

Novou deskovou hru vymýšlí jejich tvůrce měsíc i pouhých patnáct minut

30. října 2021 9:03

Gestrat, Stramat, Helix. Slova, která připomínají magická zaklínadla, jsou ve skutečnosti názvy některých nových deskových her z dílny Ladislava Tuny. Od loňského roku, kdy představil „upgradované“ piškvorky Set 4, rozšířil portfolio jím vymyšlených kratochvílí o dalších šest titulů. Přestože jsou to hry určené hlavně pro děti, zapotí se u nich i ne jeden dospělý.

[Gestrat, Stramat, Helix. Muž vymýšlí nové deskové hry](#) | (1:14) | video: [iDNES.tv](#)

Cirkus

„Tato hra je určena především pro děti. Jsou to vlastně dvě hry v jednom balení,“ představuje Tuna dílo, které avizoval už v loňském roce. Na jedné straně hrací plochy, kterou hráči musejí sestavit jako puzzle, najdou vyloženě dětskou hru Artisté, na druhé pak Manéž, která je o něco složitější. Účastníkům například hrozí, že budou vyhozeni podobně jako u Člověče, nezlob se.

Gestrat

Německy znějící název této hry se dá rozklíčovat jako geometrická strategie. „Princip je podobný Set 4. Jen s tím rozdílem, že hrací kameny, které se dají překrývat, hráči skládají do geometrických

vzorců, tedy oblouků, čtverců, úhlopříček, ale i přímek. Vznikla na základě požadavků zákazníků, kteří chtěli něco složitějšího," říká o další ze svých her Tuna.

Stramat

I tady je rozklíčování názvu jednoduché. Strategická matematika. Vznikla na základě požadavků škol, které patří k nejčastějším odběratelům Tunových her. „Požadavek zněl na naučnou hru. Je opět oboustranná. Na jedné straně herního plánu se děti zábavnou formou procvičí ve sčítání a odčítání, druhá je věnovaná násobení a dělení. Cílem hráčů je opět dostat hrací žetony do přímek," naznačuje Tuna.







11 fotografií

Go

Do „stáje“ Ladislava Tuny patří i klasická desková hra, jejíž kořeny lze vysledovat v Číně v druhém tisíciletí před naším letopočtem. „Jde o spolupráci s karlovarským velkoobchodem, který tuto hru prodává hlavně v zahraničí. Tímto krokem chceme naši značku dostat do Evropy,“ přibližuje okolnosti vzniku ostrovské podoby tradiční hry Tuna.

Square

Opět na základě požadavků škol vytvořil Ladislav Tuna hru Square, tedy čtverec. Je to strategická hra pro více hráčů. Její zajímavostí je, že se hráči sami upozorňují na možnosti, případně rizika. Cílem je získat bank v podobě žetonů.

Helix

O žetony se hraje i v případě Helixu, který je inspirovaný středověkou hrou. Je určena libovolnému počtu hráčů. A podle Tuny se dá hrát i o peníze. „V banku může být na konci hry, která trvá v průměru hodinu, zajímavá částka,“ naznačuje tvůrce.

Vytvořit něco, co na herním trhu chybí, není podle Ladislava Tuny vůbec jednoduché. „Třeba Helix a Square jsem každou vymýšlel přibližně měsíc. Vychytat detaily, jako podobu herního pole či počet figur u Gestrat, mi trvalo zhruba stejnou dobu. Naopak pravidla Stramat jsem vymyslel za čtvrt hodiny při pauze na svačinu,“ líčí Tuna tvůrčí proces.