

Aktivity S2: Kriegsspiel a pačísí vs. Človeče

Dve 25-minútové aktivity **počas výkladu** (slajdy Aktivita 3 a Aktivita 4 v bloku A). Nie je to laboratórium — to pripravuje hostiteľský tím. Podklady stačia na štyri stanice po 4–5 ľuďoch. Aktivitné body: 2–3 b pre tím za dokončený výstup (hárok na strane 8).

ČO TREBA MAŤ

VEC	POČET	POZNÁMKA
Mapa Kriegsspiel 10 × 10	4	strana 4; jedna na stanicu
Žetóny jednotiek	4 sady	strana 3, vystrihnúť (6 + 6 na sadu); náhrada: 6 svetlých a 6 tmavých mincí alebo gombíkov, jednotky napísať fixkou na papierik
Kocka šesťstenná	4 (lepšie 8)	jedna na stanicu stačí, dve zrýchlia boj; náhrada: kocka v telefóne
Doska pačísí	2	strana 6; na stanicu 6 mincí (namiesto kaurí) a 2 figúrky na hráča (gombíky, fazuľa — každý hráč inú farbu)
Doska Človeče	2	strana 7; kocka a 2 figúrky na hráča
Pramenné listy	2 + 2	strany 2 a 5, jeden na stanicu — vyplnené ako vzor toho, čo tímy odovzdávajú
Hárok porovnania a zápisu	4	strana 8, jeden na tím — je to výstup aktivít
Časovač	na plátne	slajd aktivity má časovač (klávesa T štart/pauza, R reset), fázy sú prednastavené

RÉŽIA · AKTIVITA 3 · KRIEGSSPIEL (25 MINÚT, SLAJD „AKTIVITA 3“)

ČAS	ČO SA DEJE	TY HOVORÍŠ
0–5'	trojice: dvaja velitelia a rozhodca; pravidlá zo strany 3 (rozhodca ich číta nahlas), nasadenie žetónov	„Rozhodca hádže kockou, počíta ťahy a rozhoduje spory — presne to robil rozhodca u Reisswitza. Modrá útočí na dedinu, Červená bráni. Šesť ťahov.“
5–17'	hranie, časovač 12 min — jeden ťah asi dve minúty (u Reisswitza bol jeden ťah dve minúty <i>bojového</i> času)	chodíš medzi stolmi; kto skončí skôr, skúsi variant s písomnými rozkazmi (strana 3 dole)
17–25'	diskusia podľa slajdu, tím zapisuje odpovede na hárok (strana 8)	„V čom bola Kriegsspiel iná od šachu? Prečo potrebovala rozhodcu, mapu a tabuľky? Ktoré mechaniky dnešných hier z nej vychádzajú?“

RÉŽIA · AKTIVITA 4 · PAČÍSÍ VS. ČLOVEČE (25 MINÚT, SLAJD „AKTIVITA 4“)

ČAS	ČO SA DEJE	TY HOVORÍŠ
0–10'	pačísí (strana 6): 2–4 hráči, 2 figúrky, 6 mincí; nedohrá sa	„Hádže sa mincami ako kaurí mušľami. Hrady sú bezpečné. Sledujte, čo robí hod 25 a povinné zajatie.“
10–20'	Človeče (strana 7): tie isté skupiny, kocka, 2 figúrky	„Tá istá myšlienka o sto rokov a jednu továreň neskôr. Čo zmizlo?“
20–25'	porovnanie do hárku (strana 8): čo zmizlo, čo ostalo, argumenty, prečo je Človeče také hrané	„Pomohla masovému rozšíreniu práve strata hĺbky? Kedy je menej dizajnová prednosť?“ — to je otázka aj do denníka

NA ČO DAŤ POZOR

Nikto nedohrá — cieľ je zažiť rozdiel, nie vyhrať. Obe rekonštrukcie sú naše zjednodušenia a na listoch je napísané, čo sme zmenili; veta „takto sa hralo“ je zakázaná. Pri Kriegsspieli je dôležitý rozhodca a mapa, nie presnosť tabuliek. Záznam do denníka za S2 môže byť aj o Kriegsspieli či pačísí, nie len o hre z laboratória.

Kriegsspiel (Reisswitz, 1824)

HRA A VERZIA	Kriegsspiel podľa pravidiel poručíka G. H. R. von Reisswita (Berlín 1824) — naša zjednodušená rekonštrukcia na mriežke 10 × 10 s jednou kockou a šiestimi ťahmi. Originál sa hral na topografických mapách v mierke 1 : 8000 s pravítkom, tabuľkami strát a rozhodcom.
KONTEXT	1812 predstavil Georg Leopold von Reisswitz pruskému dvoru vojnovú hru na terénnom modeli; jeho syn, poručík Georg Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz, vydal v roku 1824 pravidlá pre hru na mapách : jednotky ako kovové bloky v mierke, jeden ťah = dve minúty bojového času, straty určované kockou podľa tabuliek, rozhodca vykonáva písomné rozkazy oboch strán a rozhoduje, čo protivník vidí. Náčelník generálneho štábu von Müffling hru odporučil armáde a šírila sa po plukoch; v roku 1876 Verdy du Vernois nahradil tabuľky úsudkom skúseného rozhodcu („voľný Kriegsspiel“). Hra pre dôstojníkov, nie tovar pre rodinu: prístup mal ten, kto mal mapu, štáb a čas — a mapy 1 : 8000 boli vojenským majetkom.
DOBOVÝ PRAMEŇ	Výrok pripisovaný von Müfflingovi po predvedení hry v roku 1824: „To vôbec nie je hra, to je výcvik pre vojnu! Odporúčim ju celej armáde.“ — zachovaný v spomienke dôstojníka Dannhauera z roku 1874 (<i>Militär-Wochenblatt</i>), teda päťdesiat rokov po udalosti: prameň o tom, ako sa hra pamätala, nie zápis z roku 1824. Reisswitzove pravidlá z roku 1824 (<i>Anleitung zur Darstellung militairischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spieles</i>) sú dostupné v anglickom preklade B. Leesona (1983).
MEDIAČNÝ RIADOK	mapa 1 : 8000, kovové bloky, pravítko, tabuľky strát, rozhodca za zástenou, hodiny → papierová mriežka 10 × 10, žetóny, jedna kocka, 6 ťahov, 12 minút, bez zásten → zmizla neistota (vidíte celú mapu) a tabuľky (jedna kocka), ostal rozhodca a striedavé ťahy; písomné rozkazy len vo variante B
TRI OTÁZKY PRE HRÁČOV	1. Čo robí rozhodca a písomný rozkaz s tým, ako sa rozhodujete — a čo s tým robí kocka? (artefakt) 2. Prečo potrebovala pruská armáda hru — a prečo práve na mapách 1 : 8000 s tabuľkami strát? (iné pramene: mapy, štatistika, štáby) 3. Čo o partii v dôstojníckom kasíne okolo roku 1830 nezistíme z našej 12-minútovej hry? (nepoznatelné)
ÚPRAVY OPROTI PÔVODNÉMU HRANIU	mriežka namiesto mapy a pravítka · kocka namiesto tabuliek · striedavé ťahy namiesto súčasných písomných rozkazov (variant B ich vracia) · žiadna zástena, obe strany vidia všetko · 6 jednotiek troch typov namiesto brigád s podjednotkami · 6 ťahov a jeden cieľ (dedina)



Rekonštrukcia Kriegsspielu z roku 1824 ·
Matthew Kirschenbaum · CC BY-SA 4.0 (Wikimedia Commons)

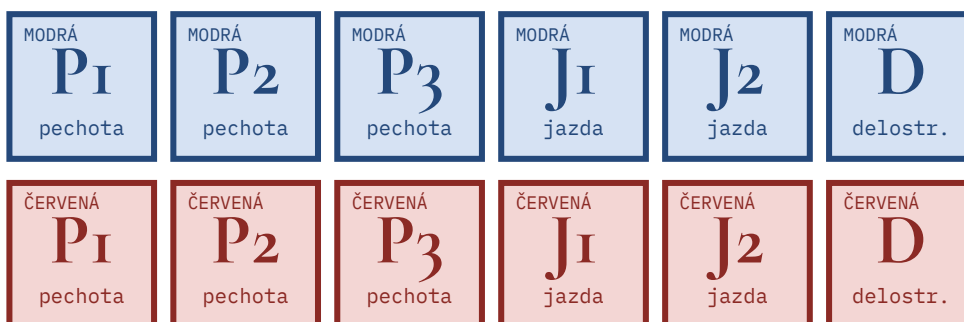
Kriegsspiel na 12 minút

1. **Kto hrá:** Modrá (útočí) a Červená (bráni), tretí hráč je **rozhodca** — hádže kockou, počíta ťahy, rozhoduje spory. Modrá začína, hrá sa **6 ťahov**.
2. **Jednotky:** každá strana 3 × pechota (P), 2 × jazda (J), 1 × delostrelectvo (D). Nasadenie na vlastné dva rady (Červená 1–2, Modrá 9–10), jedna jednotka na pole.
3. **Cieľ:** ak má Modrá na konci 6. ťahu jednotku v **dedine (F4)**, vyhráva Modrá; inak Červená. Kto zničí 4 súperove jednotky, vyhráva hneď.
4. **Ťah:** najprv pohyb všetkých svojich jednotiek, potom boj. Pohyb vodorovne alebo zvisle: P 2 polia, J 4, D 1. Na jednom poli je vždy len jedna jednotka.
5. **Terén:** les a dedina — vstúpiť sa dá len ako na posledné pole ťahu; D do lesa nesmie. Kopec — bez obmedzenia. Rieka — len cez most (F) alebo brod (B); prechod ukončí ťah.
6. **Boj:** po pohybe môže každá jednotka raz zaútočiť na súperovu na susednom poli (vodorovne/zvisle, nie cez rieku). D namiesto toho **strieľa** na 1–3 polia v priamke, aj cez rieku, nie cez les, dedinu, kopec ani inú jednotku.
7. **Hod:** rozhodca hodí kockou raz za útočníka a raz za obrancu (s dvoma kockami naraz). Obranca v lese, v dedine alebo na kopci **+1**; jazda útočiaca na súpera v otvorenom teréne **+1**; D pri palbe **+1**; otrasená jednotka **-1**.
8. **Výsledok:** útočník vyššie → obranca dostane zásah; obranca vyššie → útočník dostane zásah (pri palbe D nič); rovnosť → nič.
9. **Zásah:** celá jednotka → **otrasená** (žetón otočte o 45°); otrasená → zničená (preč z mapy). Otraseň sa hýbe polovicu (P 1, J 2, D 0) a má **-1**; zotaví sa, ak celý ťah stojí a neútočí.
10. **Sporné situácie** rozhoduje rozhodca. Nehádajte sa — zapíšte spor na hárok, je to nález.

VARIANT B · AKO REISSWITZ (PÍ SOMNÉ ROZKAZY)

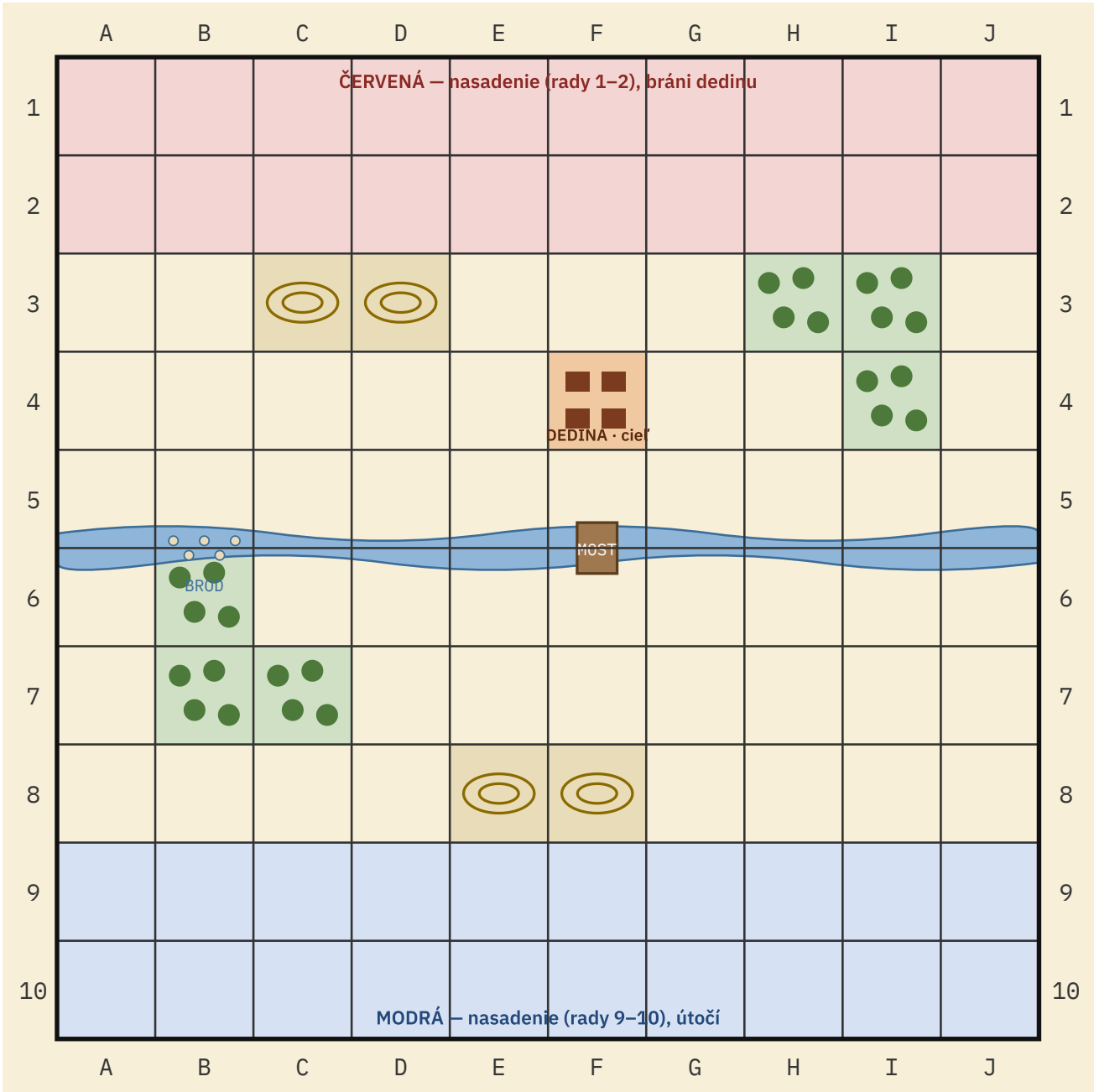
Velitelia sa nerozprávajú. Každý napíše na papierik rozkaz pre všetky svoje jednotky („P1 → E7“, „D páli na F5“) a odovzdá ho rozhodcovi. Rozhodca vykoná pohyby oboch strán **súčasne** (ak chcú dve jednotky na to isté pole, kocka rozhodne, kto tam stojí, druhá zastaví pred ním) a potom vyrieši všetky boje. Reisswitz mal navyše dve mapy a zástenu: každý veliteľ videl len to, čo mu rozhodca ohlásil. Skúste to v druhej partii — je to práve ten rozdiel medzi hrou a simuláciou.

ŽETÓNY · VYSTRIHNÚŤ (JEDNA SADA NA STANICU)



Mapa 10 × 10

- Červená nasadenie (rady 1–2)
- Modrá nasadenie (rady 9–10)
- les (+1 obrana, vstup ukončí ťah)
- kopec (+1 obrana)
- dedina F4 (+1 obrana, cieľ)
- riečka — len most F alebo brod B

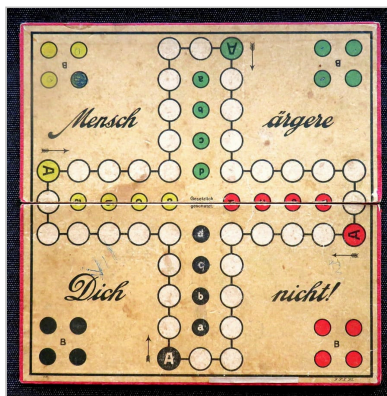


Pačísí → Ludo → Človeče, nehnevaj sa!

HRA A VERZIA	Dve dosky: pačísí (India, spoľahlivo doložené od 16. storočia) v našej redukcii — 6 mincí namiesto kaurí mušlí, 2 figúrky na hráča, bez tímov a bez pohybu dvojíc; Človeče, nehnevaj sa! podľa dnešných pravidiel (Schmidt Spiele, sériovo od 1914), 2 figúrky na hráča. Obe na papierových doskách z tohto podkladu, po 10 minútach.
KONTEXT	Pačísí (z hindského <i>pačís</i> = dvadsaťpäť, najvyšší hod) sa hrá na látkovom kríži, hádže sa 6 alebo 7 kaurí mušľami; príbuzný čaupar používa tri dlhé kocky. Štyria hráči v dvoch tímoch, 12 „hradov“ ako bezpečné polia, figúrky sa môžu spájať do dvojíc. Abú'l-Fazl v <i>Áín-i-Akbarí</i> (okolo 1590) opisuje, že cisár Akbar hrával na nádvorí vo Fatehpur Sírí s ľuďmi ako figúrkami — hra dvora, ale aj bazáru a domácnosti. Do Anglicka prichádza s koloniálnym obchodom: v roku 1896 je patentované Ludo — kocka namiesto kaurí, bez tímov, kartónová doska. V Mníchove vytvára Josef Friedrich Schmidt (1907/08) <i>Mensch ärgere Dich nicht</i> : 40 polí, šestka na vstup, „vyhadzovanie“; prvé vydanie 1910, sériová výroba od 1914 , počas prvej svetovej vojny posielal vydavateľ hru do lazaretov a po vojne sa predávala po státisícoch. V českom prostredí zdomácnela ako <i>Človeče, nezlob se</i> , u nás ako <i>Človeče, nehnevaj sa!</i>
DOBOVÝ PRAMEŇ	1. <i>Áín-i-Akbarí</i> , Abú'l-Fazl (okolo 1590; anglický preklad H. Blochmann, 1873) — pasáž o čaupare na Akbarovom dvore: hra ako súčasť dvorského života a reprezentácie, nie „ľudová zábava“. 2. Obal vydania z roku 1929 (obrázok vpravo): čítajte ho ako prameň — čo obal sľubuje, komu je hra určená, ako vyzerá „rodina“, ktorej sa predáva. Pri obidvoch prameňoch: čo dokladajú (že sa hralo, kto vydával) a čo si domýšľame (ako partia prebiehala).
MEDIAČNÝ RIADOK	látkový kríž, kaurí, tímy, 4 × 4 figúrky, partia na hodiny (India, 16.–19. stor.) → Ludo: kocka, kartón, 1896 → Človeče: 40 polí, šestka, továreň Schmidt, 1914 → naša papierová doska, mince namiesto kaurí, 2 figúrky, 10 minút
TRI OTÁZKY PRE HRÁČOV	1. Čo zmizlo pri redukcii pačísí → Človeče (tímy, hrady, dvojice, hod 25) — a čo to urobilo s napätím a s dĺžkou partie? (artefakt) 2. Kto sedel pri látkovej doske na Akbarovom dvore a kto pri kartónovej doske v roku 1914 — a z čoho to vieme? (iné pramene) 3. Čo nám o hraní pačísí v Indii 16. storočia nepovie naša 10-minútová partia s mincami? (nepoznateľné)
ÚPRAVY OPROTI PÔVODNÉMU HRANIU	pačísí: mince namiesto kaurí · 2 figúrky namiesto 4 · bez tímov a bez pohybu dvojíc · prvá figúrka vstupuje bez „milosti“ · štart na hrade na špici vlastného ramena namiesto výjazdu z Čarkóni stredným stĺpcom · návrat domov bez presného hodu · 10 minút, nedohrá sa. Človeče: 2 figúrky namiesto 4 · vstup do domčeka bez presného hodu · 10 minút.

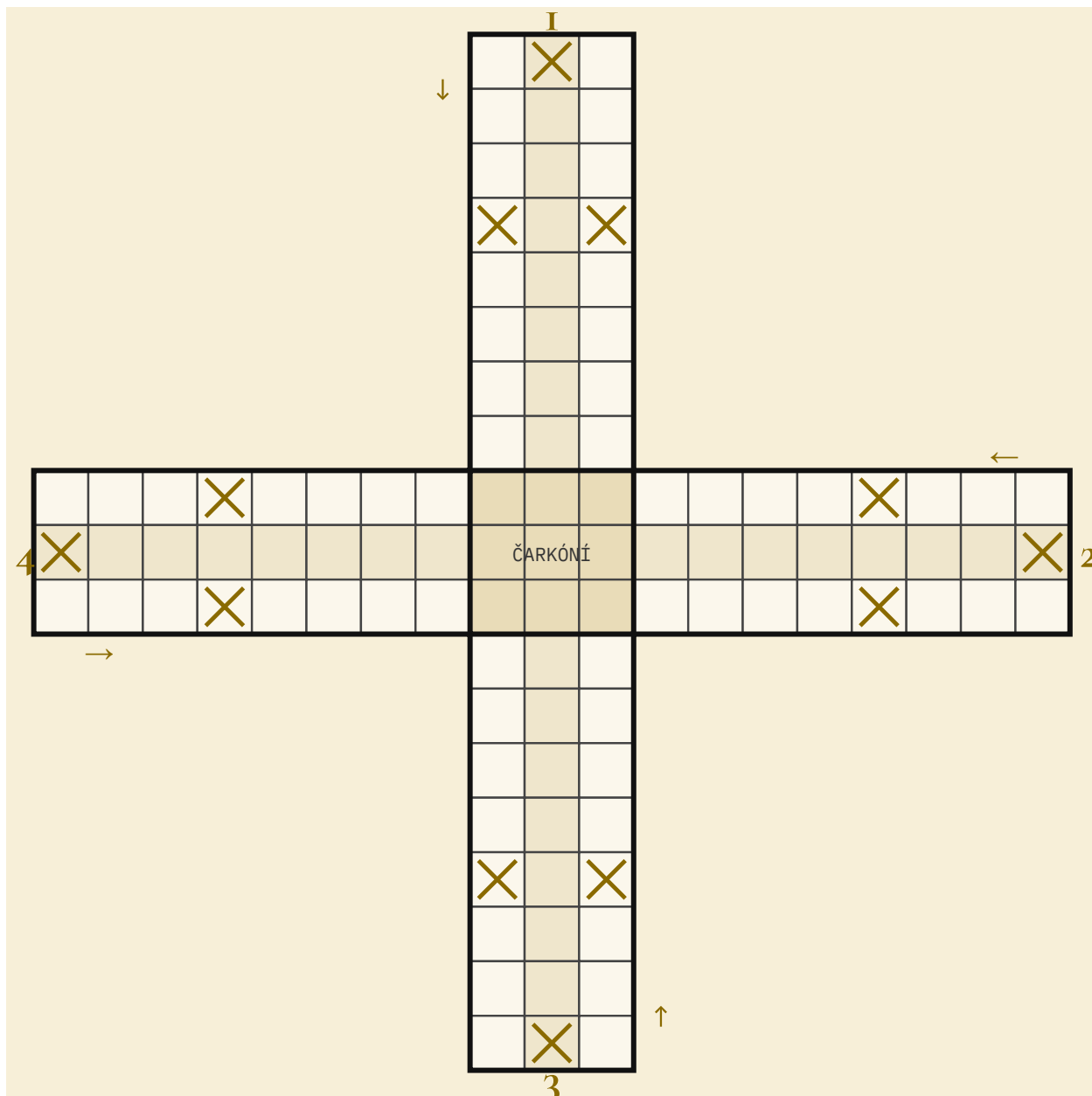


Čaupar, indická miniatura (1790) · Wikimedia Commons, public domain



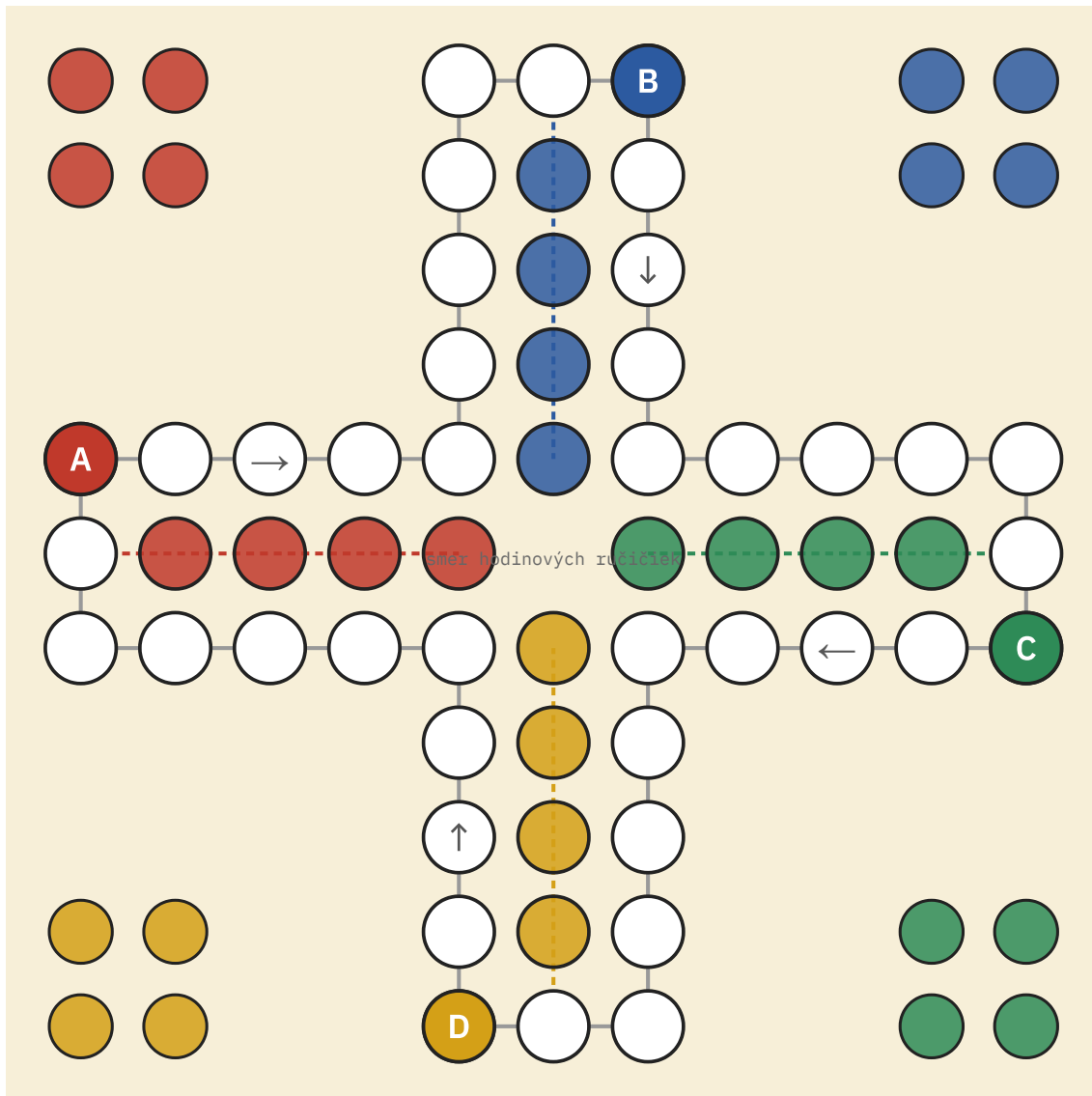
Mensch ärgere Dich nicht, vydanie 1929 · Vitavia · CC BY-SA 4.0

Pačísí



- Hráči a figúrky:** 2–4 hráči, každý má rameno s číslom a 2 figúrky. Figúrky čakajú mimo dosky.
- Hod:** 6 mincí; ráta sa počet **hláv**: 2 → 2, 3 → 3, 4 → 4, 5 → 5, 6 → 6, 1 → **10**, 0 → **25**. Hod 6, 10 a 25 je „milosť“: smiete nasadiť figúrku a hádžete znova.
- Vstup:** prvá figúrka vstupuje hneď pri prvom hode na **hrad na špici** vlastného ramena (x) a hneď ňou ťaháte o hodené číslo; druhá vstupuje len pri milosti – postavíte ju na špicu a ťaháte ňou až ďalším hodom.
- Trať:** zo špice na vonkajší stĺpec v smere šípky na doske a **proti smeru hodinových ručičiek** okolo celého kríža po vonkajších políčkach (cez hrady na špicách), naspäť na špicu vlastného ramena a stredným stĺpcom hore do Čarkóní (stred). Hod sa dá rozdeliť medzi dve figúrky.
- Zajatie:** ak stúpíte na pole s jednou súperovou figúrkou mimo hradu, vraciate ju mimo dosky (musí znova vstúpiť) a hádžete znova. Zajatie je povinné, ak je možné.
- Hrady (x):** figúrka na hrade sa nedá zajať; na hrade môže stáť viac figúrok.
- Koniec:** kto dovedie obe figúrky do Čarkóní. Po 10 minútach sa končí – zapíšte si, kde ste boli a čo sa dialo.
- Zmenené oproti originálu:** vypustené tímy (žltá + čierna proti červenej + zelenej), spájanie figúrok do dvojíc a presný hod na návrat; figúrky štartujú na hrade na špici namiesto výjazdu z Čarkóní stredným stĺpcom.

Človeče, nehnevaj sa!



- Hráči a figúrky:** 2–4 hráči, každý má farbu, dvor (rohové polia) a 2 figúrky.
- Hod:** jedna kocka. Na začiatku hádzky každý raz, najvyšší začína.
- Vstup:** figúrka vychádza z dvora na štartové pole (písmeno) **len šestkou**; po šestke hádzate znova. Kto nemá figúrku na trati, má na šestku tri pokusy.
- Pohyb:** v smere hodinových ručičiek o hodené číslo; figúrky sa preskakujú, ale na jednom poli stojí len jedna.
- Vyhadzovanie:** ak skončíte na súperovej figúrke, vraciate ju do dvora. Vlastné štartové pole uvoľnite, keď chcete nasadiť ďalšiu figúrku.
- Domček:** po obehnutí celej trate (39 polí) figúrka odbočuje do svojho farebného domčeka; presný hod nevyžadujeme, ale figúrky sa v domčeku nepreskakujú.
- Koniec:** kto má obe figúrky v domčeku. Po 10 minútach sa končí — zapíšte si stav.
- Oproti pačís:** jedna kocka namiesto kaurí, žiadne hrady, žiadne tímy, žiadne dvojice; 40 polí namiesto 84; šestka na vstup a vyhadzovanie sú jediné napätie.

Hárok porovnania a zápisu

TÍM	
-----	--

AKTIVITA 4 · PAČÍŠÍ VS. ČLOVEČE

	PAČÍŠÍ	ČLOVEČE
AKO SA HÁDŽE A ČO HOD DOVOĽUJE		
VSTUP DO HRY, BEZPEČNÉ POLIA, ZAJATIE		
ČO DRŽALO NAPÄTIE / ČO FRUSTROVALO		
ČO PRI REDUKCII ZMIZLO A ČO ZOSTALO		
PREČO JE ČLOVEČE JEDNOU Z NAJHRANEJŠÍCH HIER — ARGUMENTY		

AKTIVITA 3 · KRIEGSSPIEL · ZÁPIS DISKUSIE

V ČOM BOLA KRIEGSSPIEL INÁ OD PODOBNÝCH HIER (ŠACH, VOJENSKÉ ŠACHY)	
SÚVISLOSTI S DOBOVOU TECHNIKOU: MAPY, ŠTATISTIKA, ŠTÁBY	
DOPAD NA PRUSKO A NA ARMÁDY, KTORÉ JU PREVZALI	
MECHANIKY DNEŠNÝCH HIER, KTORÉ Z NEJ VYCHÁDZAJÚ (ROZHODCA / GM, HMLA VOJNY, TABUĽKY, MAPY S MRIEŽKOU...)	
JEDNA VEC, KTORÚ NÁM NAŠA 12-MINÚTOVÁ PARTIA O ROKU 1824 NEPOVIE	

DO DENNÍKA (S2 · DO 7 DNÍ · E-MAILOM · 150–250 SLOV · 4 B)

Pošlite e-mailom na sboochek@gmail.com, predmet „Dejiny hier — denník“. Záznam za S2 píšete o jednej hre, ktorú ste dnes hrali — z laboratória hostiteľského tímu, alebo o Kriegsspieli, pačísi či Človeče. Šablóna účastníka:

Čo ste hrali? · Čo konkrétne sa stalo a prečo? · Ako to súvisí s tým, čo ste čítali? (citácia z pramenného listu so zdrojom) · **Čo o minulosti stále nevieme?** Vyplniť sa dá online: gamingguru.eu/mudejinyhier/sablony.html