

# THÉBY

Jestě před pár lety jsme byli s kamarády nadšení hrou Adventurers in the Temple of Chac, kde s nádhernými karikaturními postavkami potřeňených zlatokopů probíháte kryptami dávného Aztéckého nebo snad Mayského chrámu, hledáte drahokamy a zoufale se pokoušíte nějak nešlápnout do pasti, vyhnout se chrličům ohně, přeskákat po sloupech přes nádrž s krokodýly a utéct před valícím se balvanem. Měli jsme to za výbornou adaptaci Indiany Jonese. Dneska už si to nemyslím (byla to spíš Lara Croft). Stačilo několik semestrů strávených v knížkách a docenil jsem krom Indiany-dobrodruha i pana Jonese-profesora. S ním se právě máme šanci setkat v Thébách, které tak s Adventurers in the Temple of Chac tvoří komplementární celek, ale o tom zase jindy. K Thébám...

Hra se odehrává v letech 1900-1902. Není to vůbec náhodná volba. Po historické stránce je hra báječně promyšlená nejen, co se týče spíše bonusových dobových rekvizit, jako je možnost dopravy vzducholodí. Zkusmo a namátkou (důkladný průzkum by zabral celou recenzi, zbytek časopisu, zbytek ročníku časopisu, ...): v roce 1900 Gustav a Alfred Körte objeví Gordium (viz. gordický uzel), v roce 1901 je v Súsách vykopán Chamurabiho zákoník a v roce 1902 v troskách lodí, nalezené rekreačními potápěči roku 1900, odhalen Antikytherský mechanismus (astronomická pomůcka patrně používaná v lodní navigaci). Tyhle a další artefakty se ve hře Théby pokoušíte najít ve frustrujícím množství písku.

Herní plán zobrazuje mapu Evropy a Blízkého východu. Dokola ho obkružuje roční cyklus rozparcelovaný na týdenní políčka, po kterém posouváte figurku, jak postupně investujete čas těch krátkých tří let v závodu o objevení a získávání prestiže v akademické obci archeologické. Vaše první kroky zamíří do velkých evropských měst, respektive do jejich obrovských knihoven (s lístkovými katalogy, jen si představte lístkové katalogy... a knihy s frekvencí



vypůjček několik desetiletí), abyste získali vědomosti, které pak povedou vaše pátrání. Na stole je průběžně doplňována nabídka sestávající z čtveřice karet, které představují vaše badatelské příležitosti, třeba 2 indicie o Palestině za 3 týdny studia (za kterou zaplatíte posunutím figurky o 3 týdny), 2 univerzální indicie za 5 týdnů, nebo různé posily do týmu a podobně (mladý doktorand, kopáč, zmíněná vzducholod', konference atp.).

Čas je ostatně jedinou měnou hry. Protéká vám mezi prsty jako písek, když cestujete z města do města, na naleziště, když studujete v knihovně a samozřejmě když se konečně pustíte do vykopávek. Ty můžete v každé oblasti (Řecko, Egypt, Mezopotámie, Kréta, Palestina) provádět jen jednou za rok a aby se jakž takž vyplatily, musíte toho hodně přechíst. Čím víc máte indicí, tím lepší je poměr týdnů průzkumu ku počtu žetonů, které si poslepu taháte z (pro každý region speciálního) pytlíku, ve kterém je asi půl na půl (nikdy jsem neměl odvahu si to spočítat) artefaktů a prázdných žetonů písku.

Celá hra je nádherně prodchnutá atmosférou velkých archeologických objevů začátku 20. století. Představuje to ojedinělé setkání výborného příběhu a opravdu dobře promyšlených pravidel, které právě deskovou hru dělají něčím speciálním, co se liší jak od voko bere, tak novely. Pokud jste křesťané nebo něco takového, třeba pokud praktikujete buddhistickou diamantovou cestu, můžete si tu dokonce cvičit odpuštění a cestu laskavosti a vcítění, protože když se někomu dostane rozmarem karet do ruky čtvrtá konference, běžní ateisté už ohryzávají rohy stolů.

(To jen tak v žertu, pustil jsem si k psaní recenze Jagjita Singha...)

