



KORUNKA



Magazín Klubu deskových a karetních her Korunka, Ostrava

Vodácká Korunka dorazila do cíle

Ve čtvrtek 27. července dopoledne se deskoherní vodáci z různých koutů republiky společně vydali zdat nástrahy zlatonosné Otavy. Kdo by čekal, že řeka bude díky svému šumavskému původu čistá jako azurová obloha, byl na omylu. Možná vlivem podvodních usazenin se Otava jevila, jako by s sebou vláčela rudý nános zlata.

Deskoherní výprava svou trať odstartovala z kempu v Sušici. Součástí prvního dne byl výlet na Rabí, největší zříceninu hradu v Čechách. Ten je vzdálený nějaké dva kilometry od břehu.

Kdo si s sebou tedy vzal vy-

datné zásoby proviantu všeho typu, především však tekutého, rád posečkal společně s loďmi na pomyslném kotvišti. Bylo takových mno-



ho, možná většina. Přesto se ovšem našla hrst statečných, kterým byl kulturní poznatek cennější záležitostí.

Kde se první večer plavba skončila, tam se druhé ráno začala. Z Velkých Hydčic se

plulo dál řekou Otavou až do města Horažďovice. Zde proběhla krátká pauza na oběd, případně na drobné objevování tamních krajů.

Střelské Hoštice, noční táborák a muzeum voroplavby. Takto by se dal definovat zbytek času zbývajícího do dalšího rána.

Tentokrát už posledního. Tato fráze se na sjezdovce ani na vodě používat nesmí. Vzhle-

dem k tomu, že však do Strakonice dorazily všechny lodě včetně svých posádek v pořádku, lze tedy letošní vodní výpravu Máchando grandu s Korunkou prohlásit za úspěšnou.

12

červenec - srpen
2017

Uvnitř tohoto vydání:

Vítání nové sezóny v Malenovicích	2
Kingdomino se líbilo i odborné porotě	2
Wallace dokázal propojit „Euro s Amerikou“	2
POHLED NA HRU Eldritch Horror	3
Rozhovor od klubového stolu	4

Slovo redakce

Vážené čtenářky a vážení čtenáři, Někteří se radují, jiní smutní. V tom druhém případě jsou to především právě děti, které v školním novém roce musejí znovu usednout do lavic, aby si tam přetrpěli těch dalších deset měsíců.

Inu, dlouhá je to doba, co si budete povídat. Ale vždyť ono to zase

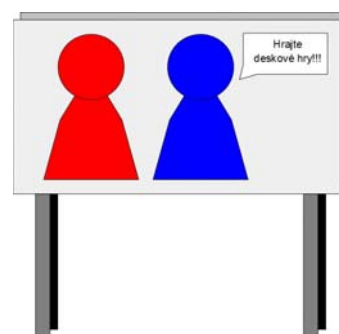
uteče jako voda. A za tu dlouhou dobu nás navíc čeká spousta významných událostí.

Nejprve se do toho chladného období nastartujeme společně s představiteli našeho státu všude kolem. Svým volebním programem totiž budou usilovat právě o ten náš hlas v podzimních volbách do poslanecké sněmovny.

Krátce poté na nás vylezou pro změnu prezidentští kandidáti. Koho zase volit?

A máme tu olympiádu, světový šampionát v hokeji a vyvrcholí to světovým šampionátem ve fotbale. Mezitím se ovšem můžete těšit také na dalších pět magazínů Korunka

Redakce magazínu Korunka



Vítání nové sezóny v oblíbených Malenovicích



Hráči na Pohodovém hraní v Kunčicích pod Ondřejníkem 2016.

Klub deskových a karetních her Korunka přivítá novou sezónu ve staronovém areálu hotelu KAM v Malenovicích.

Pohodové hraní 2017 potrvá klasicky čtyři dny. Začátek připadá na čtvrtek 14. září. Až do neděle si tak budou hráči deskových her z celé České republiky moci užívat v příjemném prostředí Beskyd na jednom z největších deskoherních setkání vůbec.

Rekreační středisko, kde se otevírá nová sezóna konalo ještě v minulém roce, se bohužel s provozních důvodů ruší. Korunka proto vyslyšela pozitivní ohlasy na Beskydské zimní hrátky konané právě v Malenovicích a do těchto prostor přesunula

rovněž svou druhou deskoherní akci.

Návštěvníci tedy pro změnu nepřijedou do hor pokrytých sněhem, takže i lyže mohou ještě načas ponechat doma.

Magazín Korunka pro své fanoušky v loňském roce pořídil exkluzivní záběry přímo z prostor, kde Pohodové hraní dříve probíhalo. Pro připomenutí sledujte video s názvem [Korunka - Pohodové hraní v Kunčicích pod Ondřejníkem](#).

Pro ty, kdo do Malenovic neměli nikdy dříve možnost zavítat a chtěli by se už nyní seznámit s areálem, je zde [Korunka - Beskydské zimní hrátky 2017](#).

Kingdomino se líbilo i odborné porotě

V pondělí 17. července došlo po roce opět k vyhlášení prestižního ocenění nejlepších deskových her vydávaných v Německu. Do užšího výběru Spiel des Jahres pro rok 2017 se dokázaly probojovat hry *Magic Maze*, *Wettlauf nach El Dorado* a *Kingdomino*.

Byla to poslední zmíněná, která nejvíce oslovila odbornou porotu, a umístila se tak na první příčce této kategorie.

Kingdomino pochází z dílny Francouze Bruna Cathaly, který je dále znám třeba jako spoluautor her *Abyss* nebo *7 Divů světa*:



Hra Kingdomino se stala Spiel des Jahres pro rok 2017.

Duel.

V Berlíně byla současně vyhlášena také kategorie Kennerspiel des Jahres. Toto ocenění je udělováno

od roku 2011 a na poli deskových her jsou

do něj nominovány hry pro náročné hráče.

Letos jimi byly hry *Räuber der Nordsee*, *Mars: Terraformace* a především také *EXIT-Das Spiel*. Tato uniková hra až pro šest hráčů byla nakonec ze všech tří nejspěšnější. Dnes je hra již spíše sérií několika příběhů, v nichž se hráči snaží pomocí řešení nejrůznějších úkolů splnit svou misi.

Článek o unikových hrách můžete číst v desátém čísle magazínu Korunka z měsíců března a dubna 2017

Wallace dokázal propojit „Euro s Amerikou“

Brass, *Via Nebula*, *Steam* a obrovská spousta dalších deskových her. To všechno jsou tvůrčí díla z hlavy Martina Wallace. Čtyřiapadesátiletý rodák z Manchesteru v současné době žije na Novém Zélandu, kde pobírá inspiraci pro svou další tvorbu.

S navrhováním deskových her začal v průběhu devadesátých let. Za Wallaceho první vydaný počín je považována hra *Lords of Creation*.

Martin Wallace je znám svým pojetím her.

Jako jeden z prvních autorů dokázal propojit komplexní evropský herní systém, závislý na podrobném propočítávání výhodných tahů, s americkým budovatelským.

Typickým příkladem může být například *Age of Steam* o výstavbě železnice. Hra z roku 2002.

Jeho dosud poslední vydaná hra nese název *A Handful of Stars*. Přišla na svět zhruba před měsícem a zatím se setkává s poměrně pozitivním ohlasem. Tematicky je hra vede-

na do sci-fi prostředí.

V roce 2010 se Martin Wallace dočkal dokonce jednoho významného ocenění. V kategorii her pro více hráčů



Martin Wallace. Zdroj: BoardGameGe-

ceny s názvem International Gamers Awards zvítězil se svou tehdejší novinkou *Age of Industry*.

POHLED NA HRU Eldritch Horror: Žena vs. muž



ŽENA: Eliška z klubu Korunka.

- 1) Jen jednou.
- 2) Líbí se mi systém, že každá postava je silná v jiné oblasti (vědomosti, síla), a když si vezme správné předměty, může jí to hodně usnadnit házení. Také je zábavné číst si příběh, kdykoli si někdo vezme kartičku (umocňovalo to detektivní nádech hry). Jako u většiny kooperativek je však trochu nudné čekat, než člověk přijde na řadu (hrálo nás, myslím, pět).
- 3) Hra byla náročná, měli jsme problém včas zavírat všechny brány a zároveň plnit úkoly. Hodně nás v důležitých situacích zrazovaly kostky, což vedlo k tomu, že každý z nás alespoň jednou zemřel a že jsme nakonec hru prohráli. O to víc jsme si však v zoufalých situacích pomáhali vtipnými hláskami, ke kterým hra přímo vybízela, takže jsme se hodně nasmáli.
- 4) Nehrála jsem nikdy bez rozšíření, tak nevím, nakolik je hra potom jiná; kartičky pro Antarktidu mi však přišly nejzábavnější, ale zároveň také nejtěžší na plnění.

- 5) Určitě ano, zvlášť když člověk ještě získal kartičku prochlazení (o to zábavnější však bylo, když tuto kartičku získal v Egyptě).
- 6) Bohužel nevím, která pravidla to byla, protože mi hra byla vysvětlena jako celek, včetně rozšíření.
- 7) Bylo to moje první setkání s ní, ale ano, znělo to zajímavě.
- 8) Ne, ale určitě by mi to pomohlo se ve světě více orientovat, protože jen podle kartiček jsem měla trochu pocit, jako že si autor text namátkově vymýšlel.



1) Kolikrát jsi kooperativní hru Eldritch Horror hrál/a?

2) Co bys o této hře řekl/a? Líbí se ti?

3) Popiš průběh tvé poslední partie Eldritch Horror.

4) Co říkáš na rozšíření Mountains of Madness?

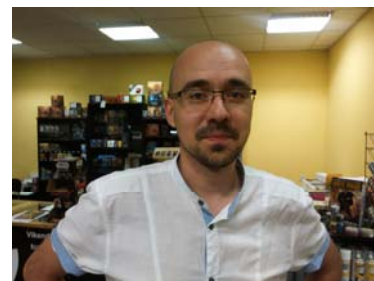


5) Jde podle tebe během hry cítit to antarktické prostředí?

6) V rozšíření je přidáno několik pravidel navíc. Jak je hodnotíš?

7) Máš rád/a tematiku mytologie Cthulhu?

8) Četl/a jsi někdy něco od otce tohoto světa H. P. Lovecrafta?



MUŽ: Honza z klubu Korunka.

- 1) Hrál jsem ji zhruba šestkrát.
- 2) Mně se v podstatě líbí všechny typy těchto dobrodružných her, které umí vytvořit nějaký příběh a atmosféru. Ale pořád k takovéto hře potřebuješ ty správné hráče. Taková hra se dá odehrát bez jakéhokoliv osobního vkladu a pak může být velmi nudná.
- 3) Mocný Ithaqa se probudil ze svého spánku a začal si brousit zuby na ovládnutí světa. Většina vyšetřovatelů se proto vydala hledat stopy do Antarktidy, což byl zřejmě plán mocného Ithaqa a dotyční tam bloudili dlouhé týdny. Zbytku vyšetřovatelů se vymykal stav velkých měst z pod kontroly a události byli proti nim. Rychlým tempem se blížil svět zkáze a poté, co několik vyšetřovatelů zahynulo a odhalení mystérií bylo v nedohlednu se Ithaqa zjevil v Rusku a postupoval na jih, kde dokonal své dílo zkázy...
- 4) Osobně nemám příliš rád rozšíření s přidávanými mapami. Hru zbytečně zesložitější (i když dávají více možností) a prodlužují. Takový příklad mohou být rozšíření do Proroctví nebo Talismanu, kde dobrodružkové na hodinu zmizí ve své vlastní hře. Nicméně více postav, předmětů, atd... není nikdy na škodu. Za mně by stačilo k pobavení i Under the Pyramids.
- Příklad: Battlestar Galactica je v základu + jedno rozšíření velmi hratelná a zábavná. Se všemi dalšími už se v podstatě nehraje a nikdo po ní příliš nesáhne.
- 5) Jak jsem zmínil výše. Atmosféru dělají hráči, ale ano... díky tematickým kartám ano. Otázka je, jak je to v propojení s jinými rozšířeními? Ať hráčům není chvíli zima a pak zase horko
- 6) To už se opakujeme. Pokud jde o nějaké tematické karty a pár pravidel, tak je to z mé strany fajn. Když mám na stole dalších x desek a věcí, které musím hlídat, tak to pro mne ztrácí na zábavnosti. Což ovšem nemusí být případ Hor Šilenství.
- 7) Jistě, ačkoliv nejsem odborník. Spíše mě baví to, že někdo vytvoří takové univerzum a propojí ho s dobou dvacátých třicátých let minulého století, kterou mám velice rád (gangsterky atd.)
- 8) Ne.

Rozhovor od klubového stolu – Ládínek



Lád'o, na začátku, když tvůj obchod začínal rozhodně asi nemohlo být lehké prosadit se v oblasti deskových her. Deskové hry neměly ve světě tak pevné základy. Jak se ti povedl vybudovat takový obchod?

Tak tehdy nebyla zdaleka taková konkurence, jako je dneska. Vlastně, existovaly asi tři obchody, e-shopy, v té době. A šlo to všechno postupně. Já jsem obchod měl při práci. Večer jsem vždycky zabalil, odeslal tu jednu objednávku týdně a postupně se to zvětšovalo až jsem vlastně přestal pracovat a začal se tomu obchodu věnovat naplno.

Co si pamatují, tak si mívál krabice po celém bytě. Kdy ses přesunul do kamenné prodejny?

To už si úplně přesně nepamatuju, ale myslím, že to bylo nějak zhruba dva tři roky, co jsem to dělal z domu. A je fakt, že silnější lidi měli problém projít přesnámi mezi krabicemi.

A jaké má Česká republika postavení vedle takových zemí jako je Německo?

Nevím úplně jak to myslíš. Ono se na to dá dívat různými pohledy. Pohledy třeba autorskými, jako asi všichni víme, ale nejen my, všichni ve světě znají minimálně Vládu Chvátila, ale máme tady hromadu dalších autorů, kteří mají zajímavé projekty. Takže z téhle stránky rozhodně nezaostáváme. Totéž vlastně z hlediska vydavatelů. Máme tady Czech Game Edition, které je celosvětově známé vydavatelství...

Když komunikuješ se svými obchodními partnery, tak ta komunikace je spíše přátelská, nebo v jakém duchu se tato komunikace odehrává?

Tak pořád tady ten byznys je spíše takový undergroundový. Takže se tam jako ti lidi opravdu znají. Známe se s třeba některými těmi vydavateli a samozřejmě si tykáme. A ta komunikace je pohodová.

Na druhou stranu už i u toho odvětví někteří velcí hráči zjistili, že se tady točí nějaké peníze a už tady vstupuje ten kapitál...

Svět deskových her není jenom obchod, ale je to i herna, kam si lidé můžou přijít zahrát, když je něco zajímavé nebo když se jim něco líbí. Ostatně na svém webu máš i upozornění na akce. Mohl bys nám je přiblížit? V jakém duchu se zase tyto akce konají?

Tak jako já když jsem začínal s obchodem, tak to byl vždycky můj sen mít teda ten obchod a k tomu i tu hernu. Takže to je trošičku takový splněný sen. A jinak dá se tam hrát přes týden. Máme tam herní odpoledne, herní večery. Je to vždycky na webu.

Ty se chystáš v říjnu na Čtyřpohár. Co tě k tomu přimělo?

No, tak je to po hodně dlouhé době a přiměla mě tam asi

jedna z těch čtyř her. Great Western Trail, což je eurohra, kterou považuju od vydání Terra Mysticy za nejlepší euro, co vlastně od té doby vyšlo.

My tě především známe jako organizátora Čtyřpoháru a ostatně zakladatele této akce a tohoto turnaje. Jak to, že už nejsi v organizačním týmu. Jak to, že s k tomu přibližuješ z té druhé strany?

Tak to se tak nějak vyvinulo. Ty důvody, proč jsem s tím nápadem přišel bylo, že jsem si zcela náhodně našel, že existuje nějaké Europa Master. Tak jsem se tam zkusil přihlásit a vlastně jsem si zahrál ten mezinárodní turnaj. A hrozně se mi líbilo to schéma, ten koncept.

Ten obchod nestojí samozřejmě jenom na tom, že je nějaká kamenná prodejna. Musí mít obstaranou nějakou reklamu, nějaký web, e-shop, to si obstaráváš všechno sám, nebo máš na to nějakého člověka?

Tak většinu věcí si dělám sám. Samozřejmě potom zejména v sezóně mám brigádníky, kteří mi pomáhají a pomáhali.

Je to zhruba dva roky zpátky, co ses pustil do jednoho takového projektu - vydal jsi české vydání hry pod značkou Světa deskových her. Jak se to potýkalo s úspěchem?

Ten úspěch je takový dvojaký. Na jednu stranu ty prodejce nejsou velké, na druhou stranu lidi občas chodí, kupují a třeba i říkají, že je to baví. Takže u těch lidí, kteří se k tomu dostali, tam jsou reakce pozitivní, ale samozřejmě představoval bych si ty prodejce větší, aby se ten sklad rychleji vyprázdnil.

Na celý rozhovor se dívejte na YouTube kanále [magazín KORUNKA](#). Videorozhovor je zároveň nezkrácenou a rozšířenou verzí.



www.korunka-ostava.cz



klub deskových a karetních her

KORUNKA
OSTRAVA

Black Lotus (v centru Ostravy)
Puchmajerova 208/1, Ostrava, 702 00

středa od 16 hodin

- korunka.deskovky@seznam.cz
- facebook.com/korunka.ostava
- tel: 604 488 372, 608 711 791



Šéfredaktor:

Filip „Junior“ Klumpar

Editor:

Filip „Junior“ Klumpar

Úpravy:

Jiří „Cauly“ Klumpar

Do tohoto čísla přispěli:

Eliška Suchánková, Jan „Leech“ Vondráček,
Ladislav „Ládínek“ Smejkal

Grafický návrh:

Filip „Junior“ Klumpar