

# Mašinfírou v těšínské tramvaji aneb vymyslet hru není vůbec hra

Těšínská tramvaj je něco, co neomyšlitelně patří k historii města a co známe dnes už jen z vyprávění. Být mašinfírou a ještě právě v té naší tramvaji, byl do teď jen sen všech milovníků mašinek a historie. Díky nadšení rzyího Valacha, který přišel do Českého Těšína za svou láskou, se už brzy můžete těšínskou tramvají projet. Milan Bláha se svojí ženou Zuzanou vymysleli deskovou hru „Tramvaj 1910“, která může být originálním dárkem pod vánočním stromčkem. Pojdme se vydat na cestu ze stanice Bahnhof až ke kasárnám na Bielitzer Strasse spolu s autory hry Zuzanou a Milanem Bláhovými.

**Jak se stane, že kluka z Valaška očaruje těšínská tramvaj tak, že mu je inspirací pro výrobu rodné deskové hry?**

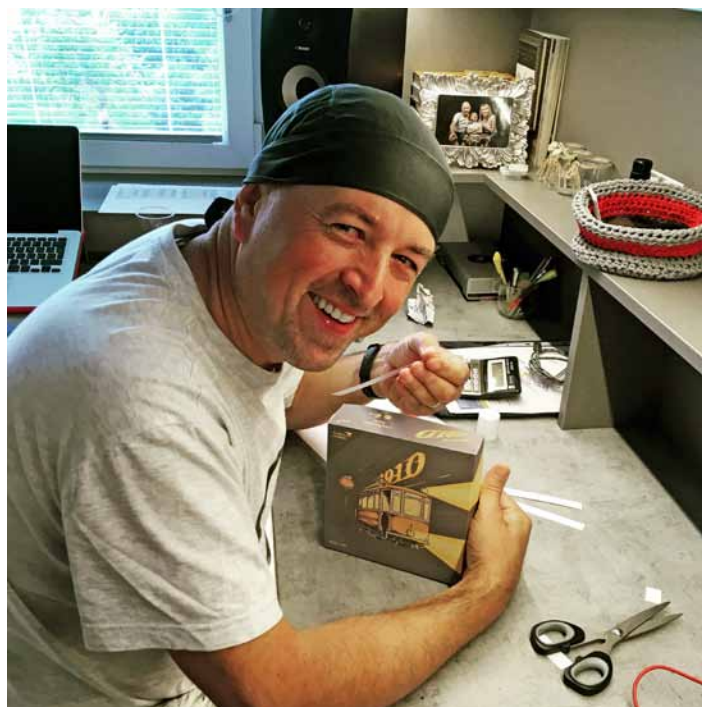
*Nevěřím na náhody. Když do Těšína přijedete v 11 letech a v hlavě vám bleskne myšlenka, že tady jednou budete bydlet (v té době absolutně iracionální) a ono se to pak po 25 letech nakonec vyplní... něco to musí znamenat. A tak se ptáte: Co tady vlastně dělám a proč jsem zrovna tady?*

*Technika a staré věci mě vždycky fascinovaly. Miluji historii a místa s historií. Za všechno vlastně mohou procházky po místech, kudy tramvaj jezdila, a především pak knížka Český Těšín na starých pohlednicích od pana Henryka Wawrczecky, kde jsem tramvaj poprvé viděl na několika kolorovaných pohlednicích. Od té doby mám pocit, že právě s touto tramvajovou tratí mám něco společného.*

**Jak dlouho trvalo, než jste se rozhodl svůj tramvajový sen realizovat?**

*V podstatě od prvotní myšlenky v roce 2014, kdy jsem tady o tramvaj poprvé zavadil a začal o ní sbírat různé informace. Prvotní impulz byly jen vědomosti, ale proč vlastně nepřetvořit historii v zábavnější formu? K tomu mě přivedl můj malý syn, který má rád deskové hry a kvůli kterého jsem se v podstatě začal myšlenkou rodinné deskovky zabírat konkrétněji. Prostor pro realizaci pak vznikl jarním coronavirovým zpomalením času, kdy tzv. „nebylo do čeho píchnout“. Tehdy jsem vzal kartón, tužky, gumu a začal jsem malovat první verzi.*

**Řekněte, jak moc je složité dostat myšlenku do krabice v podobě hracího plánu, figurek,**



**hracích karet a všeho, co nás, nadšence dovede až na místo přednosty stanice?**

*(Smích...) Na začátku si myslíte, že je to hračka. Nakreslíte si první hrací plán, po kterém lze posouvat figurky, abyste při jeho testování zjistili, že až taková hračka to asi nebude. Načrtnete x hracích karet a postupně zkoušíte, jak budou fungovat. Selektujete, testujete, přidáváte a ubíráte... čímž odstartujete maratón překreslování, pilování a v neposlední řadě pak hledání schopných lidí, kteří vaše vize a myšlenky přetaví v konkrétní věc tak nějak profesionálněji. To vás zcela nepochopitelně dovede až na druhý konec světa, do Indonésie, kde tramvaj vůbec nikdy neviděli. Přesto dojde k souznění na dálku a mladý Indonésan Asmaul Husna (Una) nakonec dokáže precizně namalovat scénu hracího plánu, kde je právě tramvaj ústředním motivem. Stejně tak rozmaluje i karty a další výtvarné části hry. Graficky pak vše dohromady dlouhé hodiny ladíte s dvorním designérem ze zlínského Modest Studia Michalem Jakubcem, který vše postupně dotahuje do posledních detailů až k finální verzi. Mezi tím si vyměníte desítky e-mailů s různými výrobci, abyste si nakonec vybrali společnost DINO TOYS, která je známá vydáváním deskových her (např. vydává slavné Dostihy a Sádky). Na tomto místě musím poděkovat řediteli panu Tomáši Ludvíkovi, který měl se mnou mi-*

*možná trpělivost. U něj jsme při osobní schůzce po dlouhém jednání dostali desítky cenných rad. Takže jsme některé věci museli uchopit malinko jinak, znovu se předělávalo a pilovalo do posledních detailů tak, aby vše v tisku klaplo a především, aby vše bylo srozumitelné pro malé i velké hráče. To nakonec zabralo spoustu hodin, kdy v hlavě nemáte v podstatě nic jiného a pořád přemýšlíte, zda jste vše udělali tak, aby to bylo správně.*

**Vypadá to, že vás tato „zábava“ úplně pohltila. Co na to vaše žena? Zuzano, jak se žije s přednostou stanice, který hledá optimální trasu pro svou vysněnou tramvaj?**

*(Smích...) Složitě. Přiznám se, že manželovi v hlavě jezdila tramvaj dve dne v noci. Dokonce i na krátké dovolené, kdy jsme společně s krásou Broumovských skal, obdivovali i výtvarné nadání Asmaula, který nám postupně posílal v náhledu vizualizace jednotlivých hracích karet. Mimo jiné jsem sloužila také jako poradce, testovací objekt a záchranná brzda v jednom. Čili jsme po večerech házeli kostkou, zkoušeli a manžel mě místo romantických řečí oblažoval kartami typu „pukuta“, „špína“, „inspekce“ atd. Museli jsme především hodně zjednodušovat. Také jsem manželka složitě přesvědčovala o tom, že ač by to moc chtěl a bylo by to více autentické, není vhodné, aby zastávky byly po-*

*jmenovány původními německými názvy, neboť děti ani dospělí by pravděpodobně neznali použité výrazy a těžce by se ve hře orientovali. Občas jsem měla pocit, že tluču hlavou do zdi, ale nakonec se manžel mým radám podvolil a dal si říct.*

**Můžeme tedy říct, že jste zásadní součástí tvůrčího týmu?**

*To by asi měl říct můj manžel. Ale pokud mohu mluvit za sebe, tak bych si dovolila říct, že ano. Protože beze mě by hrací plán hry byl pravděpodobně v němčině a pravidla hry by byla mnohem složitější, než jsou nyní. Dělal jsem hru tak, aby byla svižná a zábavná i pro mě, která moc deskové hry v oblíbě nemá a pokud mohu, tak se jejich hraní vyhýbám. A sice z toho důvodu, že většina her je pro mě příliš dlouhých a složitých. Mým vkladem a záměrem byla délka a srozumitelnost hry, a pak také logické sepsání jejich pravidel tak, aby byla pochopitelná.*

**Tramvaji jste věnovali spoustu času, co tedy zájemci o projížďku můžou od hry očekávat a hlavně kdy?**

*Zájemci o hru zažijí symbolickou jízdu tratí těšínské tramvaje. Projedou 11 zastávkami, splní úkoly dle pravidel a po cestě je potkají samozřejmě i nějaká ta dobrodružství. Dle pravidel je cílem hry zastavit na všech 11 zastávkách a nasbírat potřebný počet bonusových postupových karet tak, aby se nakonec mohl vítězný hráč stát z údržbáře přednostou stanice. Hra vychází na začátku prosince 2020. Věříme, že výrobce vše stihne dodat tak, aby ji zájemci dostali třeba jako dárek pod vánoční stromček. Držte nám palce.*

**Máte už v hlavě další sen, kterým byste udělali radost?**

*Nechceme mnoho vyzrazovat, ale určitě se ještě něco bude dít, jak v tramvajovém depu, tak i na trati. Co konkrétně, to bychom si zatím rádi nechali pro sebe jako malé tajemství, aby se měli naši fanoušci na co těšit. Již teď pracujeme na nových, doslova pohádkových ilustracích a grafikách.*

*Ozvali se nám také majitelé a provozovatelé kulturní kavárny Tramvaj cafe z Cieszyna, kteří mají zájem o polskou verzi hry (s níž jsme dopředu počítali i my a část grafiky máme pro to přichystanou). Takže možná vznikne i polská mutace hry TRAMVAJ 1910.*

(red) | Foto: Archiv Zuzany a Milana Bláhových