

Laboratórium SI: šach a go

Posledná hodina prvého stretnutia: 50 minút laboratória (2 × 20 minút hrania s úvodom a presunom) a 15 minút debriefu. Ukážka formátu, ktorý potom preberajú tímy: dve stanice, dve rotácie, debrief cez štyri otázky, doma záznam do denníka.

ČO TREBA MAŤ

VEC	POČET	POZNÁMKA
Šachové súpravy	2	fyzické súpravy (požičať alebo od študentov); záloha: notebook s lichess.org (hra proti sebe na jednom stroji: „Play with a friend“ → „Over the board“)
Doska go 9 × 9	2	vytlačiť zo strany 4; kamene: gombíky, fazuľa alebo papierové kolieska, cca 30 na farbu a dosku; záloha: online-go.com
Pramenné listy	2 + 2	strany 2 a 3, jeden list na stanicu (a jeden navyše)
Pozorovací hárok	2	strana 8; vyplníš ty alebo poverený študent (je to ukážka toho, čo budú robiť tímy)
Časovač	na plátne	slajd laboratória má časovač (klávesa T štart/pauza, R reset)

RÉŽIA (65 MINÚT AJ S DEBRIEFOM)

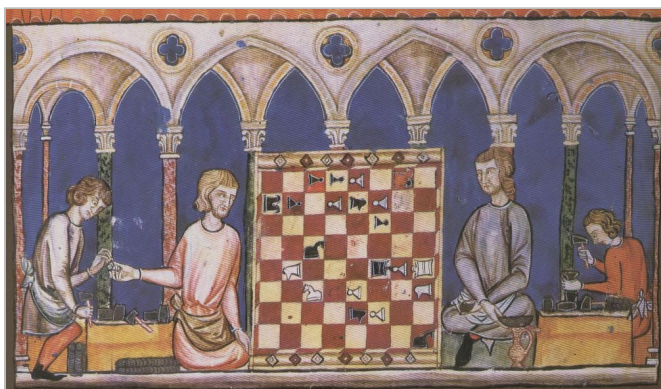
ČAS	ČO SA DEJE	TY HOVORÍŠ
0–3'	rozdelenie na štyri klastre po 4–6 (dva ku šachu, dva ku go); každá stanica má list	„Hráte dvojice alebo dvojica proti dvojici, na výsledok. Ale zapisujte si, čo vás prekvapí — to je materiál.“
3–5'	pravidlá z listu (dve minúty, kto nepozná)	„Go: obklúčený kameň sa berie. Šach: mat. Zvyšok je na liste.“
5–25'	1. rotácia — časovač 20 min	chodíš medzi stolmi, pýtaš sa tri otázky z listu
25–30'	výmena staníc a pravidiel druhej hry z listu (dve minúty, kto nepozná)	„Nechajte dosku, ako je; ďalšia dvojica pokračuje alebo začne odznova.“
30–50'	2. rotácia — časovač 20 min	
50–65'	debrief — štyri otázky (strana 8), po jednej odpovedi na klaster	„Čo artefakt robí? Čo je dnešná mediácia? Čo hovoria iné pramene? Čo zostáva nepoznateľné?“
koniec	zadanie denníka 1	„Prvý záznam do denníka je o senete z aktivity počas výkladu: šablóna účastníka na stránke kurzu, 150–250 slov, e-mailom do začiatku ďalšej hodiny. Šach a go sú tréning formátu bez záznamu — poznámky si ale nechajte.“

NA ČO DAŤ POZOR

Frustrácia z pravidiel go je nález o mediácii, nie šum — povedz to nahlas. Nikto nesmie povedať „takto sa hralo v 12. storočí“; hráme dnešnú verziu s dnešnými návykmi. Ak niekto šach pozná dobre, nech hrá go, a naopak.

Šach

HRA A VERZIA	Šach podľa dnešných pravidiel FIDE, bez hodín, bez zápisu. Klasická súprava Staunton (vzor z roku 1849).
KONTEXT	Predchodcom je indická čaturanga (doložená od 6. storočia n. l.), z ktorej vznikol perzský a arabský šatrandž . Do Európy sa hra dostala okolo roku 1000 cez arabský svet a Byzanciu. Alfonz X. Kastílsky ju dal v roku 1283 opísať v <i>Libro de los juegos</i> . Okolo roku 1475 dostala v Španielsku a Taliansku dáma dnešnú silu a hra sa zrýchlila — vtedy vzniká „moderný“ šach. Šach bol hrou dvora a kláštora, alegóriou spoločenských stavov; hrali ho muži aj ženy.
DOBOVÝ PRAMEŇ	Miniatúra z <i>Libro de los juegos</i> (Sevilla, 1283, Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial, rukopis T.I.6). Reprodukcia: Wikimedia Commons, public domain. Všimnite si: kto hrá, kto sa díva, aké figúrky.
MEDIAČNÝ RIADOK	stredoveký šatrandž s pomalou dámou → dnešné pravidlá (od ~1475) → plastové figúrky Staunton na plátennej doske alebo obrazovka → hráme bez hodín, v učebni, za 20 minút
TRI OTÁZKY PRE HRÁČOV	1. Čo robia hodnosti figúr (kráľ, dáma, pešák) s tým, ako hráte a čo obetujete? (artefakt) 2. Prečo sa hra končí matom, nie „zabitím“ kráľa — čo to hovorí o spoločnosti, ktorá pravidlo vymyslela? (iné pramene) 3. Čo o hraní v 13. storočí nezistíme z dnešnej partie? (nepoznateľné)



Libro de los juegos (1283), miniatúra s hráčmi šachu • Wikimedia Commons, public domain

PRAVIDLÁ DO DVOCH MINÚT

- Cieľ: dať **mat** — súperov kráľ je napadnutý a nemá kam uniknúť. Pat (kráľ nie je napadnutý, ale nemá ťah) je remíza.
- Biely začína, ťahá sa striedavo, vždy jednou figúrkou; berie sa tak, že sa postavíte na súperovu figúrku.
- Pešák: dopredu o jedno (z východiskového poľa o dve), berie šikmo; na poslednej rade sa mení na dámu. Veža: rovno. Strelec: šikmo. Dáma: rovno aj šikmo. Kráľ: o jedno pole. Jazdec: „L“ (2 + 1) a preskakuje.
- Rošáda: kráľ o dve polia k veži, veža preskočí kráľa — len ak sa ani jeden nehýbal a kráľ nie je v šachu. Brať mimochodom ignorujte.
- Kráľ nikdy nesmie ťahať do šachu; ak je v šachu, musíte to riešiť.

Go (weiqi, baduk, igo) na doske 9 × 9

HRA A VERZIA	Go na malej doske 9 × 9 (učebná veľkosť; plná doska je 19 × 19), japonské počítanie (územie + zajatci), bez komi. Čierny začína.
KONTEXT	Hra pochádza z Číny; legenda ju pripisuje mýtickému cisárovi Jaovi, písomné doklady siahajú do 6.–4. storočia pred n. l. (kronika Cuo čuan k roku 548 pred n. l., Konfuciove Hovory). Bola jedným zo štyroch umení vzdelanca (citar, go, kaligrafia, maľba). Cez Kóreu sa dostala do Japonska, kde v období Edo (17.–19. stor.) vznikli štátom podporované go domy a profesionálny systém; odtiaľ je medzinárodné meno „go“. Počítač porazil špičkového profesionála až v roku 2016 (AlphaGo – Lee Sedol 4 : 1).
DOBOVÝ PRAMEŇ	Drevorez Kitagawa Utamaro, <i>Kin ki šo ga</i> („štyri umenia“: citara, go, kaligrafia, maľba), Japonsko, koniec 18. storočia. Reprodukcia: Wikimedia Commons, public domain. Všimnite si, kto hrá a v akom prostredí.
MEDIAČNÝ RIADOK	doska 19 × 19 z dreva, kamene z bridlice a mušlí, partia na hodiny → doska 9 × 9 na papieri, gombíky, 20 minút → stratégia malej dosky je iná (viac boja, menej „staviania“)
TRI OTÁZKY PRE HRÁČOV	1. Kedy ste prvýkrát pochopili, že ide o územie , nie o zajatie? (artefakt) 2. Kamene sú rovnaké — ako sa mení vzťah k „figúrke“ oproti šachu? (artefakt / mediácia) 3. Čo nám papierová doska 9 × 9 nepovie o partii v období Edo? (nepoznatelné)



Kitagawa Utamaro: Kin ki šo ga (štyri umenia) ·
Wikimedia Commons, public domain

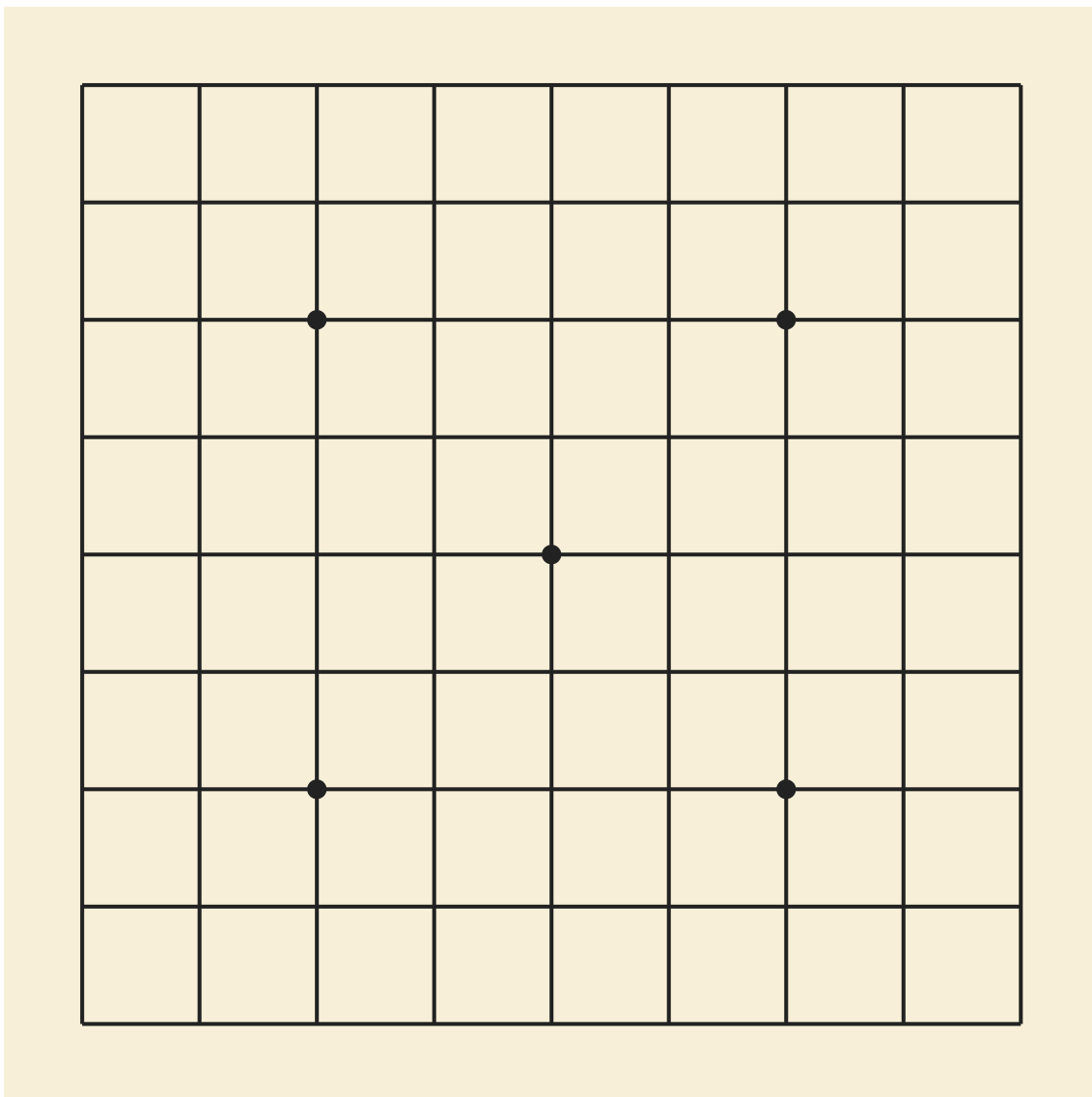
PRAVIDLÁ DO DVOCH MINÚT

- Kamene sa kladú na **priesečníky** čiar (aj na okraj a rohy), striedavo, čierny začína. Položený kameň sa nehýbe.
- Slobody** = prázdne priesečníky priamo vedľa kameňa alebo súvislej skupiny (nie šikmo). Keď skupine vezmete poslednú slobodu, **zajmete** ju a kamene odložíte bokom.
- Nesmiete položiť kameň tam, kde by nemal žiadnu slobodu — okrem prípadu, keď tým práve zajímate súpera.
- Ko**: ak práve zajmete jeden kameň, súper nesmie hneď zajať späť ten váš tak, že by vznikla tá istá pozícia; musí najprv zahrať inde.
- Hra končí, keď obaja po sebe **pasujú**. Skóre = počet prázdnych priesečníkov, ktoré obklopuje výlučne vaša farba (územie) + počet zajatých súperových kameňov. Viac vyhráva; bez komi je rovnosť remíza.
- Tip pre začiatok: nehrajte na prvú čiaru, spájajte kamene, zauímajte len to, čo sa dá.

Podrobnejšie: [British Go Association](#), [úvod do pravidiel](#) · [Sensei's Library](#).

Go 9 × 9

Kamene sa kladú na priesečníky. Bodky (hoši) sú len orientačné. Vytlačte na A4, ideálne na tvrdší papier.



Senet: doska 3 × 10

Cesta vedie ako had: prvý rad zľava doprava (1–10), druhý sprava doľava (11–20), tretí zľava doprava (21–30). Ozdobené domy sú 15, 26, 27, 28, 29 a 30. Pomôcky: **Kendall** – 5 + 5 kameňov (dve farby) a 4 ploché paličky s jednou stranou označenou (napr. nalakované špajdle, zápalky s jednou farebnou stranou); **Bell** – 10 + 10 kameňov a štvorstenná kocka (alebo hodte dve mince: HH = 1, HT = 2, TH = 3, TT = 4).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16	15 ♀ znovuzrodenie	14	13	12	11
21	22	23	24	25	26 ★ dom šťastia	27 ≈≈ voda	28 ⋮ tri pravdy	29 ⋮ Re-Atum	30 🦅 Hor

Číslovanie polí podľa Piccioneho; symboly domov sú prevzaté z dobových dosiek (na doskách sa líšia, ich čítanie je interpretácia).

Pravidlá podľa Kendalla (1978)

Zhrnutie podľa: Kendall, T., *Passing Through the Netherworld* (1978), ako ho sumarizuje heslo [Senet – Wikipedia](#). Je to jedna z dvoch hypotéz — nie „pôvodné“ pravidlá, tie sa nezachovali.

1. **Cieľ:** previesť všetkých svojich **5 kameňov** cez dosku a vyniesť ich von skôr než súper.
2. **Hod:** 4 paličky, ráta sa počet označených strán hore: 1 = 1 pole, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, **žiadna označená = 5**.
3. **Vstup a ťah:** kameň vstupuje na dom 1 a ide dopredu o hodené číslo. Na vlastný kameň sa nedá stúpiť: ak by ste mali, nový kameň ide späť na prvý voľný dom.
4. **Zajatie (výmena):** ak by ste stúpili na osamelý súperov kameň, môžete: váš kameň tam ostane a súperov ide späť na prvý voľný dom za ním.
5. **Blokáda:** tri a viac vašich kameňov v rade za sebou súper nesmie preskočiť.
6. **Dom 15 (☿):** obyčajný dom, ale sem sa vracia z vody.
7. **Dom 26 (dom šťastia):** nedá sa obísť — každý kameň naň musí aspoň raz stúpiť, kým smie odísť z dosky.
8. **Dom 27 (voda):** kto naň stúpi, ide okamžite na dom 15 (alebo na prvý voľný dom pred ním).
9. **Dom 28 (tri pravdy):** kameň sa už nehýbe a nedá sa zajať; von ide pri prvom hode presne **3**.
10. **Dom 29 (Re-Atum):** to isté, von pri hode presne **2**.
11. **Dom 30 (Hor):** kameň sa dá ešte zajať; von ide pri hode presne **1** — alebo hneď, ak je prvý rad (1–10) úplne prázdny.

SLEDUJTE PRI HRANÍ

Tempo (kedy sa hra „rozbehne“), napätie pri vode a pocit spravodlivosti pri výmene kameňov. Toto je rekonštrukcia, ktorá hru číta ako *preteky s prekážkami*.

Pravidlá podľa Bella (1979)

Zhrnutie podľa: Bell, R. C., *Board and Table Games from Many Civilizations* (1979, s. 26–28) a *The Boardgame Book* (1979), ako ich sumarizuje heslo [Senet – Wikipedia](#). Kde nie je zhrnutie presné, uvádzame našu konvenciu a označujeme ju.

1. **Kamene:** každý hráč **10**; všetky sú na doske od začiatku, striedavo: biely na 1, čierny na 2, biely na 3... až sú prvé dva rady plné (1–20).
2. **Hod:** štvorstenná kocka (1–4). Kto hodí viac, začína.
3. **Ťah:** dopredu o hodené číslo; inak ako u Kendalla (nestúpa sa na vlastný kameň, blokáda troch v rade platí).
4. **Zajatie je povinné a definitívne:** ak môžete stúpiť na osamelý súperov kameň, musíte — a súperov kameň sa z dosky **odstraňuje natrvalo** (súper ho už nezapočíta).
5. **Ozdobené domy (15, 26, 27, 28, 29, 30):** kameň, ktorý na nich stojí, sa nedá zajať. Z ozdobeného domu sa kameň vynáša z dosky presným hodom; Bell každému domu určuje konkrétne číslo — *naša konvencia pre hodinu*: dom 26 → 5 nie je možný kockou, preto 26 → 4, 27 → 4, 28 → 3, 29 → 2, 30 → 1.
6. **Koniec:** keď je doska prázdna. Vyhráva, kto vyniesol viac vlastných kameňov (zajaté kamene súpera sa nerátajú nikomu).

SLEDUJTE PRI HRANÍ

Tá istá doska, iný charakter: viac kameňov, povinné zajatie, žiadne návraty z vody. Táto rekonštrukcia číta hru skôr ako *bojovú*. Ktorá vám pripadá vierohodnejšia — a podľa čoho to posudzujete? Presne to je otázka do denníka.

Pozorovací hárok (vyplňa pozorovateľ počas rotácie)

STANICA A KOLO, KTO POZOROVAL	
ČO HRÁČOV ZAUJALO — KONKRÉTNE MOMENTY, NIE DOJMY	
KDE SA ZASEKLI (PRAVIDLÁ, OVLÁDANIE, JAZYK, CHÝBAJÚCI KONTEXT)	
AKO PRIEBEH OVPLYVNILI DNEŠNÉ PODMIENKY (ČAS, POČET HRÁČOV, ZARIADENIE, PREKLAD, UČEBŇA)	
ASPOŇ TRI DOSLOVNÉ ANONYMNÉ VÝROKY — KU KAŽDÉMU HRA A SITUÁCIA, BEZ MIEN	
JEDNA VEC, KTORÚ BY SME V EXPOZÍCII SPRAVILI INAK	

Debrief: štyri otázky kurzu

1 · ČO ARTEFAKT ROBÍ?	mechanika, pravidlá, materialita — v tejto verzii (9 × 9, plast, papier)
2 · ČO JE DNEŠNÁ MEDIÁCIA?	čo sme zmenili my: veľkosť dosky, materiál, čas, to, že vieme pravidlá z listu
3 · ČO HOVORIA INÉ PRAMENE?	Alfonso X. (1283), Cuo čuan (548 pred n. l.), Utamarov drevorez — čo ukazujú o hráčoch a prostredí
4 · ČO ZOSTÁVA NEPOZNATEĽNÉ?	ako sa hralo v Nišápúre 12. storočia alebo v Edo — tempo, sázky, kto smel hrať

ZADANIE DO DENNÍKA 1 (SENET · E-MAILOM DO ZAČIATKU S2, 5. 10. · 150-250 SLOV · 4 B)

Pošlite e-mailom na sboochek@gmail.com, predmet „Dejiny hier — denník“. Prvý záznam je o senete, ktorý ste hrali dvoma rekonštrukciami pravidiel počas výkladu; šach a go sú tréning formátu, bez záznamu. Šablóna účastníka: **Čo ste hrali?** (hra, rekonštrukcia, s kým) · **Čo konkrétne sa stalo a prečo?** (jedna situácia — pravidlá, alebo okolnosti hodiny) · **Ako to súvisí s tým, čo ste čítali?** (krátka citácia so zdrojom; podporuje, spochybňuje alebo dopĺňa ju vaše pozorovanie?) · **Čo o minulosti stále nevieme?** Otázka na pozadí: **ktorá rekonštrukcia (Kendall / Bell) pôsobí vierohodnejšie — a podľa čoho to posudzujete?** Vyplniť sa dá aj online: gamingguru.eu/mudejinyhier/sablony.html