

„Chtěl jsem těšínskou tramvaj oživit“

ROMAN BASELIDES

ČESKÝ TĚŠÍN V prosinci loňského roku spatřila světlo světa desková hra s názvem Tramvaj 1910, představující provoz tramvajové tratě v Těšíně na počátku minulého století. Jejím autorem je Milan Bláha z Českého Těšína. Příznivec těšínské tramvaje, techniky a regionální historie je původem z Valašska.

? Jak dojde k tomu, že si Moravák zamiluje Těšínské Slezsko a jeho historii?

Jsem Valach narozený ve Zlíně. Přes dvacet let jsem žil ve Frýdku-Místku. S tátou, který byl horníkem, jsem kdysi jezdil do Cieszyna. Projížděli jsme přes Český Těšín. Když jsem se koukal z okna našeho auta na nádraží a staré domy na Hlavní třídě, proletělo mi hlavou: Tady jednou budeš bydlet. Pustil jsem to z hlavy, ale po skoro 40 letech jsem se ve městě opravdu ocitl. Koneckonců v Českém Těšíně žila i moje současná žena Zuzana.

? Jak se zrodil nápad vytvořit deskovou hru o těšínské tramvaji?

Odjakživa mě fascinovala technika a staré věci. Mám rád historii a místa s ní spojená. Procházel jsem se místy, kudy tramvaj jezdila, viděl jsem tramvaj na dobových fotografiích. Nápad se mi zrodil v hlavě před několika lety. S myšlenkou vytvořit deskovou hru jsem si začal pohrávat díky mému synovi, který deskové hry zbožňuje. Během loňského lockdownu jsme se takhle zabavili, syn se i něco o Těšínské tramvaji dozvěděl. Bylo mi jasné, že deskových



Milan Bláha vymyslel hru o těšínské tramvaji.

Foto: ba

her je na trhu spousta. Vnitřně jsem cítil, že chci těšínskou tramvaj oživit. Vytvořit deskovou hru a přiblížit lidem historii těšínské tramvaje mi přišlo jako ta nejjednodušší forma.

? Za jak dlouho jste to zvládli?

S manželkou jsme ji začali tvořit vloni na jaře a koncem září jsme odevzdali veškeré podklady k tisku. Počátkem prosince jsme dostali hotový produkt. Dá se říct, že Tramvaj 1910 spatřila světlo světa u příležitosti stého výročí vzniku Českého Těšína a 110. výročí od zahájení provozu těšínské tramvaje.

? Co je účelem hry a úkolem hráče?

Cílem hry pro maximálně čtyři hráče je získat záznam o projetí všech 11 tramvajových zastávek a stát se přednostou stanice. Hráč začíná jako údržbář, za zastavení na zastávkách získává dvě bonusové karty, díky kterým se stane

průvodčím, řidičem a nakonec přednostou stanice. Jakmile hráč získá záznam o projetí všech zastávek a je přednostou stanice, stává se vítězem. Hra trvá zhruba 30 až 40 minut. Chtěli jsme, aby byla rychlá a svižná, aby si ji lidé zahráli i několikrát. Pravidla nejsou složitá, pochopí je dospělí i děti. Hra je v češtině, ale připravili jsme k ní polský návod.

? Paradoxní je, že autorem herních ilustrací je člověk z Indonésie. Kde jste na něho přišel?

Hledal jsem ilustrátora u nás v Česku, všichni mě bohužel odmítli. Tak jsem se porozhlédl i na specializovaných serverech. Narazili jsme na člověka z Indonésie – Asmaula Husnu. Precizně pro nás nakreslil scénu hracího plánu, jehož hlavním motivem je tramvaj. Kreslil také karty a další výtvarné části hry. Občas píše, že se velmi těší, až znovu bude něco kreslit.

? Kdo další se na tvorbě hry podílel?

V první řadě žena Zuzana, moje pravá ruka. Držela mě, snílka, v rozumných mantinelech. Kromě Asmaula Husny také designér Michael Jakubec ze Zlína, Tomáš Ludvík, ředitel známé společnosti (Dino Toys), která naši hru vyrobila.

? Prozradíte, co pro Vás bylo nejsložitější?

Já to mám v životě tak, že to, co se nechci naučit, se nakonec naučit musím. Život mě k tomu donutí, ale jsem za to rád. Musel jsem se naučit pracovat například s grafickými programy, otevřel se mi svět grafického designu.

? Čím ještě Vás osobně hra Tramvaj 1910 obohatila?

Hra mě dovedla ke hledání v archivech. Poznal jsem některá jména těch, kteří byli spjatí s těšínskou tramvají. Chtěl bych dohledat všechny osoby. Kolikrát si ale říkám, že tramvaje už bylo dost. Pak však potkám někoho, kdo se rozplývá, jak je to super. Říkám si, že vynaložené úsilí nebylo zbytečné, a právě to mě ne skutečně nabíjí.

? Tohle je skutečnost, která vás žene dopředu?

Když něco chcete, musíte si za tím jít. A taky musíme mít výdrž a trpělivost, protože dotáhnout věci do úspěšného konce je obvykle nejtěžší. Pokud má člověk k něčemu předpoklady, a ještě k tomu vizi, měl by se v životě pustit do spousty věcí. Kdo chce v životě něčeho dosáhnout, měl by si jít sám za svým cílem a na nikoho nespolehat.

? Překvapilo vás, že o hru byl tak velký zájem?

Loni před Vánoci jsme měli objednávky 50 až 60 balíčků denně. Přiznávám, že zájem předčil naše očekávání. Naši hru si objednávali lidé z celé republiky, kteří sledují vývoj tramvajové dopravy v různých městech. Snad s výjimkou Brňáků. Ti prostě mají svou šalinu, tramvaj je pro ně nepřijatelná.

? Nyní už pracujete na druhé verzi. Na co se příznivci vaší hry mohou těšit?

Řada věcí zůstane stejných, ale druhá, česko-polská verze, počítá s vyšším počtem karet, bude jich o 24 více. Hra bude zajímavější v tom smyslu, že její rozšíření umožní hráčům vzájemně se štenkrovat a měnit si pozice. Chystáme novou grafiku, klasické figurky nahradí plastové držáky s vyobrazením tramvaje včetně aktualizovaného bločku a speciálního odznaku Těšínské tramvaje k výročí 100 let vzniku města a 110 let od vzniku tramvaje.

Druhá verze přinese retro zážitek, proto pevně věříme, že hráči budou nadšení. Souběžně s rozšířením vyjde nová tramvajová hra, která bude jazykově nezávislá a nebude se v ní spolehat na náhodu. Bude potřebný úsudek a strategie při budování, práci s lidskými zdroji a spravování tramvajové trati. Na to, že je to takový vedlejší produkt nutný k tomu, abychom mohli vyrobit karty do původní Tramvaje ve stejné offtiskové kvalitě, jsme se do toho položili celkem dost a děláme na tom déle, než je zdravo. Přejeme si, aby to byla další dokonalá cestovní hra ze světa Tramvaje 1910.