevnému provedení políček jednotlivých monopolů na hracím plánu, do kterých dané karty náleží, a do spodní části jsem pro oživení přidal jednoduchou kresbu města (Obr. 2). Karty Vodárny a Energetické závody jsem změnil na karty Zaklínač a Drakobijce a na pozadí přední strany kartičky jsem umístil siluetu zaklínače a drakobijce, přes které jsem napsal informace o funkci karet. Zadní stranu jsem vyřešil stejně jako u karet živností. Karty vlakových nádraží jsem změnil na karty věží, rozlišovaných podle světových stran a na pozadí přední strany jsem opět umístil siluetu věže z hracího plánu a přes ní informace o funkci věží. V původní verzi je přes celou zadní stranu výše zmíněných karet cena zástavy. Já jsem na zadní stranu namaloval pohled do ulice městečka, kde se celá hra odehrává, a cenu zástavy jsem zmenšil a umístil do spodní části karty (Obr. 2).

Název karty Šance jsem zachoval a název karty Pokladna jsem pro lepší shodu se středověkou tematikou změnil na Truhlice. Zadní stranu jsem opatřil tematickou kresbou a přední stranu jsem vybavil obvodovými ornamenty s texturou pergamenu na pozadí. Změnil jsem i texty, aby odpovídaly tematice, ale jejich dopad jsem ponechal stejný (Obr. 3).

Peníze

Jako peníze se v původní verzi hry používaly bankovky. To ale neodpovídalo mé středověké verzi. Navrhl jsem tedy design tří druhů mincí, zlatých, stříbrných a měděných (Obr. 4). Kurz mezi původními librami a mými zlaťáky, stříbrňáky a měďáky jsem ustanovil na: 1 zlatý = 10 stříbrných = 100 měděných = 100 liber. Ceny se tím pádem někdy stávají trochu nerealistické, ale zdálo se mi nejlepší ponechat je na těchto hodnotách, protože jakýkoliv jiný převod by buď vyžadoval velké množství mincí nebo by ohrozil funkčnost hry. Domnívám se také, že tento systém je z pohledu hráče nejpřehlednější

3D komponenty

Pro trojrozměrné hrací prvky jsem vytvořil zcela nový návrh. U figurek jsem zachoval to, že jsou všechny neživými předměty, ale všechny jsem mírně zvětšil a předělal do fantasy tematiky. Domečky jsem taktéž zvětšil a vytvořil model středověkého stavení s funkcí menšího domu. Ve středověku měli řemeslníci obvykle dílnu i krámk ve stejném domě, kde bydleli, a tak je tento model možné považovat za stavbu se všemi těmito funkcemi. Jako

velký dům jsem použil ten samý model, ale ještě jsem ho zvětšil a přidělal jsem k němu dvě další průčelí (Obr. 5).

Pravidla hry

Pravidla vychází z verze dostupné na internetových stránkách Hrejsi.cz.¹³ Text jsem povětšinou zachoval v původním znění, pouze na místech, kde by pravidla nesouhlasila s mou středověkou fantasy verzí jsem mírně upravil terminologii. Design pravidel jsem kompletně přepracoval, do podobného stylu, jaký jsem použil pro přední stranu karet Šance a Truhlice s texturou pergamenu na pozadí, orámovanou ornamenty. Pravidla jsem vytiskl na běžný kancelářský papír ve formě brožury formátu A5.

Krabice

Spodní část krabice jsem mírně zvýšil, aby se lépe sundávalo víko, ale ostatní rozměry jsem víceméně zachoval. Pro víko jsem vytvořil nový design. Použil jsem podobný styl jako u karet Šance a Truhlice s pergamenem, obvodovými ornamenty a velkým černým nápisem MONOPOLY FANTASY uprostřed (Obr. 6).

Komentář k pracovním postupům

Kresba a Adobe Photoshop

Podle mého názoru je pro design deskové hry digitální kresba mnohem vhodnější než tradiční kresba. Součástí hry je poměrně hodně prvků opakujících se na různých herních komponentách. Jejich překreslování tradičním způsobem by dalo o mnoho více práce a výsledné kopie by stejně nebyly identické. Digitální kresba se také dá mnohem snadněji opravovat a předělávat. Pokud by byla hra vyráběna komerčně, bylo by nakonec stejně nutné i tradiční kresbu zdigitalizovat.

Všechny kresby jsem vytvořil v programu Adobe Photoshop, který jsem měl již delší dobu k dispozici a chtěl jsem se s ním naučit pracovat. Jedná se o jeden z nejběžněji užívaných profesionálních programů na 2D grafiku. Je primárně určen pro úpravu fotografií a děl kombinujících fotografie a další grafické prvky. Díky tomu obsahuje veškeré funkce potřebné ke kresbě a grafickému designu. Kromě toho je kresba v mnoha ohledech fotografií podobná, a tak byl pro mou práci Adobe Photoshop více než dostačující. Jedná se o velmi složitý program, ale jeho základní funkce jsou poměrně intuitivní, a metodou pokus – omyl v kombinaci s radami mého otce a návody na YouTube (viz dva příklady dole v poznámce pod čarou¹⁴) nebyl až takový problém naučit se pracovat s nástroji, které jsem potřeboval.

Široké možnosti, které program poskytuje jsou také jedním z důvodů, proč se mi s digitální kresbou pracovalo o mnoho lépe než s kresbou tradiční. Patří mezi ně například využívání vrstev nebo možnosti oprav, návratu o několik kroků zpět, využívání nedestruktivních změn, či zvětšování, zmenšování a přesouvání již nakreslených prvků. Velice užitečnou se ukázala funkce Ořezávací maska (Clipping mask), umožňující

¹³ Monopoly. Hrejsi.cz [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <http://testapp.hrejsi.cz/monopoly/pravidla.htm>

¹⁴ SOLOPRESS. How to create a Clipping Mask in Photoshop | Adobe Tutorial. YouTube [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=K2GWRsywSml>
MERCEDÉS, Javier. How To Add an Adjustment to a Single Layer in Photoshop. YouTube [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=811AetwbAUs>

„obtisknout“ tvar jakékoliv vrstvy do jiné vrstvy umístěné nad ní. Mě to například umožnilo vytvarovat texturu pergamenu do tvaru složitých ornamentů.

Jedinou nevýhodou digitální kresby je, že vyžaduje grafický, nebo alespoň normální tablet. Digitální kresba myší je podstatně obtížnější (pokud je vůbec možná).

Font

Původní verze fontu Almendra SC neobsahovala znaky s českou diakritikou. Font jsem upravil pomocí programu FontForge. České znaky jsem vytvořil tak, že jsem zkopíroval háčky a čárky z jiných znaků ke znakům kde chyběly a pak jsem je případně trochu posunul doprava, nebo doleva, ale nikdy ne nahoru nebo dolů, jelikož tím bych porušil jednotný vzhled fontu.

Modelování 3D objektů a Blender

Pro tvorbu 3D grafiky jsem použil program Blender, jelikož se jedná o druhý nejpoužívanější software na tvorbu 3D modelů hned po programu Unity, který je ale určený na tvorbu her, a z vlastní zkušenosti vím, že na vytváření trojrozměrných objektů je nevhodný. Dalším pozitivním faktorem je, že Blender je kompletně zdarma. Jedná se o software s obrovským množstvím funkcí. Na základní úrovni ale není až tak složité se s tímto softwarem naučit pracovat. Využít lze velké množství návodů na YouTube (dva příklady uvádím dole v poznámce pod čarou¹⁵), kterých je díky obrovské komunitě Blenderu skutečně početně. Kdybych si měl nyní znovu vybírat, s pomocí kterého software budu svou práci dělat, nevolil bych jinak.

Blender má také neskutečnou zásobu funkcí, které při vytváření 3D objektů na úrovni, na jaké jsem je vytvářel já, nebyly potřeba, ale dávají mi možnost v budoucnu se k Blenderu vrátit, a nyní, když znám jeho základy, se dále rozvíjet i v ostatních dovednostech souvisejících s 3D grafikou.

Výroba hrací desky

U vytváření funkčního prototypu hrací plochy jsem narazil na primární problém, že plochu, kvůli její velikosti, bylo nutné v půlce přeložit. Abych dosáhl jednoduchého překládání plochy bylo třeba rozříznout podkladový karton na dvě poloviny, uprostřed nechat drobnou mezeru pro snadné skládání a obě poloviny spojit pevným ohebným materiálem, jako je například samolepicí páska. Kdybych grafický design desky nechal vytisknout přímo na karton, musel bych v místě ohybu zakrýt jeho část lepicí páskou. To by narušilo celistvost a jednodušnost mého designu, a proto jsem musel hledat řešení, které zajistí, že bude plocha dostatečně betelná a zároveň přeložitelná v polovině bez narušení celistvosti kreseb.

Jako první mě napadlo, že by bylo možné předem připravit karton, který bude mít v polovině ohebný spoj vytvořený pomocí lepicí pásky. Na ten bych mohl nalepit plochu vytištěnou na několik kancelářských papírů slepených dohromady. Kdybych ale lepil papír na karton za použití tekutého lepidla, byla by zde velká šance, že se karton nějakým způsobem

¹⁵ AWANYS. Naučím tě MODELOVAT ve 3D do HER!. YouTube [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=dbC2erviQkw>
AWANYS. BLENDER 3D LOW-POLY SPEEDART. YouTube [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=wXxNETt2wEw>

zkrouť. Navíc v místě přehybu by se papír brzy opotřeboval a nejspíše by ani na lepicí pásce nedržel.

Nakonec jsem našel ideální řešení, a to v podobě vytištění plochy na PVC samolepku, kterou bylo možné na karton nalepit bez rizika zkroucení. Ohebná a pevná PVC samolepka zároveň nahradila lepicí pásku v místě překladu desky. Ten jsem ale pro jistotu ještě zespoda zajistil samolepicí opravnou páskou. PVC samolepku jsem navíc navrhl s přesahem, který jsem přehnul přes okraje kartonu, čímž jsem dosáhl dobře vypadajících čistých hran a zároveň celou plochu zpevnil (Obr. 1).

Výroba karet

Karty jsem oboustranně vytiskl na tvrdý matný papír Canon MP-101D. Jedná se o jediný tvrdý papír do tiskáren Canon, na který se dá oboustranně tisknout ve vysoké kvalitě a zároveň má dostatečnou tloušťku, aby se karty neohýbaly. Během samotného tisku jsem stál před problémem, jak zajistit, že obě strany kartiček budou přesně proti sobě. Vytvořil jsem si proto v programu Adobe Photoshop tiskovou šablonu velikosti A4, do které jsem následně vkládal jednotlivé karty (celkem osm na jeden papír). Stejnou šablonu jsem použil i pro opačnou stranu, což mi teoreticky mělo zajistit, že všechny přední strany karet budou přesně naproti jejich zadním stranám.

Nakonec se ale ukázalo, že s domácí tiskárnou, je takřka nemožné vytisknout obě strany přesně proti sobě. Po mnoha marných pokusech jsem zjistil, že tiskárna si podává papír, který je z jedné strany potištěný, s jinou přesností než nepotištěný. Tento problém se dal alespoň částečně vyřešit tím, že jsem nechal čerstvě potištěný papír alespoň 15 minut zaschnout, než jsem tiskl druhou stranu. Úspěšnost se tím zvýšila přibližně na 50%. Karty jsem nakonec vystříhl nůžkami (Obr. 7).

Výroba mincí

Peníze jsem zcela původně navrhl tak, aby je bylo možné oboustranně vytisknout na tvrdý papír a následně vystříhnout. Nakonec jsem však došel k závěru, že stříhání všech peněz z tvrdého papíru by bylo příliš obtížné a mince by byly příliš tenké na to, aby je bylo možné pohodlně zvednout ze stolu. Rozhodl jsem se tedy nakoupit kovové klempířské podložky a následně je přestříkat zlatým, stříbrným a měděným sprejem. Toto řešení by sice bylo časově relativně nenáročné, ale naproti tomu by to bylo poměrně nákladné a neumožnilo by mi to použít můj design. Takovéto peníze by také byly docela těžké, což sice přidává poněkud autentičtější pocit, ale zase by to ztěžovalo manipulaci s celou hrou. Nakonec jsem vymyslel řešení, které mi dovoľovalo použít můj návrh mincí, ale zároveň nebylo přespříliš časově ani finančně náročné. Ve dvou kopiích jsem vytiskl 88 mincí (166 pro měďáky) vždy na jednu stranu tvrdého matného papíru (stejného, jako jsem používal u karet). Obě takto vytisknuté strany jsem nalepil přesně proti sobě pomocí oboustranné samolepicí pěnové pásky. Následně jsem tyto mince vysekal výsečnickem o průměru 20 mm pro zlatáky a stříbrňáky a 15 mm pro měďáky (Obr. 8). Velikost mincí jsem musel kvůli velikosti výsečnicků oproti původnímu záměru o něco zmenšit, ale nakonec jsem zjistil, že 15 - 20 mm byla u českých středověkých mincí běžná velikost.¹⁶

¹⁶ Mince v českých zemích. Wikipedie [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Mince_v_%C4%8Desk%C3%BDch_zem%C3%ADch

3D tisk

Tisk trojrozměrných komponent jsem objednal u firmy For3Dtisk, přičemž jsem musel zesílit některé tenčí části, u kterých hrozilo že nebudou dostatečně pevné. Firma také navrhla tisk z SLA pryskyřice místo nejběžnějšího PLA plastu, který neumožňuje dostatečnou úroveň detailů (Obr. 5).

Pravidla hry

Pravidla jsem původně neplánoval nijak graficky přepracovat, ale nakonec jsem se na doporučení vedoucí práce pro jednotnější vzhled celé hry rozhodl uplatnit stejný design jako na předních stranách karet Šance a Truhlice (Příloha 2). Jelikož Photoshop není vhodný pro psaní delších textů, vytvořil jsem v tomto programu pouze grafický design pozadí, který jsem následně oboustranně bezokrajově vytiskl na kancelářský papír. Při bezokrajovém tisku však tiskárna obrázek mírně zvětší, přičemž ale také kousek okraje samotného obrázku odřízne. Musil jsem tedy rámovací ornamenty o něco zmenšit, aby na pozadí zůstaly celé. Papíry s předtištěným pozadím jsem potom použil pro tisk samotného textu pravidel z programu Microsoft Word. V nastavení tiskárny jsem použil možnost „Brožura“, která upraví velikost a pořadí stránek tak, že je možné z nich sestavit brožuru ve formátu A5.

Krabice

Dno a bočnice jsem vytvářel z jednoho kusu kartonu. Karton lze stříhat nůžkami jen do délky cca 5 cm. Delší řezy jsem udělal odlamovacím nožem podle kovového pravítka. V místě, kde se měly bočnice ohnout, jsem tupou stranou příborového nože vyryl rýhu a podle ní jsem karton přeložil. V rozích jsem bočnice spojil opravnou páskou. Víko jsem vyřešil stejným způsobem. Dekorace a nápis „MONOPOLY FANTASY“ na víko jsem navrhl v programu Adobe Photoshop a uložil jsem je ve formátu PDF. Tento design jsem následně s nastavením „Plakát“ vytiskl z programu Adobe Acrobat Reader, který rozložil tisk celé plochy na 6 jednotlivých papírů A4 s úzkým překryvem, přes který jsem vše slepil tyčinkovým lepidlem. Krabici jsem polepil tenkou oboustrannou samolepicí páskou a na ni jsem nalepil takto poslepované papíry s graficky zpracovaným nápisem. Spodní část krabice jsem vyřešil stejně, ale zde jsem nechal jen bílý papír bez potisku. Příhrádky jsem vytvořil ze stejného kartonu jako krabici (Obr. 6 a 9).

Náklady na výrobu hry

V následující tabulce (Tabulka 1) uvádím náklady na fyzickou výrobu prototypu hry. V nákladech nejsou započítány výdaje na výpočetní techniku a programy. Neobsahuje také náklady na nástroje a vybavení, které jsem měl předem k dispozici. Jedná se však většinou o běžnou výbavu domácnosti.

Tabulka 1. Náklady na výrobu hry

| Položka | Cena (Kč) |
|--|-----------|
| Tisk hrací plochy | 244,- |
| 3D tisk domů a figurek | 2280,- |
| Karton šedý 1,9 mm (spotřebovaná část) | 218,- |

| | |
|---|---------------|
| Oboustranná pěnová samolepicí páska (2ks) | 258,- |
| Tenká oboustranná samolepicí páska | 99,- |
| Oboustranný tvrdý tiskový papír Canon MP-101D (spotřebovaná část) | 160,- |
| Tyčinkové lepidlo | 30,- |
| Součet | 3289,- |

Jak na design deskové hry

Co je třeba rozmyslet předem

Na začátku je potřeba věnovat poměrně hodně času přemýšlení nad plánovaným designem. Předem je třeba si říct, co všechno je třeba navrhnout, popřípadě jakým způsobem mají být jednotlivé komponenty následně vyráběny. Předem je nutné rozmyslet, které komponenty plánuji vytvořit pouze dvojrozměrně, a které trojrozměrně. Také je v této fázi důležité vymyslet, jak sjednotit vzhled celé hry pomocí jednotných designových prvků, které se budou opakovat na výsledných herních komponentách. Hru je také třeba navrhnout tak, aby byla fyzicky vyrobitelná a v případě, že hru do fyzické podoby budu převádět sám, je třeba mít už od začátku rozmyšlený způsob, jakým budu veškeré komponenty realizovat, a podle toho pak upravit postup tvorby. Celou dobu musím počítat s vybavením, které mám k dispozici.

Potřebné vybavení

Co se týče potřebného vybavení, naprosto nezbytný je dostatečně výkonný počítač (nároky na výkonnost PC by měl udávat výrobce software) a grafický tablet (nejlépe s displejem, ale je možné pracovat i s tabletem bez displeje). Kreslit myší pro velkou obtížnost nedoporučuji.

Pokud jde o software, na tvorbu 2D grafiky je možné použít jakýkoliv pokročilejší grafický software, ale Photoshop mohu jen doporučit. Za celou dobu se mi nestalo, že bych narazil na jakékoliv jeho limity. Naopak bych nedoporučoval používat programy, které jsou instalovány s operačním systémem, jako je třeba aplikace Malování, nebo Malování 3D, protože obsahují naprosté minimum funkcí, které k tvorbě pokročilejší 2D grafiky rozhodně nestačí. Z podobných důvodů také nedoporučuji Microsoft Powerpoint, nebo podobné programy určené spíše k tvorbě prezentací.

Práce s Adobe Photoshop

Při práci s Adobe Photoshop jsem ne vždy bezbolestným způsobem získal řadu zkušeností. Např. už ze začátku je důležité mít v programu nastavenou finální velikost všech herních komponent, protože při dodatečném zvětšování nebo zmenšování může docházet k deformacím nebo ztrátě rozlišení. Dále je hodně důležité co nejvíce využívat vrstvy. Jednotlivé objekty by měly být vždy v jiných vrstvách. Jednotlivé vrstvy je totiž možno upravovat samostatně, nezávisle na ostatních. U složitých komponent, jako je například hrací plocha, která v mém návrhu obsahuje více než 200 vrstev, je neméně důležité mít všechny vrstvy rozřazené do skupin a správně pojmenované, aby se v nich dalo jednoduše vyznat. Dále, což už je možná z části můj osobní styl, se mi u kreseb osvědčilo nakreslit

všechny čáry do jedné vrstvy a následně veškeré barvy do vrstvy pod ní a pak ještě stínování mezi ně.

Vrstvy umožňují i nedestruktivní úpravy, pomocí speciálního typu vrstvy zvaného Vrstva úprav (Adjustment layer). S její pomocí mohu mnoha různými způsoby upravit jednu nebo více vrstev, které se nacházejí pod ní. Tyto úpravy ale mohu kdykoliv vrátit zpět nebo je použít stejným způsobem i pro kteroukoliv další vrstvu.

Dále doporučuji si předem definovat jednotlivé štětce (velikost, tvar, orientace, barva, ostrost okrajů), které plánuji používat. Mezi nimi pak mohu velmi jednoduše a rychle přepínat. Já osobně jsem této funkce nevyužil a celou dobu jsem jen složitě přenastavoval všechny tyto údaje. Nadefinovat štětce předem zabere minimum času a příště bych to určitě udělal. Velmi užitečnou pomůckou jsou i vodítka (guides), která umožňují vše si předem rozměřit, nebo si s jejich pomocí například orientačně určit polovinu, střed atd. Důležité také je průběžně si tisknout všechny grafické komponenty ve výsledné velikosti, díky čemuž se dá včas odhalit například příliš tmavá barva, špatné rozlišení, nečitelný font nebo příliš malý text.

Práce s programem Blender

Pro tvorbu 3D herních prvků, nebo jakékoliv 3D grafiky, je dle mého názoru zcela nejvhodnější Blender. Existují sice výkonnější programy na profesionálnější úrovni, ale jedná se o programy pro většinu amatérů cenově nedostupné. Blender je kompletně zdarma a nabízí veškeré funkce, které je možné při vytváření trojrozměrných objektů na této úrovni využít. Blender má také obrovskou komunitu uživatelů a programátorů, která mimo jiné vyvíjí různá rozšíření Blenderu, pro případ že by nějaká funkce přeci jen chyběla. Zároveň je na internetu velké množství návodů a diskuzí, které pomohou s řešením téměř jakéhokoliv problému.

Na běžném domácím počítači je možné vytvářet jen jednodušší modely, ale pro vytváření modelů určených k 3D tisku je to víc než dostačující. Nějakou dobu sice trvalo, než jsem se v Blenderu zorientoval (cca půl roku) a naučil se většinu jeho základních funkcí, ale nyní se mi již v programu daří pohybovat víceméně intuitivně, a v případě, že něco nevím, není žádný problém si to dohledat. Jediná limitace Blenderu, na kterou jsem narazil, byla jeho neschopnost zmenšovat objekty na předem stanovenou velikost před tiskem. Tento problém se ale dá vyřešit úpravou velikosti v jiném programu na editaci 3D modelů (např. PrusaSlicer).

Při modelování v Blenderu doporučuji nakreslit si nejdříve reference (2D nákres v ortografickém pohledu), a ty pak vložit do Blenderu za svůj model a proporce (popřípadě jiné parametry) následně definovat podle nich. Je vhodné začít modelovat se základními tvary a seskupit je do přibližného výsledného tvaru. Potom doporučuji rovnoměrně přidávat úpravy od těch nejhrubších po ty nejjemnější. Práci může nesmírně usnadnit používání rozšíření Blenderu (addon), která umožní například přidávání více typů předdefinovaných objektů (Add Extra Objects), nebo jednodušší symetrizaci objektů (Auto Mirror) atd. Ještě mnohem více než v Adobe Photoshop se zde vyplatí používání nedestruktivních změn (změny, které lze kdykoliv později vrátit zpět). U trojrozměrných modelů je toto naprosto stěžejní, jelikož vrátit nepovedenou změnu tvaru zpět je velmi často zcela nemožné, na

rozdíl od dvourozměrných prvků, kde se nepovedené změny velmi často dají alespoň částečně skryt.

Výroba prototypu hry

Jak už jsem napsal výše, na výrobu prototypu a jakým způsobem by ji bylo možné usnadnit je třeba myslet už při navrhování designu hry. Pro tvorbu prototypu je důležitá minimálně tiskárna a nějaký základní finanční rozpočet (v řádu několika tisíc korun, viz Tabulka 1 výše). Další potřeby se odvíjí podle způsobu, jakým chci prototyp zpracovat, nebo komponent, ze kterých se hra skládá. Není tedy možné vytvořit univerzální návod. Je ale možné dát několik doporučení s širokým použitím.

Na výrobu hrací desky ale i na krabici je lepší koupit si kvalitní karton ve výtvarných potřebách, než použít např. starou krabici. Karton z krabice se obvykle snadno láme a deformuje, jelikož není tak pevný, a často má nerovnosti dané jeho vnitřní strukturou. Výrobky z něj nebudou tak trvanlivé. Určitě je ale také použitelný.

Hrací desku se vyplatí vytisknout na plastovou samolepku pro větší stabilitu a trvanlivost přehybu. Samolepky nebo oboustranné samolepicí pásy jsou obecně mnohdy lepší na polepování kartonu papírem než běžná lepidla, protože při jejich použití se papír ani karton neroztahují a nekrotí. U oboustranných samolepicích pásek je k dispozici celá řada rozměrů a tloušťek. Lepení jejich prostřednictvím je ale o něco náročnější na přesnost. Vše se musí trefit napoprvé, jelikož poté už to nejde odlepit a zkusit znovu nebo posunout. U větších ploch je proto výhodné využít asistence další osoby.

Pro oboustranný tisk různých hracích karet je vhodný oboustranný tvrdý tiskový papír. V závislosti na typu tiskárny je ale třeba počítat s tím, že dosáhnout potřebné přesnosti může být obtížné. Doporučuji tedy zásobit se dostatečným množstvím papíru pro pokrytí případných ztrát. Pokud to tiskárna umožňuje, může být výhodnější použít manuální podávání papíru než automatické (to jsem ale nezkoušel, protože naše tiskárna tuto funkci nemá). Pokud jsou součástí hry mince, je nutné použít výsečnick. Ručně je s dobrým výsledkem stříhat nelze, obzvláště mají-li tloušťku nad cca 0,5 mm. Taková tloušťka je ale potřeba, aby se mince dala snadno zvednout ze stolu a neohýbala se. Výsečnick je také o hodně rychlejší než nůžky.

Při designu 3D komponent je potřeba myslet na to, aby bylo možné model vytisknout. Proto pozor hlavně na příliš tenké součásti a příliš drobné detaily. Pokud tam detaily jsou, je vhodné tisknout model z pryskyřice.

Nakonec ještě doporučuji nezapomenout na pravidla hry a na krabici. Jsou také součástmi designu a fyzická výroba krabice byla pro mě jednou z nejobtížnějších částí tvorby.

Závěr

V rámci této profilové práce jsem vytvořil grafický design středověké fantasy verze hry Monopoly a vyrobil funkční prototyp. Naučil jsem se pracovat s programy Adobe Photoshop a Blender. Získal jsem řadu zkušeností, z nichž ty nejdůležitější jsem se pokusil shrnout v této práci. Patří mezi ně zkušenosti s postupy, které se mi při mé práci osvědčily, jako je například používání vrstev, ořezávacích masek a vrstev úprav v Adobe Photoshop nebo využití nedestruktivních úprav a dalších technik tvorby modelů v programu Blender. Velmi zajímavé pro mě bylo i objevování postupů jak celou hru nakonec vyrobit. Nejdůležitější poznatky a zkušenosti za všech těchto aktivit shrnuji i ve stručném návodu „Jak na design deskové hry“.

Vytyčené cíle, tedy kompletní přepracování designu této hry, výroba funkčního vzorku a získání a sdílení zkušeností s designem deskové hry se mi dle mého názoru podařilo splnit. Vytvořil jsem grafický design i fyzické verze všech komponent, tedy 16 karet Šance, 16 karet Truhlice a 28 karet Živností, vytvořil jsem dva 3D modely domů a pět modelů figurek pro pohyb jednotlivých hráčů po ploše. Vyrobil jsem též více než 400 kusů funkčních papírových mincí. Dále jsem přepsal, graficky zpracoval a do fyzické podoby převedl pravidla hry tak, aby odpovídala středověké tematice. Nakonec jsem navrhl design krabice, kterou jsem posléze i sestrojil.

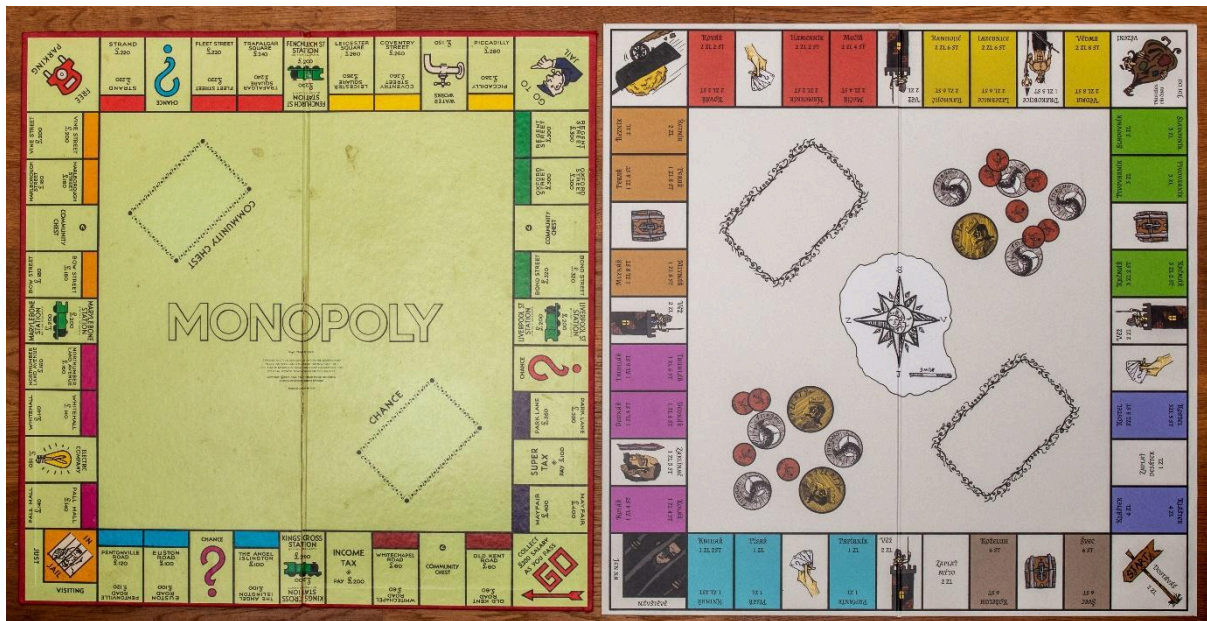
Doufám, že tato práce pomůže všem, kdo by si někdy rádi vyzkoušeli vytvořit vlastní deskovou hru, chtěli vylepšit nějakou starou hru anebo jen chtěli začít s grafickým designem s využitím kresby či tvorby trojrozměrných objektů.

Seznam zdrojů

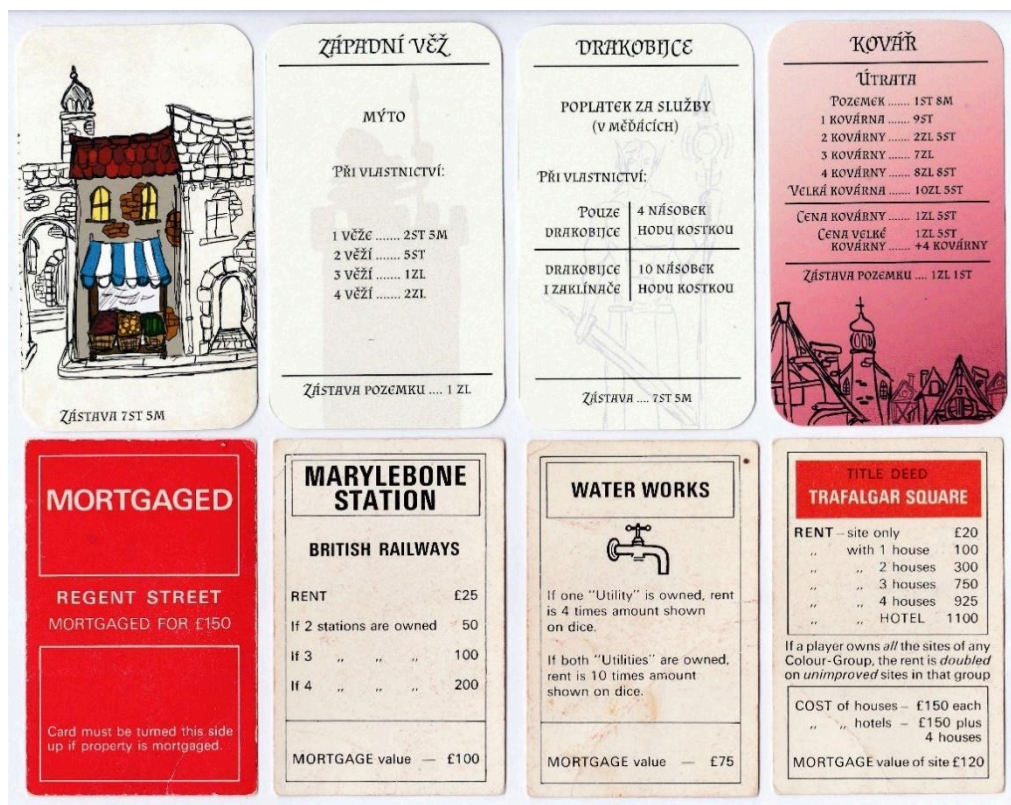
1. Lizzie Magie. Wikipedia [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Lizzie_Magie
2. Historie deskovek: Monopoly - příběh ukradené hry z roku 1902. 4 Kavky [online]. 31.1.2022 [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.4kavky.cz/blog/historie-deskovek--monopoly-ostudna-historie-ukradene-hry/>
3. Monopoly. Wikipedie [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Monopoly>
4. Most popular board game. Guinness World Records [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/72473-most-popular-board-game#>
5. Adobe Photoshop. Adobe [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.adobe.com/cz/products/photoshop.html>
6. Almendra SC Font. 1001 Fonts [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.1001fonts.com/almendra-sc-font.html>
7. FontForge. FontForge [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://fontforge.org/>
8. Old parchment paper texture background vintage wallpaper. Freepik [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: https://www.freepik.com/premium-photo/old-parchment-paper-texture-background-vintage-wallpaper_25607916.htm
9. Blender. Blender [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.blender.org/>
10. iDigitisk [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <http://www.idigitisk.cz/>
11. For3Dtisk [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://for3dtisk.cz/>
12. Business Tour - Board Game with Online Multiplayer. Steam [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/397900/Business_Tour__Board_Game_with_Online_Multiplayer/
13. Monopoly. Hrejsi.cz [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <http://testapp.hrejsi.cz/monopoly/pravidla.htm>
14. SOLOPRESS. How to create a Clipping Mask in Photoshop | Adobe Tutorial. YouTube [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=K2GWRsywSml>
15. MERCEDES, Javier. How To Add an Adjustment to a Single Layer in Photoshop. YouTube [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=81IAetwbAUs>
16. AWANYS. Naučím tě MODELOVAT ve 3D do HER!. YouTube [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=dbC2erviQkw>
17. AWANYS. BLENDER 3D LOW-POLY SPEEDART. YouTube [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=wXxNETt2wEw>
18. Mince v českých zemích. Wikipedie [online]. [cit. 2022-11-17]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Mince_v_%C4%8Desk%C3%BDch_zem%C3%ADc

PŘÍLOHY

Příloha 1: Obrázky



Obrázek 1. Srovnání původní hrací desky (vlevo) s novým designem (vpravo).



Obrázek 2. Srovnání původních karet nemovitostí (dole) s jejich ekvivalenty v nové verzi hry (nahore). Zadní strany těchto karet jsou umístěné na prvních pozicích zleva.



Obrázek 3. Srovnání karet Šance a Truhlice v původním a novém grafickém zpracování. Původní verze jsou vždy nalevo od nových. V horní části jsou zadní strany a v dolní části přední strany karet.



Obrázek 4. Bankovky z původní hry (vlevo) v porovnání s mým návrhem mincí (vpravo).



Obrázek 5. Porovnání původních trojrozměrných herních prvků (vpředu) s nově navrženými (vzadu).



Obrázek 6. Nové zpracování krabice.



Obrázek 7. Výroba karet.



Obrázek 8. Výroba mincí.



Obrázek 9. Výroba krabice.

Příloha 2: Pravidla hry

(Text vznikl úpravou textu publikovaného na internetových stránkách Hrejsi.cz
<http://testapp.hrejsi.cz/monopoly/pravidla.htm>)

MONOPOLY FANTASY

PRAVIDLA HRY

HRA VE STRUČNOSTI

MONOPOLY FANTASY JE HRA NA NÁKUP, PRONÁJEM A PRODEJ STŘEDOVĚKÝCH / FANTASY ŽIVNOSTÍ A S NIMI SPOJENÝCH STAVEB S CÍLEM ZÍSKAT MAJETEK O CO NEJVĚTŠÍ HODNOTĚ, PŘIČEMŽ VÍTĚZEM SE STÁVÁ NEJBOHATŠÍ ZE VŠECH ÚČASTNÍKŮ HRY.

ZAČÍNÁ SE NA STARTU, ODKUD KAŽDÝ HRÁČ POSTUPUJE SE SVOU FIGURKOU PO HRACÍ PLOŠE O TOLIK POLÍČEK, KOLIK ČINÍ SOUČET BODŮ NA OBOU SOUČASNĚ VRŽENÝCH KOSTKÁCH. JESTLIŽE HRÁČ SE SVOU FIGURKOU VSTOUPÍ NA POLÍČKO, KTERÉ ZATÍM NEVLASTNÍ, MŮŽE JEJ ZAKOUPIT OD IMAGINÁRNÍ POSTAVY PÁNA Z BOUŘNÉ (V ROLI PÁNA Z BOUŘNÉ MŮŽE VYSTUPOVAT I JEDEN Z HRÁČŮ). POKUD VŠAK HRÁČ NECHCE POLÍČKO KOUPIŤ, PÁN Z BOUŘNÉ PRODÁ POLÍČKO V DRAŽBĚ MEZI OSTATNÍMI HRÁČI. HRÁČI VLASTNÍCI ŽIVNOSTI VYBÍRAJÍ OD SPOLUHRÁČŮ, KTEŘÍ SE NA JEJICH NEMOVITOSTECH ZASTAVÍ, POPLATKY ZA SVÉ SLUŽBY.

ŠTAVBA VELKÝCH I MALÝCH DOMŮ, KRÁMKŮ APOD. ZNAČNĚ ZVYŠUJE VYBÍRANÉ POPLATKY, TAKŽE JE VÝHODNÉ STAVĚT NA CO NEJVĚTŠÍM POČTU POZEMKŮ. HRÁČ MŮŽE ZÍSKAT DALŠÍ FINANČNÍ PROSTŘEDKY OD PÁNA Z BOUŘNÉ PROSTŘEDNICTVÍM ZÁSTAVY. HRÁČI MUSÍ VŽDY UPOSLECHNOUT POKYNŮ UVEDENÝCH NA KARTÁCH "TRUHLICE" A "ŠANCE". BĚHEM HRY SE MOHOU DOSTAT I DO ŽALÁŘE.

CÍL

CÍLEM HRY JE ZŮSTAT JEDINÝM HRÁČEM, KTERÝ NEZBANKROTOVAL.

PŘED ZAČÁTKEM HRY

1. HRÁČI ZAMÍCHAJÍ BALÍČKY KARET ŠANCE A TRUHLICE A UMÍSTÍ JE DO VYZNAČENÝCH POLÍ NA HRACÍ PLOŠE.
2. KAŽDÝ HRÁČ SI VYBERE SVOU FIGURKU A POSTAVÍ JI NA START.
3. KAŽDÝ HRÁČ OBDRŽÍ OD PÁNA Z BOUŘNÉ 14 ZLATÝCH, 9 STŘÍBRNÝCH A 10 MĚDÝCH.
4. VŠICHNI HRÁČI HODÍ OBĚ KOSTKY. HRÁČ S NEJVYŠŠÍM POČTEM BODŮ ZAČÍNÁ.

PRAVIDLA HRY

KDO JE NA ŘADĚ, HODÍ OBĚ KOSTKY A POSUNE SE DOPŘEDU SMĚREM, KTERÝM UKAZUJE SMĚROVKA NA STARTU O PŘÍSLUŠNÝ POČET POLÍČEK. POLÍČKO, KTERÉ HRÁČ OBSADIL URČUJE, CO HRÁČ MUSÍ UDĚLAT. DVĚ I VÍCE FIGUREK MŮŽE BÝT SOUČASNĚ NA STEJNÉM POLÍČKU. PODLE POLÍČKA, KTERÉ HRÁČ OBSADIL, MŮŽE MÍT JEDNU Z NÁSLEDUJÍCÍCH MOŽNOSTÍ:

- ♣ ZAKOUPIT ŽIVNOST NEBO S NÍ SPOJENOU STAVBU
- ♣ ZAPLATIT ÚTRATU ZA SLUŽBY (POKUD JINÝ HRÁČ TUTO ŽIVNOST VLASTNÍ)
- ♣ PLATIT DESÁTEK NEBO MÝTO
- ♣ VYTÁHNOUT SI KARTU TRUHLICE NEBO ŠANCE
- ♣ JÍT DO ŽALÁŘE
- ♣ POUŽÍT DVOUKOLÁK
- ♣ VYBRAT SI PLAT 2 ZLATÉ

DOUBLE

POKUD HRÁČI PADNE SHODNÝ POČET BODŮ NA OBOU KOSTKÁCH, POSUNE SI FIGURKU O PŘÍSLUŠNÝ POČET POLÍČEK A UDĚLÁ, CO MU POLÍČKO, NA KTERÉM SKONČIL, PŘIKAZUJE. JE PAK ZNOVU NA ŘADĚ A HÁZÍ JEŠTĚ JEDNOU. POKUD HODÍ SHODNÝ POČET BODŮ 3X ZA SEBOU MUSÍ JÍT OKAMŽITĚ DO ŽALÁŘE.

PŘECHOD PŘES "START"

POKAŽDÉ KDYŽ SKONČÍTE NA POLÍČKU START NEBO JÍM PROJDETE VE SMĚRU SMĚROVÉ CEDULE, DOSTANETE OD PÁNA Z BOUŘNÉ 2 ZLATÉ. JE MOŽNÉ DOSTAT 2 ZLATÉ I DVAKRÁT BĚHEM JEDNOHO KOLA.

NÁKUP ŽIVNOSTÍ

JESTLIŽE HRÁČ OBSADÍ POLÍČKO S VOLNOU ŽIVNOSTÍ (TJ. POSTOUPÍ NA POLÍČKO ŽIVNOSTI, JEJÍŽ KARTU NIKDO NEVLASTNÍ), MÁ MOŽNOST SI JI KOUPI. POKUD SE TAK ROZHODNE, ZAPLATÍ PÁNU Z BOUŘNÉ CENU UVEDENOU NA DANÉM POLÍČKU. ZA TO DOSTANE, JAKO DŮKAZ VLASTNICTVÍ, KARTU, KTEROU MUSÍ MÍT POLOŽENU PŘED SEBOU TEXTEM NAHORU. JESTLIŽE SI HRÁČ NEPŘEJE ŽIVNOST KOUPI, PÁN Z BOUŘNÉ JI OKAMŽITĚ NABÍDNE KE KOUPI V DRAŽBĚ. NABÍDKY MOHOU ZAČÍT NA JAKÉKOLIV CENĚ, KTEROU JE NĚKTERÝ Z HRÁČŮ OCHOTEN ZAPLATIT. ŽIVNOST DOSTANE HRÁČ, KTERÝ ZA NÍ ZAPLATÍ NEJVÍCE. KAŽDÝ Z HRÁČŮ (I TEN, KTERÝ TUTO ŽIVNOST ZA PŮVODNÍ CENU ODMÍTL) SE MŮŽE ZÚČASTNIT DRAŽBY.

VLASTNICTVÍ ŽIVNOSTÍ

VLASTNICTVÍ ŽIVNOSTÍ HRÁČE OPRAVŇUJE K VÝBĚRU POPLATKU OD JAKÉHOKOLIV "ZÁKAZNÍKA", KTERÝ SKONČÍ NA JEHO POZEMKU. JE VÝHODNÉ VLASTNIT VŠECHNY ŽIVNOSTI OD JEDNÉ BARVY – JINÝMI SLOVY MÍT MONOPOL. MŮŽETE PAK STAVĚT KRÁMKY NEBO JINÉ

STAVBY NA KTERÉMKOLIV POZEMKU Z BAREVNÉ SKUPINY, NA KTEROU MÁTE MONOPOL.

OBSAZENÍ POLÍČKA S ŽIVNOSTÍ VE VLASTNICTVÍ

JESTLIŽE HRÁČ OBSADÍ POLÍČKO S ŽIVNOSTÍ, KTERÁ JE VE VLASTNICTVÍ JINÉHO HRÁČE, AUTOMATICKY VYUŽIJE SLUŽEB DANÉ ŽIVNOSTI A UTRATÍ ZA NĚ PENÍZE. TO SE MUSÍ STÁT, NEŽ DALŠÍ HRÁČ HODÍ KOSTKAMI. VÝŠE CENY SLUŽEB JE ZAPSÁNA NA KARTÁCH A JE RŮZNÁ PODLE MNOŽSTVÍ KRÁMKŮ ČI JINÝCH STAVEB NA POZEMKU. JESTLIŽE VŠECHNY ŽIVNOSTI OD JEDNÉ BARVY JSOU VE VLASTNICTVÍ JEDNOHO HRÁČE (MONOPOL), PAK ÚTRATA NA JAKÉMKOLIV Z PŘÍSLUŠNÝCH NEZASTAVĚNÝCH POLÍČEK SE ZDOJNÁSOBUJE. AVŠAK POKUD JE KTERÁKOLIV ŽIVNOST Z TĚTO BAREVNÉ SKUPINY V ZÁSTAVĚ, VLASTNÍK NEMŮŽE POŽADOVAT DVOJNÁSOBNÉ PLATBY NA ŽÁDNÉ Z TĚCHTO PARCEL. POKUD JSOU NA PARCELÁCH VYSTAVĚNY KRÁMKY NEBO VELKÉ KRÁMY, ÚTRATA SE ZVYŠUJE PODLE CEN ZAPSANÝCH NA PŘÍSLUŠNÝCH KARTÁCH. ÚTRATA SE NEPLATÍ PŘI NÁVŠTĚVĚ ŽIVNOSTÍ V ZÁSTAVĚ.

OBSAZENÍ POLÍČEK ZAKLÍNAČ A DRAKOBIJCE

PŘI KOUPI TĚCHTO POLÍČEK, TAK JAKO PŘI KOUPI JINÝCH ŽIVNOSTÍ, HRÁČ ZAPLATÍ CENU UVEDENOU NA PŘÍSLUŠNÉM POLÍČKU. POKUD HRÁČ NECHCE KOUPI TUTO ŽIVNOST, PÁN Z BOUŘNÉ JI PRODÁ VE DRAŽBĚ ZA NEJVYŠŠÍ NABÍDKU. VŠICHNI HRÁČI SE MOHOU ÚČASTNIT DRAŽBY. JESTLIŽE JE TATO ŽIVNOST JIŽ NĚKÝM VLASTNĚNA, VLASTNÍK PO VÁS MŮŽE POŽADOVAT POPLATEK ZA SLUŽBY PODLE ČÍSLA HODU, KTERÝ VÁS NA TOTO POLÍČKO DOSTAL. POKUD MÁ VLASTNÍK POUZE JEDNU Z TĚCHTO ŽIVNOSTÍ, POPLATEK ČINÍ 4X ČÍSLO (V MĚDĚCÍCH). AVŠAK JESTLIŽE HRÁČ VLASTNÍ OBĚ TYTO SLUŽBY, POPLATEK ČINÍ 10X ČÍSLO NA KOSTKÁCH. POKUD SE NA TOTO POLÍČKO DOSTANETE DÍKY PŘÍKAZU KARTY ŠANCE NEBO POKLADNA, MUSÍTE HODIT KOSTKY A PODLE HODNOTY TOHOTO HODU SE URČÍ VÝŠE POPLATKU.

Obsazení věží

POKUD JSTE PRVNÍ HRÁČ, KTERÝ TOTO POLÍČKO OBSADIL, MÁTE MOŽNOST SI VĚŽ KOUPIŤ. JINAK BUDE VYDRAŽENA PÁNEM Z BOUŘNÉ. I PŘESTO, ŽE HRÁČ ODMÍTNE KOUPIŤ VĚŽ ZA PŮVODNÍ CENU, MŮŽE SE ÚČASTNIT DRAŽBY. JESTLIŽE VĚŽ JIŽ NĚKDO VLASTNÍ, HRÁČ MUSÍ ZAPLATIT POPLATEK UVEDENÝ NA KARTĚ, KTEROU MÁ VLASTNÍK PŘED SEBOU. TENTO POPLATEK SE MĚNÍ PODLE MNOŽSTVÍ VĚŽÍ VLASTNĚNÝCH JEDNÍM HRÁČEM.

Obsazení políčka Šance (s rukou držící karty) nebo Truhlice (s obrázkem dřevěné truhly)

OBSAZENÍ JEDNOHO Z TĚCHTO POLÍČEK ZNAMENÁ, ŽE HRÁČ MUSÍ SEJMOUT VRCHNÍ KARTU Z PŘÍSLUŠNÉ HROMÁDKY. TYTO KARTY VÁM MOHOU PŘIKAZOVAT:

- ♣ POSUNOUT VAŠI FIGURKU
- ♣ ZAPLATIT PENÍZE
- ♣ DOSTAT PENÍZE
- ♣ JÍT DO ŽALÁŘE
- ♣ DOSTAT SE BEZPLATNĚ ZE ŽALÁŘE

MUSÍTE POSTUPOVAT PODLE INSTRUKCÍ NA KARTĚ, A PAK VRÁTIT KARTU TEXTEM DOLŮ NA SPODEK HROMÁDKY. POKUD DOSTANETE KARTU DÁVAVJÍCÍ VÁM MOŽNOST BEZPLATNĚ OPUSTIT ŽALÁŘ, MŮŽETE SI JI PONECHAT AŽ DO TĚ DOBY, NEŽ JI POUŽIJETE NEBO PRODÁTE JINÉMU HRÁČI ZA CENU, NA KTERÉ SE VZÁJEMNĚ DOHODNETE. KARTA VÁM MŮŽE PŘIKÁZAT POSUNOUT SE NA JINÉ POLÍČKO. POKUD PROJDETE CESTOU STARTEM, VYBERTE SI 2 ZLATÉ. STARTEM NEPROCHÁZÍTE, POKUD JSTE POSLÁNI DO ŽALÁŘE.

Obsazení políček Mýto nebo Desátek

JESTLIŽE OBSADÍTE TOTO POLÍČKO ZAPLAŤTE PŘÍSLUŠNOU ČÁSTKU.

OBSAZENÍ POLÍČKA S DVOUKOLÁKEM

POKUD OBSADÍTE TOTO POLÍČKO, MŮŽETE (ALE NEMUSÍTE) ZAPLATIT POPLATEK 2 STŘÍBRNÉ A NÁSLEDNĚ SE SMĚREM DOPŘEDU PŘEMÍSTIT NA JAKÝKOLIV POZEMEK, KTERÝ NIKOMU NEPATŘÍ. POKUD PROJDETE STARTEM, MŮŽETE SI VYZVEDNOUT 2 ZLATÉ.

ŽALÁŘ

DO ŽALÁŘE SE DOSTANETE, JESTLIŽE VSTOUPÍTE NA POLÍČKO "JDI DO ŽALÁŘE", NEBO SI VYTÁHNETE KARTU ŠANCE NEBO TRUHLICE PŘIKAZUJÍCÍ VÁM, ABYSTE ŠLI DO ŽALÁŘE, NEBO HODÍTE DOUBLE 3X ZA SEBOU BĚHEM JEDNOHO KOLA.

POKUD JSTE POSLÁN DO ŽALÁŘE, ZNAMENÁ TO PRO VÁS KONEC HRY V TOMTO KOLE, NEDOSTANETE 2 ZLATÉ, BEZ OHLEDU NA TO, KDE JSTE NA HRACÍM PLÁNU. ZE ŽALÁŘE SE LZE DOSTAT, JESTLIŽE:

- ♣ ZAPLATÍTE POKUTU 5 STŘÍBRNÝCH, POKRAČOVAT MŮŽETE V DALŠÍM KOLE
- ♣ KOUPITE KARTU ŠANCE, NEBO TRUHLICE OPRAVŇUJÍCÍ VÁS ZADARMO OPUSTIT ŽALÁŘ OD JINÉHO HRÁČE ZA VZÁJEMNĚ DOHODNUTOU CENU A POUŽIJETE JI K PROPUŠTĚNÍ ZE ŽALÁŘE
- ♣ POUŽIJETE VLASTNÍ KARTU OPRAVŇUJÍCÍ VÁS BEZPLATNĚ OPUSTIT ŽALÁŘ, POKUD JI MÁTE
- ♣ POČKÁTE 3 KOLA, JESTLIŽE SE VÁM PODAŘÍ HODIT DOUBLE BĚHEM NĚKTERÉHO Z TĚCHTO 3 KOL, MŮŽETE OPUSTIT ŽALÁŘ HNED S POUŽITÍM ČÍSLA, KTERÉ JSTE HODILI

PO 3. KOLE MUSÍ HRÁČ ZE ŽALÁŘE ODEJÍT, POSTOUPÍ O POČET POLÍČEK ROVNAJÍCÍ SE JEHO HODU A ZAPLATÍ 5 STŘÍBRNÝCH, NEŽ ŽALÁŘ OPUSTÍ. HRÁČI MOHOU VYBÍRAT NÁJEMNÉ ZE SVÝCH ŽIVNOSTÍ, POKUD TYTO ŽIVNOSTI NEJSOU V HYPOTÉCE, I KDYŽ SEDÍ V ŽALÁŘI. JESTLIŽE NEJSTE "POSLÁNI DO ŽALÁŘE", ALE POUZE SKONČÍTE NA POLÍČKU ŽALÁŘ DÍKY VAŠEMU HODU, PAK JSTE "JEN NA NÁVŠTĚVĚ" A NEPLATÍTE

ŽÁDNÉ POPLATKY. V DALŠÍM KOLE PAK POKRAČUJETE NORMÁLNÍM ZPŮSOBEM.

KRÁMKY

Jestliže VLASTNÍTE VŠECHNY ŽIVNOSTI OD JEDNÉ BARVY (MONOPOL), MŮŽETE KUPOVAT DOMY S KRÁMKY, KDE BUDETE PROVOZOVAT VAŠI ŽIVNOST. TO ZVYŠUJE POPLATKY, KTERÉ MŮŽETE VYBÍRAT OD OSTATNÍCH (VAŠICH ZÁKAZNÍKŮ). CENY DOMŮ S KRÁMKY (POPŘ. MLÝNŮ, HAMRŮ, LÁZŇÍ, KOSTELŮ A TD., DÁLE JEN KRÁMKY) JSOU UVEDENY NA KARTÁCH NÁLEŽÍCÍCH K JEDNOTLIVÝM ŽIVNOSTEM. KRÁMKY MŮŽETE STAVĚT, POKUD JSTE NA ŘADĚ ANEBY MEZI TAHY OSTATNÍCH HRÁČŮ. MUSÍTE STAVĚT ROVNOMĚRNĚ: NEMŮŽETE POSTAVIT DRUHÝ KRÁMEK NA ŽÁDNÉM Z POZEMKŮ OD JEDNÉ BARVY, DOKUD NEMÁTE JEDEN KRÁMEK NA KAŽDÉM POZEMKU Z TĚTO SKUPINY, A TAK DÁLE, DOKUD NEMÁTE 4 KRÁMKY NA KAŽDÉM POZEMKU. PRODEJ KRÁMKŮ SE TAKÉ MUSÍ DÍT ROVNOMĚRNĚ. MŮŽETE NAKUPOVAT A PRODÁVAT KDYKOLIV A TOLIK BUDOV, KOLIK VÁM VÁŠ ROZUM A FINANČNÍ SITUACE DOVOLÍ. KRÁMKY NESMÍTE STAVĚT, POKUD JE KTERÝKOLIV POZEMEK OD PŘÍSLUŠNÉ BARVY V ZÁSTAVĚ. Jestliže VLASTNÍTE VŠECHNY POZEMKY OD JEDNÉ BARVY, ALE DŮM MÁTE POSTAVEN POUZE NA JEDNOM NEBO DVOU Z NICH, MŮŽETE STÁLE VYBÍRAT DVOJNÁSOBNÉ POPLATKY OD OSTATNÍCH HRÁČŮ, KTEŘÍ SE ZHSTAVÍ NA NĚKTERÉM Z NEZHSTAVĚNÝCH POZEMKŮ.

VELKÉ KRÁMY

MUSÍTE MÍT 4 KRÁMKY NA KAŽDÉ PARCELE OD JEDNÉ BARVY, NEŽ SI MŮŽETE POSTAVIT VELKÝ KRÁM (POPŘ. LÁZEŇSKÝ DŮM, KATEDRÁLU, VELKÉ OPATSTVÍ, HOSTINEC A TD., DÁLE JEN VELKÉ KRÁMY). VELKÉ KRÁMY SE KUPUJÍ STEJNÝM ZPŮSOBEM JAKO BĚŽNÉ KRÁMKY A STOJÍ 4 KRÁMKY, KTERÉ SE VRACÍ PÁNU Z BOUŘNÉ, PLUS CENU UVEDENOU NA KARTĚ PŘÍSLUŠEJÍCÍ K DANÉ ŽIVNOSTI. NA JEDNOM POZEMKU

MŮŽE STÁT POUZE JEDEN VELKÝ KRÁM (NEBO JEHO JINAK NAZÝVANÝ EKVIVALENT).

NEDOSTATEK STAVEBNÍCH PŘÍLEŽITOSTÍ

JESTLIŽE PÁN Z BOUŘNÉ NEMÁ ŽÁDNÉ KRÁMKY NA PRODEJ, HRÁČI, KTEŘÍ SI PŘEJÍ STAVĚT, MUSÍ ČEKAT, DOKUD NĚKDO NEVRÁTÍ NEBO NEPRODÁ KRÁMKY ZPĚT PÁNU Z BOUŘNÉ, NEŽ BUDE MOCI ZAČÍT STAVĚT. PODOBNĚ, POKUD PRODÁVÁTE VELKÝ KRÁM, TAK HO NEMŮŽETE VYMĚNIT ZA 4 KRÁMKY, POKUD PÁN Z BOUŘNÉ ŽÁDNÉ NEMÁ. JESTLIŽE JE K DISPOZICI POUZE OMEZENÝ POČET KRÁMKŮ A VELKÝCH KRÁMŮ A DVA NEBO VÍCE HRÁČŮ SI PŘEJE KOUPIŤ VÍCE, NEŽ MÁ PÁN Z BOUŘNÉ K DISPOZICI, PÁN Z BOUŘNÉ MUSÍ VYDRAŽIT TYTO KRÁMKY A KRÁMY ZA NEJVYŠŠÍ NABÍDKU. DRAŽBA ZAČÍNÁ NEJNIŽŠÍ CENOU NA PŘÍSLUŠNÉ KARTĚ ŽIVNOSTI.

PRODEJ ŽIVNOSTÍ

ŽIVNOSTI BEZ KRÁMKŮ ČI VELKÝCH KRÁMŮ, VĚŽE A ZAKLÍNAČ S DRAKOBIJCEM MOHOU BÝT PRODÁNY KTERÉMKOLIV HRÁČI JAKO SOUKROMÝ PRODEJ, ZA CENU, NA KTERÉ SE OBA DOHODNOU. ŽÁDNÁ ŽIVNOST VŠAK NESMÍ BÝT PRODÁNA JINÉMU HRÁČI, JESTLIŽE JAKÉKOLIV STAVBY STOJÍ NA KTERÉMKOLIV POZEMKU JEHO BAREVNÉ SKUPINY. POKUD SI VLASTNÍK BUDE PŘÁT PRODÁT NĚKTERÉ ZE SVÝCH ŽIVNOSTÍ Z JEDNÉ BAREVNÉ SKUPINY, MUSÍ NEJDŘÍVE PRODÁT VŠECHNY STAVBY Z POZEMKŮ TÉTO BAREVNÉ SKUPINY ZPĚT PÁNU Z BOUŘNÉ.

KRÁMKY MUSÍ BÝT PRODÁVÁNY ROVNOMĚRNĚ, STEJNÝM ZPŮSOBEM, JAKÝM BYLY KUPOVÁNY. KRÁMKY A VELKÉ KRÁMY NELZE PRODÁVAT OSTATNÍM HRÁČŮM. MUSÍ BÝT PRODÁNY PÁNU Z BOUŘNÉ ZA POLOVINU PŮVODNÍ CENY UVEDENÉ NA KARTĚ DANÉ ŽIVNOSTI. MOHOU BÝT PRODÁNY KDYKOLIV. V PŘÍPADĚ VELKÝCH KRÁMŮ PÁN Z BOUŘNÉ ZAPLATÍ POLOVINU CENY VELKÉHO KRÁMU V HOTOVOSTI,

PLUS POLOVINU CENY 4 DOMŮ, KTERÉ BYLY ODEVZDÁNY PÁNU Z BOUŘNÉ JAKO ÚHRADA ZA KOUPI VELKÉHO KRÁMU. VŠECHNY VELKÉ KRÁMY Z JEDNÉ BAREVNÉ SKUPINY MOHOU BÝT PRODÁNY NAJEDNOU. POKUD BUDE TŘEBA ZÍSKAT PENÍZE, VELKÉ KRÁMY MOHOU BÝT VYMĚNĚNY ZPĚT ZA DOMY. HRÁČ MŮŽE PRODÁT PÁNU Z BOUŘNÉ VELKÝ KRÁM A DOSTANE ZPĚT 4 KRÁMKY A PENÍZE ZA VELKÝ KRÁM (TJ. POLOVINU PŮVODNÍ CENY). POZEMKY V ZÁSTAVĚ NELZE PRODÁT PÁNU Z BOUŘNÉ, POUZE OSTATNÍM HRÁČŮM.

ZÁSTAVA

POKUD NEMÁTE JIŽ ŽÁDNÉ PENÍZE A MUSÍTE PLATIT DLUHY, MŮŽETE ZÍSKAT PENÍZE TAK, ŽE SVÉ ŽIVNOSTI DÁTE DO ZÁSTAVY. ABYSTE TOTO MOHLI UDĚLAT MUSÍTE NEJDŘÍVE PRODÁT VŠECHNY STAVBY OD TĚCHTO ŽIVNOSTÍ ZPĚT PÁNU Z BOUŘNÉ. K ZÍSKÁNÍ ZÁSTAVY, OTOČTE KARTU PŘÍSLUŠEJÍCÍ K DANÉ ŽIVNOSTI TEXTEM DOLŮ A VYBERTE OD PÁNA Z BOUŘNÉ HODNOTU UVEDENOU NA ZADNÍ STRANĚ TĚTO KARTY. KDYŽ CHCETE SPLATIT ZÁSTAVU, MUSÍTE ZAPLATIT TUTO HODNOTU PLUS 10% CENY ZÁSTAVY. POKUD ZÍSKÁTE ZÁSTAVU NA ŽIVNOST, ZŮSTÁVÁ DANÁ ŽIVNOST VE VAŠEM VLASTNICTVÍ. OSTATNÍ HRÁČI NEMOHOU TUTO ŽIVNOST ZÍSKAT ZAPLACENÍM ZÁSTAVY. POPLATKY ZA SLUŽBY NELZE VYBÍRAT Z POZEMKU V ZÁSTAVĚ, ALE MOHOU BÝT VYBÍRÁNY Z OSTATNÍCH ŽIVNOSTÍ STEJNÉ BAREVNÉ SKUPINY. HRÁČ MŮŽE PRODÁT POZEMEK V ZÁSTAVĚ OSTATNÍM HRÁČŮM ZA JAKOUKOLIV CENU, NA KTERÉ SE DOHODNOU. NOVÝ VLASTNÍK SE MŮŽE ZÁSTAVY HNED ZBAVIT ZAPLACENÍM ZÁKLADNÍ ČÁSTKY A 10% CENY ZÁSTAVY (STEJNĚ, JAKO BY PLATIL PŮVODNÍ VLASTNÍK). NEBO MŮŽE ZAPLATIT 10% A NECHAT POZEMEK V ZÁSTAVĚ. V OKAMŽIKU, KDY SE ROZHODNE SPLATIT ZÁSTAVU, MUSÍ ZAPLATIT ZÁKLADNÍ CENU ZÁSTAVY PLUS 10%. KDYŽ UŽ ŽÁDNÁ ŽIVNOST JEDNÉ BAREVNÉ SKUPINY NENÍ ZATÍŽENA ZÁSTAVOU, VLASTNÍK MŮŽE ZAČÍT KUPOVAT ZPĚT KRÁMKY ZA PLNOU CENU.

BANKROT

POKUD DLUŽÍTE PÁNU Z BOUŘNÉ NEBO JINÉMU HRÁČI VÍCE PENĚZ, NEŽ MŮŽETE ZÍSKAT Z PRODEJE VEŠKERÉHO VAŠEHO MAJETKU, VYHLÁŠÍTE BANKROT A Odstoupíte ze hry. POKUD DLUŽÍTE PÁNU Z BOUŘNÉ, TEN ZÍSKÁ VŠECHNY VAŠE PENÍZE A VŠECHNY VAŠE ŽIVNOSTI. PÁN Z BOUŘNÉ PAK VYDRAŽÍ VŠECHNY ŽIVNOSTI NEJVYŠŠÍ NABÍDCE. POKUD VLASTNÍTE KARTU OPRAVŇUJÍCÍ VÁS K BEZPLATNÉMU OPUŠTĚNÍ VĚZENÍ, MUSÍTE JI VRÁTIT DO SPODU PŘÍSLUŠNÉ HROMÁDKY. POKUD VÁS ZRUINUJE JINÝ HRÁČ, VAŠE BUDOVY BUDOU PRODÁNY PÁNU Z BOUŘNÉ ZA POLOVINU PŮVODNÍ CENY, A VĚŘITEL ZÍSKÁ VŠECHNY PENÍZE, KARTY JEDNOTLIVÝCH ŽIVNOSTÍ A KARTU OPRAVŇUJÍCÍ VÁS BEZPLATNĚ OPUSTIT VĚZENÍ, POKUD JI VLASTNÍTE. POKUD VLASTNÍTE ŽIVNOSTI V ZÁSTAVĚ, MUSÍTE JE ODEVZDAT SVÉMU VĚŘITELI, A ON MUSÍ OKAMŽITĚ ZAPLATIT 10% CENY ZÁSTAVY A PAK SE ROZHODNOUT, JESTLI SI ZÁSTAVU PONECHÁ, NEBO JI HNED SPLATÍ.

POZNÁMKY KE HŘE



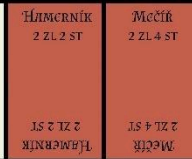





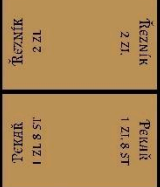

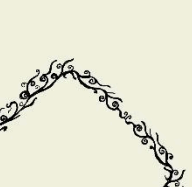

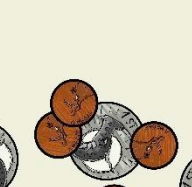

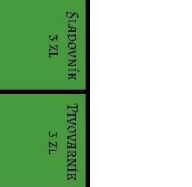



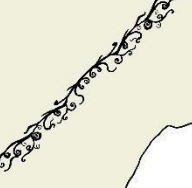
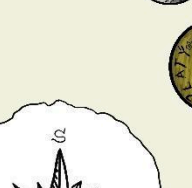

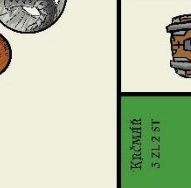
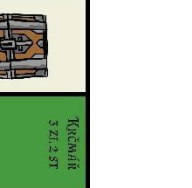


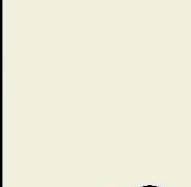
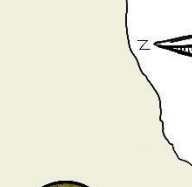
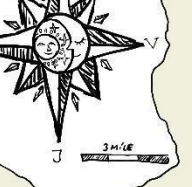

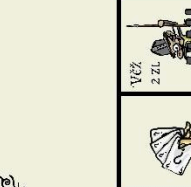







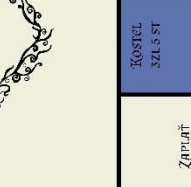
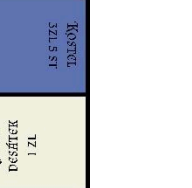






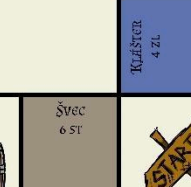





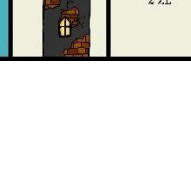

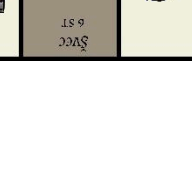


































POKUD DLUŽÍTE VĚTŠÍ ÚTRATU, NEŽ MŮŽETE SPLATIT V HOTOVOSTI, MŮŽETE SPLATIT DLUH VĚŘITELI ČÁSTEČNĚ V HOTOVOSTI A ČÁSTEČNĚ V ŽIVNOSTECH (TJ. PRÁZDNÝCH POZEMCÍCH). V TOMTO PŘÍPADĚ MŮŽE VĚŘITEL PŘIJMOUT URČITOU ŽIVNOST (I KDYŽ JE V ZÁSTAVĚ) V HODNOTĚ ZNAČNĚ PŘESAHUJÍCÍ VYZNAČENOU HODNOTU, ABY ZÍSKAL ZBÝVAJÍCÍ POZEMEK PRO STAVBU NEBO ABY ZABRÁNIL JINÉMU HRÁČI V ZÍSKÁNÍ TĚTO ŽIVNOSTI. VLASTNÍCI ŽIVNOSTÍ SI MUSÍ SAMI HLÍDAT PLACENÍ POPLATKŮ ZA SLUŽBY ZE SVÝCH ŽIVNOSTÍ. HRÁČ SI MŮŽE PŮJČIT PENÍZE POUZE U PÁNA Z BOUŘNÉ, A TO POUZE PROTI ZÁSTAVĚ. HRÁČI SI NESMÍ PŮJČOVAT PENÍZE MEZI SEBOU.

VÝHRA

POSLEDNÍ HRÁČ VE HŘE SE STÁVÁ VÍTĚZEM.

Příloha 3: Přehled grafických výstupů

Herní plocha

| | | | | | | | | | |
|---|--|--|---|--|--|--|--|--|---|
|  Kovář 2 ZL 2 ST |  Ruce s papírem 2 ZL 2 ST |  Hlímačnick 2 ZL 2 ST |  Mečír 2 ZL 4 ST |  Věž 2 ZL |  Ruhňojč 2 ZL 9 ST |  Lážebnice 2 ZL 6 ST |  Drakováč 1 ZL 3 ST | Vědma 2 ZL 8 ST | Indžla 1000 |
|  Řezník 2 ZL |  Pevník 1 ZL 8 ST |  Mlýnská 1 ZL 1 ST |  Věž 2 ZL |  Truhlář 1 ZL 6 ST |  Bednář 1 ZL 7 ST |  Zaklínáč 1 ZL 5 ST |  Kovář 3 ZL 2 ST | Šlapavák 3 ZL | |
|  Kovář 1 ZL 8 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Věž 2 ZL |  Ruce s papírem 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Zaplátě pesítek 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST | Kostel 3 ZL 5 ST | |
|  Věž 2 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Věž 2 ZL |  Ruce s papírem 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Zaplátě pesítek 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST | Kostel 3 ZL 5 ST | |
|  Kovář 1 ZL 4 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Věž 2 ZL |  Ruce s papírem 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Zaplátě pesítek 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST | Kostel 3 ZL 5 ST | |
|  Kovář 1 ZL 4 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Věž 2 ZL |  Ruce s papírem 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Zaplátě pesítek 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST | Kostel 3 ZL 5 ST | |
|  Kovář 1 ZL 4 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Věž 2 ZL |  Ruce s papírem 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Zaplátě pesítek 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST | Kostel 3 ZL 5 ST | |
|  Kovář 1 ZL 4 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Věž 2 ZL |  Ruce s papírem 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Zaplátě pesítek 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST | Kostel 3 ZL 5 ST | |
|  Kovář 1 ZL 4 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Věž 2 ZL |  Ruce s papírem 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Zaplátě pesítek 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST | Kostel 3 ZL 5 ST | |
|  Kovář 1 ZL 4 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Věž 2 ZL |  Ruce s papírem 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Zaplátě pesítek 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST | Kostel 3 ZL 5 ST | |
|  Kovář 1 ZL 4 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Věž 2 ZL |  Ruce s papírem 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST |  Zaplátě pesítek 1 ZL |  Kostel 3 ZL 5 ST | Kostel 3 ZL 5 ST | |

Detaily kreseb z herní plochy



START



JDI DO VĚZENÍ



VĚZENÍ



VĚŽ



ZAKLÍNAČ



DRAKOBÍJCE



VOZÍK



ŠANCE



TRUHLICE

Karty živností

KOŽELUH

ÚTRATA

Pozemek 4M
 1 KRÁMEK 25T
 2 KRÁMKY 65T
 3 KRÁMKY 1ZL 65T
 4 KRÁMKY 3ZL 25T
 Velký KRÁM 4ZL 55T

CENA KRÁMKU 55T
 CENA VELKÉHO
 KRÁMU +4 KRÁMKY

ZÁSTAVA POZEMKU 35T



ŠVEC

ÚTRATA

Pozemek 2M
 1 KRÁMEK 15T
 2 KRÁMKY 35T
 3 KRÁMKY 95T
 4 KRÁMKY 1ZL 65T
 Velký KRÁM 2ZL 55T

CENA KRÁMKU 1ZL 15T
 CENA VELKÉHO
 KRÁMU 55T
 KRÁMU +4 KRÁMKY

ZÁSTAVA POZEMKU 35T



PAPÍRNÍK

ÚTRATA

Pozemek 6M
 1 KRÁMEK 35T
 2 KRÁMKY 95T
 3 KRÁMKY 2ZL 75T
 4 KRÁMKY 4ZL
 Velký KRÁM 5ZL 55T

CENA KRÁMKU 55T
 CENA VELKÉHO
 KRÁMU +4 KRÁMKY

ZÁSTAVA POZEMKU 55T



PÍSAŘ

ÚTRATA

Pozemek 6M
 1 KRÁMEK 35T
 2 KRÁMKY 95T
 3 KRÁMKY 2ZL 75T
 4 KRÁMKY 4ZL
 Velký KRÁM 5ZL 55T

CENA KRÁMKU 55T
 CENA VELKÉHO
 KRÁMU +4 KRÁMKY

ZÁSTAVA POZEMKU 55T



KNIHÁŘ

ÚTRATA

Pozemek 8M
 1 KRÁMEK 45T
 2 KRÁMKY 1ZL
 3 KRÁMKY 3ZL
 4 KRÁMKY 4ZL 55T
 Velký KRÁM 6ZL

CENA KRÁMKU 55T
 CENA VELKÉHO
 KRÁMU +4 KRÁMKY

ZÁSTAVA POZEMKU 65T



BEDNÁŘ

ÚTRATA

Pozemek 15T
 1 KRÁMEK 55T
 2 KRÁMKY 1ZL 55T
 3 KRÁMKY 4ZL 55T
 4 KRÁMKY 6ZL 35T
 Velký KRÁM 7ZL 55T

CENA KRÁMKU 1ZL
 CENA VELKÉHO
 KRÁMU +4 KRÁMKY

ZÁSTAVA POZEMKU 75T



KOLÁŘ

ÚTRATA

Pozemek 15T
 1 KRÁMEK 55T
 2 KRÁMKY 1ZL 55T
 3 KRÁMKY 4ZL 55T
 4 KRÁMKY 6ZL 35T
 Velký KRÁM 7ZL 55T

CENA KRÁMKU 1ZL
 CENA VELKÉHO
 KRÁMU +4 KRÁMKY

ZÁSTAVA POZEMKU 75T



TRUHLÁŘ

ÚTRATA

Pozemek 15T 2M
 1 KRÁMEK 65T
 2 KRÁMKY 1ZL 85T
 3 KRÁMKY 5ZL
 4 KRÁMKY 7ZL
 Velký KRÁM 9ZL

CENA KRÁMKU 1ZL
 CENA VELKÉHO
 KRÁMU +4 KRÁMKY

ZÁSTAVA POZEMKU 85T



MLÝNÁŘ

ÚTRATA

Pozemek 15T 4M
 1 MLÝN 75T
 2 MLÝNY 2ZL
 3 MLÝNY 5ZL 55T
 4 MLÝNY 7ZL 55T
 Velký MLÝN 9ZL 55T

CENA MLÝNA 1ZL
 CENA VELKÉHO
 MLÝNA +4 MLÝNY

ZÁSTAVA POZEMKU 95T



PEKAŘ

ÚTRATA

Pozemek 15T 4M
 1 KRÁMEK 75T
 2 KRÁMKY 2ZL
 3 KRÁMKY 5ZL 55T
 4 KRÁMKY 7ZL 55T
 Velký KRÁM 9ZL 55T

CENA KRÁMKU 1ZL
 CENA VELKÉHO
 KRÁMU +4 KRÁMKY

ZÁSTAVA POZEMKU 95T



ŘEZNÍK

ÚTRATA

Pozemek 15T 6M
 1 KRÁMEK 85T
 2 KRÁMKY 2ZL 25T
 3 KRÁMKY 6ZL
 4 KRÁMKY 8ZL
 Velký KRÁM 10ZL

CENA KRÁMKU 1ZL
 CENA VELKÉHO
 KRÁMU +4 KRÁMKY

ZÁSTAVA POZEMKU 1ZL



KOVÁŘ

ÚTRATA

Pozemek 15T 8M
 1 KOVÁRNA 95T
 2 KOVÁRNY 2ZL 55T
 3 KOVÁRNY 7ZL
 4 KOVÁRNY 8ZL 85T
 Velká KOVÁRNA 10ZL 55T

CENA KOVÁRNY 1ZL 55T
 CENA VELKÉ
 KOVÁRNY +4 KOVÁRNY

ZÁSTAVA POZEMKU 1ZL 15T



HAMERNÍK

ÚTRATA

| | |
|-----------------------------|---------------------|
| Pozemek | 1ST 8M |
| 1 HAMR | 9ST |
| 2 HAMRY | 2ZL 5ST |
| 3 HAMRY | 7ZL |
| 4 HAMRY | 8ZL 8ST |
| Velký HAMR | 10ZL 5ST |
| <hr/> | |
| CENA HAMRU | 1ZL 5ST |
| CENA VELKÉHO HAMRU | 1ZL 5ST +4 HAMRY |

ZÁSTAVA POZEMKU 1ZL 1ST



MEČIŘ

ÚTRATA

| | |
|-----------------------------|----------------------|
| Pozemek | 2ST |
| 1 KRÁMEK | 1ZL |
| 2 KRÁMKY | 3ZL |
| 3 KRÁMKY | 7ZL 5ST |
| 4 KRÁMKY | 9ZL 3ST |
| Velký KRÁM | 11ZL |
| <hr/> | |
| CENA KRÁMKU | 1ZL 5ST |
| CENA VELKÉHO KRÁMU | 1ZL 5ST +4 KRÁMKY |

ZÁSTAVA POZEMKU 1ZL 2ST



RANHOJIČ

ÚTRATA

| | |
|-------------------------------|-----------------------|
| Pozemek | 2ST 2M |
| 1 OFICÍNA | 1ZL 1ST |
| 2 OFICÍNY | 3ZL 3ST |
| 3 OFICÍNY | 8ZL |
| 4 OFICÍNY | 9ZL 8ST |
| Velký ŠPITÁL | 12ZL |
| <hr/> | |
| CENA OFICÍNY | 1ZL 5ST |
| CENA VELKÉHO ŠPITÁLU | 1ZL 5ST +4 OFICÍNY |

ZÁSTAVA POZEMKU 1ZL 3ST



LAZEBNICE

ÚTRATA

| | |
|-------------------------------|---------------------|
| Pozemek | 2ST 2M |
| 1 LÁZEŇ | 1ZL 1ST |
| 2 LÁZNĚ | 3ZL 3ST |
| 3 LÁZNĚ | 8ZL |
| 4 LÁZNĚ | 9ZL 8ST |
| Lázeňský DŮM | 12ZL |
| <hr/> | |
| CENA LÁZNĚ | 1ZL 5ST |
| CENA LÁZEŇSKÉHO DOMU | 1ZL 5ST +4 LÁZNĚ |

ZÁSTAVA POZEMKU 1ZL 3ST



VĚDMA

ÚTRATA

| | |
|-----------------------------|----------------------|
| Pozemek | 2ST 2M |
| 1 KRÁMEK | 1ZL 2ST |
| 2 KRÁMKY | 3ZL 6ST |
| 3 KRÁMKY | 8ZL 5ST |
| 4 KRÁMKY | 10ZL 3ST |
| Velký KRÁM | 12ZL |
| <hr/> | |
| CENA KRÁMKU | 1ZL 5ST |
| CENA VELKÉHO KRÁMU | 1ZL 5ST +4 KRÁMKY |

ZÁSTAVA POZEMKU 1ZL 4ST



SLADOVNÍK

ÚTRATA

| | |
|-----------------------------|------------------|
| Pozemek | 2ST 6M |
| 1 KRÁMEK | 1ZL 3ST |
| 2 KRÁMKY | 3ZL 9ST |
| 3 KRÁMKY | 9ZL |
| 4 KRÁMKY | 11ZL |
| Velký KRÁM | 12ZL 8ST |
| <hr/> | |
| CENA KRÁMKU | 2ZL |
| CENA VELKÉHO KRÁMU | 2ZL +4 KRÁMKY |

ZÁSTAVA POZEMKU 1ZL 5ST



PIVOVARNÍK

ÚTRATA

| | |
|--------------------------------|--------------------|
| Pozemek | 2ST 6M |
| 1 PIVOVAR | 1ZL 3ST |
| 2 PIVOVARY | 3ZL 9ST |
| 3 PIVOVARY | 9ZL |
| 4 PIVOVARY | 11ZL |
| Velký PIVOVAR | 12ZL 8ST |
| <hr/> | |
| CENA PIVOVARU | 2ZL |
| CENA VELKÉHO PIVOVARU | 2ZL +4 PIVOVARY |

ZÁSTAVA POZEMKU 1ZL 5ST



KRČMÁŘ

ÚTRATA

| | |
|--------------------------------|-----------------|
| Pozemek | 2ST 8M |
| 1 KRČMA | 1ZL 5ST |
| 2 KRČMY | 4ZL 5ST |
| 3 KRČMY | 10ZL |
| 4 KRČMY | 12ZL |
| Velký HOSTINEC | 14ZL |
| <hr/> | |
| CENA KRČMY | 2ZL |
| CENA VELKÉHO HOSTINCE | 2ZL +4 KRČMY |

ZÁSTAVA POZEMKU 1ZL 6ST



KOSTEL

DARY

| | |
|----------------------|-------------------|
| Pozemek | 3ST 5M |
| 1 KOSTEL | 1ZL 8ST |
| 2 KOSTELY | 5ZL |
| 3 KOSTELY | 11ZL |
| 4 KOSTELY | 13ZL |
| KATEDRÁLA | 15ZL |
| <hr/> | |
| CENA KOSTELA | 2ZL |
| CENA KATEDRÁLY | 2ZL +4 KOSTELY |

ZÁSTAVA POZEMKU 1ZL 8ST



KLÁŠTER

DARY

| | |
|--------------------------------|--------------------|
| Pozemek | 5ST |
| 1 KLÁŠTER | 2ZL |
| 2 KLÁŠTERY | 6ZL |
| 3 KLÁŠTERY | 14ZL |
| 4 KLÁŠTERY | 17ZL |
| Velké OPATSTVÍ | 20ZL |
| <hr/> | |
| CENA KLÁŠTERA | 2ZL |
| CENA VELKÉHO OPATSTVÍ | 2ZL +4 KLÁŠTERY |

ZÁSTAVA POZEMKU 2ZL



SEVERNÍ VĚŽ

MÝTO

PŘI VLASTNICTVÍ:

1 věže 2ST 5M
2 věží 5ST
3 věží 1ZL
4 věží 2ZL

ZÁSTAVA POZEMKU 1 ZL

VÝCHODNÍ VĚŽ

MÝTO

PŘI VLASTNICTVÍ:

1 věže 2ST 5M
2 věží 5ST
3 věží 1ZL
4 věží 2ZL

ZÁSTAVA POZEMKU 1 ZL

ZÁPADNÍ VĚŽ

MÝTO

PŘI VLASTNICTVÍ:

1 věže 2ST 5M
2 věží 5ST
3 věží 1ZL
4 věží 2ZL

ZÁSTAVA POZEMKU 1 ZL

JIŽNÍ VĚŽ

MÝTO

PŘI VLASTNICTVÍ:

1 věže 2ST 5M
2 věží 5ST
3 věží 1ZL
4 věží 2ZL

ZÁSTAVA POZEMKU 1 ZL

ZAKLÍNAČ

POPLATEK ZA SLUŽBY
(v měďácích)

PŘI VLASTNICTVÍ:

| | |
|---------------------------|----------------------------|
| Pouze ZAKLÍNAČE | 4 NÁSOBEK HODU KOSTKOU |
| ZAKLÍNAČE I DRAKOBIJCE | 10 NÁSOBEK HODU KOSTKOU |

ZÁSTAVA 7ST 5M

DRAKOBIJCE

POPLATEK ZA SLUŽBY
(v měďácích)

PŘI VLASTNICTVÍ:

| | |
|---------------------------|----------------------------|
| Pouze DRAKOBIJCE | 4 NÁSOBEK HODU KOSTKOU |
| DRAKOBIJCE I ZAKLÍNAČE | 10 NÁSOBEK HODU KOSTKOU |

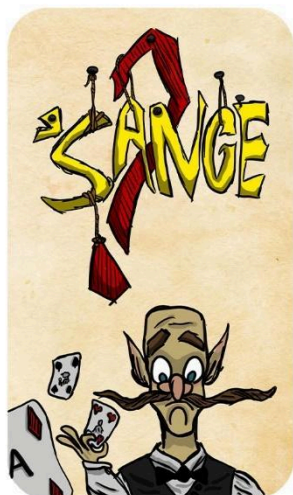
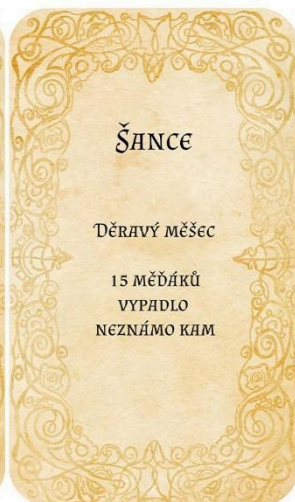
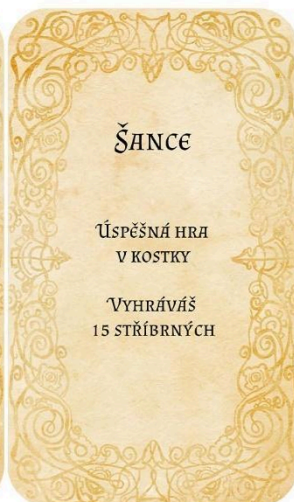
ZÁSTAVA 7ST 5M



ZÁSTAVA 6ST

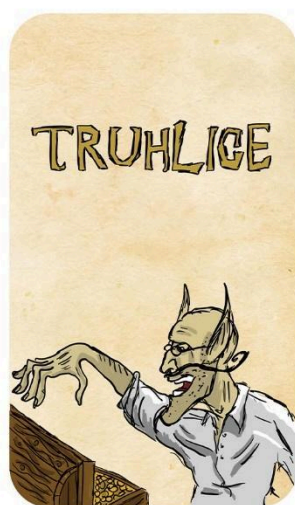
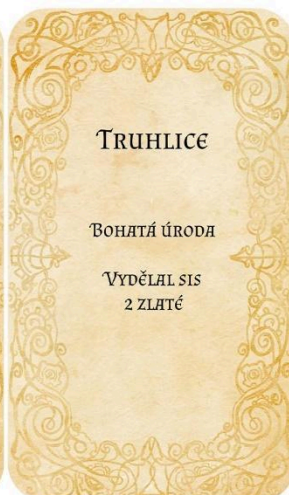
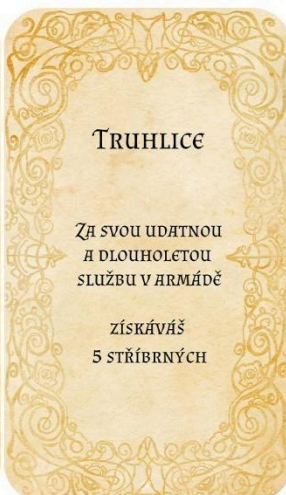
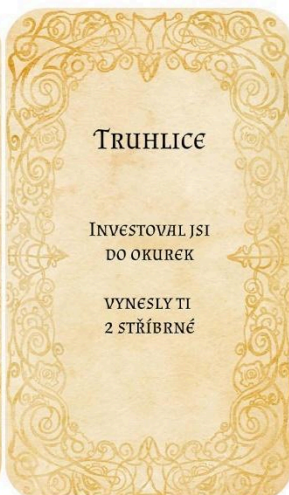
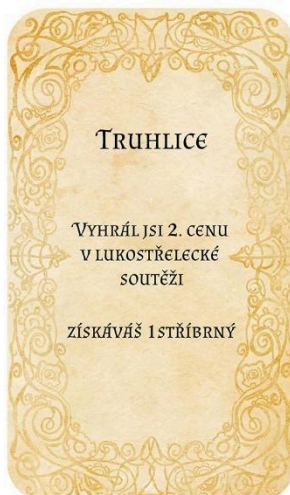
Karty Šance





Karty Truhlice

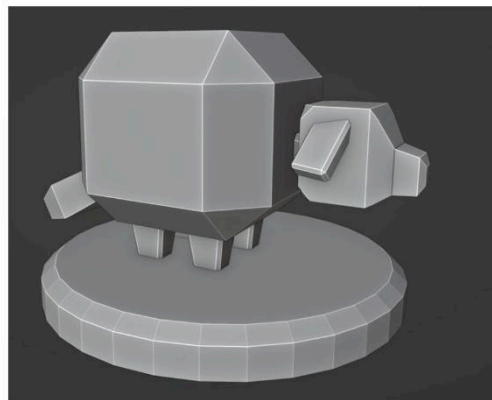
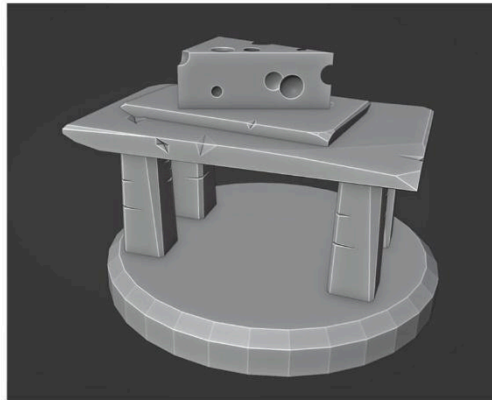
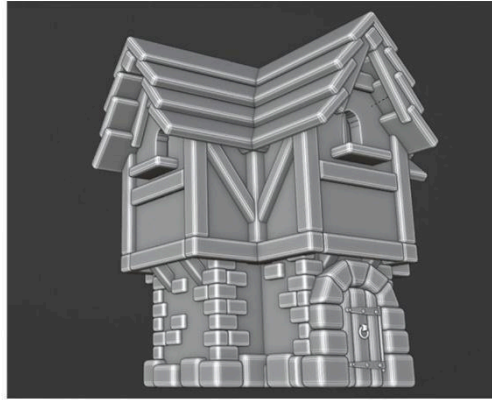
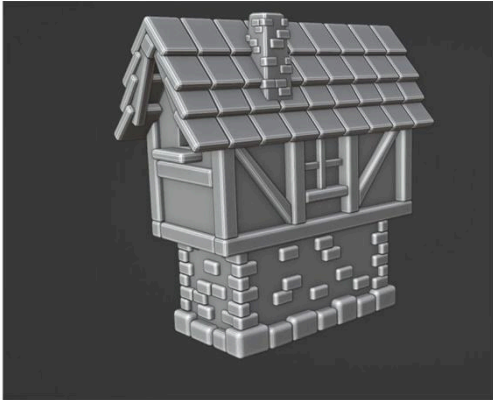




Mince



Trojrozměrné objekty



Příloha 4: Záměr profilové práce



GYMNÁZIUM PŘÍRODNÍ ŠKOLA, O.P.S.

LETOHRADSKÁ 370/1, HOLEŠOVICE, 170 00, PRAHA 7, IČ: 25107500
TEL: 283922299, INFO@PRIRODNISKOLA.CZ, WWW.PRIRODNISKOLA.CZ

Záměr profilové práce 2021/2022 | nižší stupeň gymnázia

odevzdáno: 11/22/2021

| | |
|----------------------------|---|
| Třída: | Omícron |
| Jméno a příjmení: | Tomáš Brdička |
| Vedoucí práce: | Tereza Průšová |
| Odborný konzultant: | Lukáš Pater - Otec mého kamaráda, má rozsáhlé znalosti deskových her. |
| Téma práce: | Grafické řešení deskové hry |

Téma práce: Grafické řešení deskové hry

Cíle práce: Převést existující deskovou hru do jiného (fantasy) symbolického rámce, zcela nově ji graficky zpracovat (vytvořit komplexní grafické řešení včetně 3D herních komponent, karet a herní desky) a skrze tuto zkušenost zjistit více o vývoji deskových her.

Postupy: Naučím se pracovat s programem na tvorbu 3D modelů (Blender) a kreslicími funkcemi v Adobe Photoshop, vše primárně pomocí tutorialů na Youtube, a dalších návodů běžně dostupných po internetu. Následně přetvořím symbolický rámec deskové hry Monopoly do rámce středověké fantasy a upravím grafiku a figurky (včetně modelů domů) tak aby odpovídaly tomuto rámci. Teoreticky zpracuji postup tvorby.

Výstupy:

Funkční desková hra ve středověk-fantasy symbolickém rámci vycházející z herních principů hry Monopoly.

Teoretické zpracování postupu tvorby. Povedu si pracovní deník, ve kterém zaznamenám svůj postup krok za krokem. Zkušenosti z deníku a z postupu tvorby shrnu do krátkého návodu.

Přibližný harmonogram práce:

Prosinec 2021: Připravím hrubý návrh vzhledu herních komponent (na papíru). Naučím se pracovat s programem Blender natolik, abych byl schopen vymodelovat veškeré 3D herní prvky.

Leden - Únor 2022: Vymodeluji veškeré 3D herní prvky

Březen 2022: Naučím se pracovat s nástroji pro kreslení v programu Adobe Photoshop, zahájím práce na 2D herních komponentách

Duben - Červen 2022: Nakreslím všechny 2D herní komponenty

Červenec - Srpen 2022: Dokončím veškeré práce a opravy, připravím finální verze všech výstupů.

Podzim 2022: rezerva

Minimální rozsah:

Graficky zpracuji základní desku deskové hry monopoly, veškeré kartičky a utvořím 3D modely domů a figurek pohybujících se po ploše. Vše v středověk-fantasy rámci.