

# Výpravná cesta aneb hurá za dobrodružstvím?



**H**ry zaměřené na cestování se těšily velké popularitě především v Německu. Zpočátku se v nich objevovaly dostavníky, avšak koncem století zaplnily herní plány také obrázky vlaků či parníků. Anglické deskové hry z 18. století, inspirované tzv. kavalířskou cestou po Evropě, se ve století 19. transformovaly do podoby výpravné cesty okolo světa.

*Zatímco Husy lze chápat jako symbolickou cestu životem, dobrodružství, která si představíme v této kapitole, se zabývala putováním skutečným, i když se odehrávalo pouze v mysli hráčů. Nejranějším příkladem takové výpravy je německé dobrodružství z konce 18. století nazvané Poštovní dobrodružství. Ve hrách tohoto typu obvykle hráči imaginárně cestují vozem taženým koňmi do cílové stanice, kterou znázorňuje ilustrace ve středu herního plánu, a dobrodruzi musí překonat mnohá nebezpečí, která se ve své době s cestováním pojila. Tyto hry se sice řídí vlastními pravidly, nicméně na obecné úrovni se v mnohém podobají klasickým Husám. Na herním plánu proto nesmí chybět zvýhodňující políčka, která cestovatele posunou vpřed,*

*stejně jako celá řada nebezpečí, která naopak jeho pouť zbrzdí. Pravidla se vyznačují chytře sestavenými instrukcemi, které velmi výstižně popisují zpoždění i další nepříjemné aspekty opravdového cestování. Obdobně jako Husy se cestovatelské hry rovněž hrají s kostkami a neumožňují možnost volby tahu.*

*Fascinace novými dopravními prostředky 19. století se v herním průmyslu odrazila v podobě titulů, které tematicky zpracovávaly nejrůznější vynálezy jako parní lodě či vlaky. Takové hry přistupovaly k popisu cesty z místa na místo velice konkrétně, aby v nich mohli najít zálibení i lidé, kteří v zobrazovaných destinacích přímo žili. Inovativním přístupem byla řešena i pravidla, aby si hráč mohl udělat realistickou představu, jak taková cesta moderním dopravním prostředkem doopravdy vypadá. Jiná cestovatelská klání se soustředila spíše na technický aspekt věci a zobrazovala například rozličné typy vlaků, zabezpečovacího zařízení či různá nádraží s železničními budovami. Tyto hry mnohdy poslouží historikům i dnes, neboť jednotlivé prvky zpracovávají s detailní pečlivostí.*

*Mezi hry s cestovatelskou tematikou řadíme dále ty, které se soustředily spíše na navštívené lokace, například veřejné budovy či hlavní zastávky na delší cestě. Tyto počiny navazují na hry zeměpisné, které jsme si detailněji přiblížili v třetí kapitole. Zcela logicky se pak tyto hry zabývají cestou kolem světa. Na trhu se začaly objevovat již začátkem 19. století, ve větší míře ale začaly vycházet po roce 1873, kdy Jules Verne vydal svůj román Cesta kolem světa za 80 dní. Herní následovníci slavného díla se zabývali nejen fiktivní cestou hlavního hrdiny románu Philease Fogga, ale také skutečnými výpravami po celém světě, které nabízely cestovní kanceláře lačné ukojit stále rostoucí poptávku po tajemných a dosud nepoznaných dálavách. Pozadu však nezůstaly ani cesty, na které se hráči mohli vydat výlučně prostřednictvím své fantazie. Chcete na herním plánu vyrazit za dobrodružstvím až ke hvězdám? Proč ne...*

*Autoři her, které si představíme v této kapitole, využívali rozmanitou škálu technik. Kupříkladu Evropská cesta, zhotovená metodou tisku z měděného*

*plátu, se mohla pochlubit velmi detailní řezbou, technikou typickou pro pařížské nakladatelské domy, které v předchozím století vyráběly hry pro chlapce z aristokratických rodin. Na opačném pólu se naopak nacházejí levné dřevorezy na tenkém papíru, mezi něž patří i nizozemský Parník. Oba tituly tak sice vznikly počátkem 19. století, každý ale cílil na jiné publikum. Přibližně v polovině století nahradila v tiskařských dílnách dřevorez litografie (technika tisku z kamenné destičky, na kterou se nanese mastný inkoust). Jako důkaz skvělých, avšak nákladných výsledků, jichž lze dosáhnout, když se tato technika zkombinuje se zručnou ruční kolorací, skvěle poslouží například hra s názvem Orient. Díky technice barevného tisku z kamenné desky známé jako chromolitografie, která se objevila v polovině 19. století, začaly vznikat úchvatné herní plány, jimiž se může pochlubit například Cesta kolem světa za 80 dní, ale i levnější alternativy jako italská hra Výpravná cesta kolem světa.*



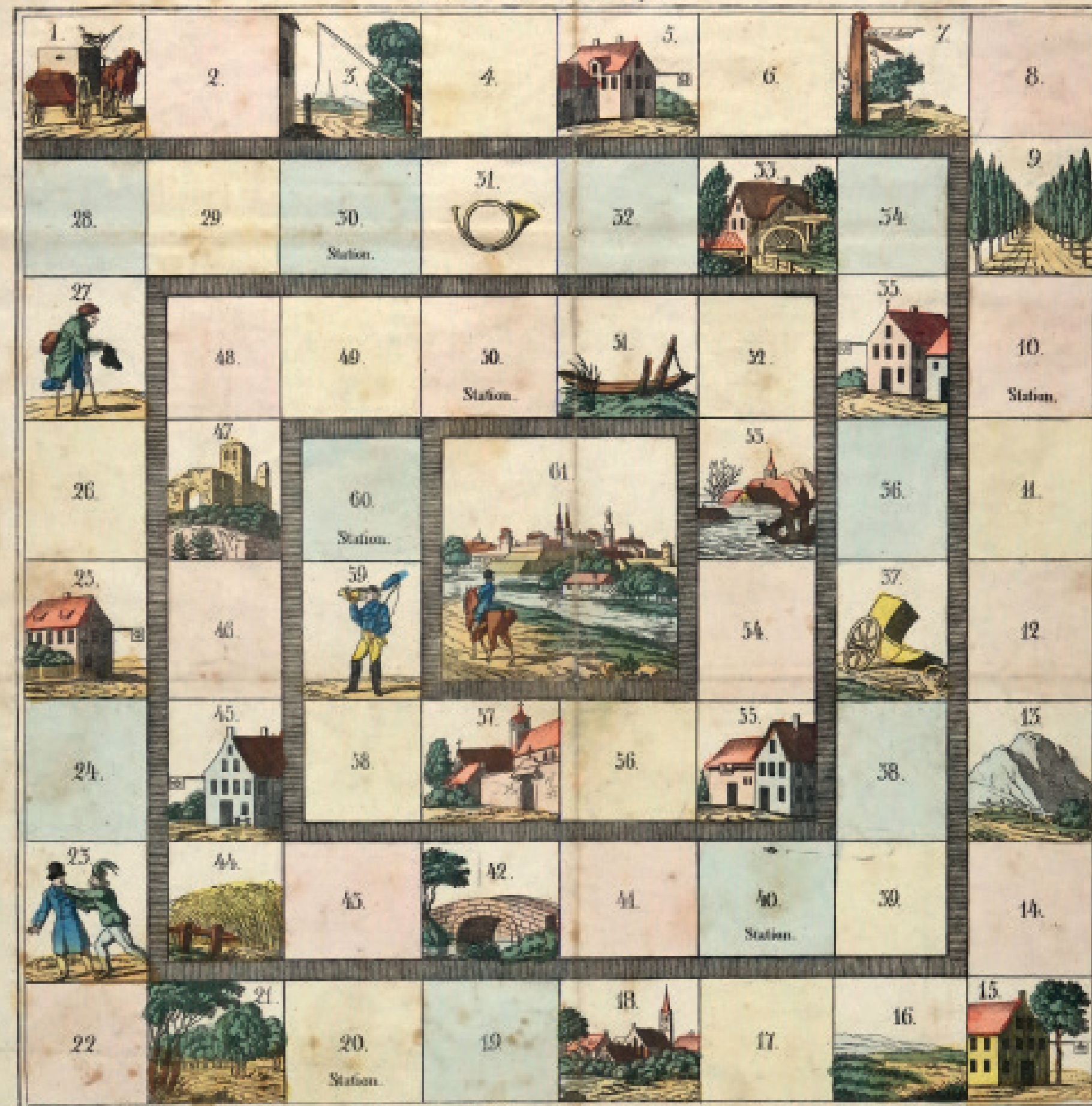
## Nové poštácké dobrodružství

Norimberk: Campe

přibližně z roku 1820



Tuto kapitolu otevřeme *Novým poštáckým dobrodružstvím*, jež vzniklo přibližně okolo roku 1820 v německém Norimberku – jednom z nejvýznamnějších výrobních středisek, které zásobovalo hračkami a hrami celý svět. Na prvním políčku vidíme dostavník, který se vypravuje na cestu k cílové destinaci – městu obehnanému hradbami, jímž by klidně mohl být samotný Norimberk v blízkosti řeky Pegnitz. Na rozdíl od *Husy* nenajdeme na herním plánu políčka zdvojnásobující hodnotu hodu. Namísto toho je hra rozčleněna do několika etap, kde na každém desátém políčku stojí nádraží, které hráči garantuje postup na další políčko stejného druhu. Pod číslem 37 se nachází pole podobné *smrti*, jak jej známe z *Husy*, kde dostavník stihne nehoda a hráč se musí vrátit na začátek. Na poli číslo 53 pak nalezneme osobitý vodní prvek, který zde funguje jako zátaras. Pokud na něm hráč přistane, aniž by si na políčku číslo 51 nejdříve vzal „lod“, prohrává. S hody, které přeskočí pole číslo 53, se body počítají směrem vzad, dokud hráč nenavštíví políčko lodi 51. Důmyslná variace koncového pravidla, jak uvádějí *Husy*, tak dodává poštácké výpravě punc skutečné cesty.



Das Anfang zählt jede 24 Markten Postgeld, und steigt bei 204 in den Reisewagen. Kommt man auf eine Station, so setzt man eine Leinwand auf die Tischplatte. Wenn man in ein Wirtshaus kommt, so muß man 3 Mark Geld bezahlen. Bei 203, dem Schloßbau, kostet es 2 Mark Postgeld. Der Mühlwägen N°17, gewinnt 3 Mark. Die Allee N°29, gewinnt 4. Der Berg N°12, verl. 2 Mark. Die Wiese N°16, gewinnt 3 Mark. Das Dorf N°18, N°21, gewinnt 4 Mark. Der Wald N°21, verliert 3 Mark. Der Räuber N°22, plündert um 12 Mark. Der Bräuer N°23, gibt man 1 Mark. Das Posthaus N°24, gewinnt 6 Mark. In der Mühle N°25, zahlt man für Nachtquartier 3 Mark. Einbricht der Wagen N°27, so muß man wieder von vorn anfangen. Bei der Brücke N°28, gibt man 2 Mark Geld. Das Bergfeld N°29, gew. 5 Mark. Die Ritterburg N°31, verliert 3 Mark. Wer in die Überwachungs geräth, das wieder in den Kahn N°31, sich gesetzt zu haben, es fällt, und hat das Spiel verloren, fällt aber die Wieg darüber, so zählt man das Uebrigste von N°35, zurück, bis man endlich in den Kahn kommt, und nur dann kann man weiter reisen. In dem Kloster N°37, zahlt man 2 Markten. Der Postillon N°39, erhält 3 Markten Postgeld. Derjenige, so am ersten in der Hauptstadt N°61, anlangt, ist Gewinner der ganzen Spiele.



*Vlak a parník*  
*Stuttgart: Hoffmann*

*přibližně z roku 1850*



**V**lak a parník představuje modernizovanou verzi *Poštáckého dobrodružství* z poloviny 19. století. Smysl hry, která se rozkládá na obdélníkové trati o 85 políčkách, na nichž jsou zároveň uvedena i pravidla, spočívá ve šťastném příjezdu do železniční stanice. Zpočátku ale cesta není mechanizovaná a zobrazené dopravní prostředky se velmi podobají svému hernímu předchůdci. Současného čtenáře pravděpodobně nejvíce zaujmou viněty s výjevem z každodenního života – například políčko číslo 17 znázorňuje, jak se v hostinci vede účetnictví. Nepříjemná událost v podobě krádeže na hlavní silnici se odehraje na políčku číslo 27, kde hráč musí zaplatit do banku šest žetonů a navrátit se do předchozího města. Na poli číslo 46 mu ujede vlak, ale znovu jej chytne hned na políčku následujícím. Na poli číslo 54, kdy se opět přesouvá pěšky, hráč objeví díru v botách a musí si je nechat spravit. S polem číslo 58 však cestovatel dosáhne přístavu, na poli následujícím překoná nebezpečné nástupní molo a nalodí se na parník. Kajuta na poli 61 rozhodně neskládá příjemný pohled – pasažéry zde nejspíš postihla mořská nemoc, všichni ale bezpečně dorazí do cíle. Na políčku 64 se špatně udělá i samotnému cestovateli a musí si vzít povzbuzující lék. S číslem 68 přesedne na poštovní dostavník a navzdory drobným komplikacím s celníky na hranicích dorazí zdárně do cíle. Na závěr hra v krátkém shrnutí převypráví, jaká dobrodružství cestovatel prožil.





*Parník*  
*Arnhem: De Jong*  
 přibližně z roku 1835



**V** *Parníku* hráči s pomocí dvou kostek jezdí sem a tam mezi městy Amsterdamem a Zaandamem oddělenými řekou. Stejná cesta přitom dnes zabere pouhopouhých pět minut. Parník, který je na herním plánu vyobrazen, se nazýval *Mercurius*. Byl postaven v roce 1824 a na linku mezi Amsterdamem a Zaandamem byl nasazen v roce 1826. Hra s největší pravděpodobností pochází z desetiletí následujícího. Cíl cesty, která se vine po nepravidelné trati o 60 políčkách, se nachází v historickém domě cara Petra I. Velikého v Zaandamu. Políčka číslo 7, 9 a 11 ilustrují rozdíl mezi vybavením kajut první, druhé a třetí třídy. Brožurka s pravidly pak uvádí cenu jednotlivých kajut, za něž cestující zaplatí 5, 3 a 2 centy. Na palubě se dále platí za čerstvou dýmku s tabákem, sklenku *Jeneveru* (holandského ginu) nebo šálek kávy. Zaplatit je třeba i u zdymadla *Willem I-sluis*, které umožňuje spojení se severním holandským kanálem. Pokud ale přistanete v Zaandamu, jste ze hry. Abyste se vy i vaše zavazadla dostali dále, budete potřebovat koňský povoz a nosiče a zaplatit musíte i za ubytování v hostinci. I když se jedná pouze o levný dřevorez, hře nechybí osobitá atraktivita, která spočívá v její přímočaré jednoduchosti.

