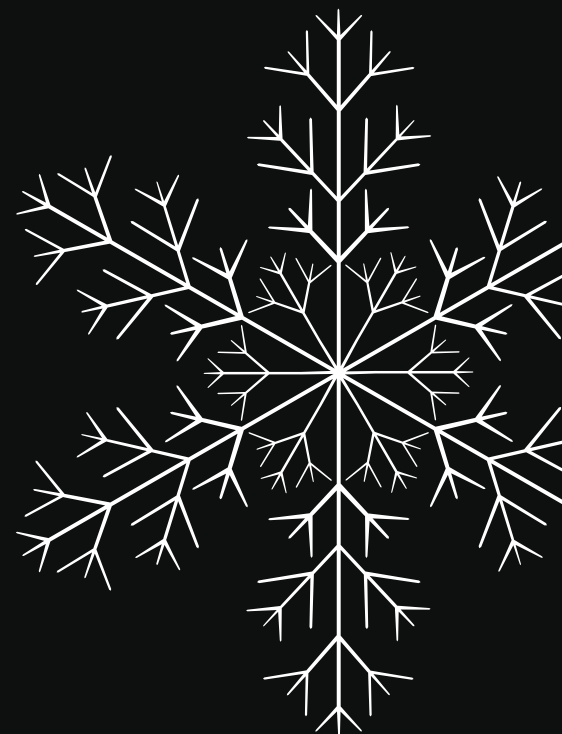


MENSA



číslo 6/2017



DESÁTÝ ROČNÍK LOGICKÉ OLYMPIÁDY

PŘEHLED ČINNOSTI MENSY ČR
ZA ROK 2017

**PODZIMNÍ SETKÁNÍ
V ÚSTÍ NAD LABEM**

ROZHOVOR: HYPERGRID

Jak vydat deskovku,
při které se vaří mozek?



Vážení čtenáři,

už skoro dva týdny si marně lámu hlavu nad tím, co psát do editoriału výročního čísla, aby to nepůsobilo ohavně otrěpaně.

„Minulý rok končí, jak jen byl krásný...“ No, tak to zrovna moc originální není. Co takhle zkusit spíš něco kolem Vánoc? Něco jako „Doufám, že Vánoce pro vás letos budou poklidné svátky plné splněných přání...“. Uf. Ne. Další klišé. A ještě horší.

Co jiného bych mohla zkusit? Co se tak obvykle zmiňuje? Třeba nějaká originální předsevzetí. Nebo něco s kaprem. Co třeba zmínku o nějaké lihovině a cinkání skleniček? A nebo jen obecně vyslovení víry ve světlé nadcházející zítřky v Mense, prozářené sluncem a provoněné záhony jarých fialek? To je příliš nevánoční. Co je vánoční... Vánočka! Sáně. Sníh... Hm... To by možná šlo – žádné dvě vločky přeci nejsou stejné, a stejně tak i Mensa je neskutečně rozmanitá... Ale proč jen to pořád zní strašně nadneseně a otrěle?

Někdy se v podobných situacích přeci páchají básničky... „Cinkilinky zvoneček, pod stromečkem dáreček...“ Probůh, ne, to v žádném případě. To je nedůstojné obou zúčastněných stran. Vzdávám to a loučím se s představou něčeho hluboce vánočního, a přesto rozumného.

Tak tedy zcela přímo a bez sofistikovaných paralel a přirovnání:

Nemůžu mluvit za ostatní – ale mně minulý rok v Mense přinesl mnoho silných zážitků. A skutečně velkou spoustu příležitostí k osobnímu rozvoji. Ať už chcete mensovní aktivity a projekty pomoci organizovat, nebo se jich jen účastnit – šíře možností je úžasná a stejně tak i ochota a odhodlání mnoha dobrovolníků. A když tyto možnosti využijete, můžete být překvapení – snad příjemně. :-). Rozhodně plánuji tyhle možnosti zkoumat a využívat nadále. Intenzivně celý příští rok. Zkuste to taky. Třeba i ty dosud neprobávané oblasti. A před příštím výročním číslem mi dejte vědět, jaké to bylo.

Jako inspirace by se mohlo hodit právě výroční číslo časopisu, které držíte v ruce. Věřte mi, nic napěchovanějšího informacemi o všech oblastech činnosti Mensy se vám jen tak do ruky nedostane.

A aby vám přeci jen nescházela ta správná vánoční nálada, zkuste si ke čtení pustit třeba tuhle koledu, kterou celou včetně textů složila umělá inteligence... youtu.be/3eDkQEhXqtY



Zuzana Kořínková
zuzana.korinkova@mensa.cz
+420 776288979

| 18 |

Podzimní setkání v Ústí nad Labem



| 24 |

Top 10: Filmy a seriály s tématem lidské inteligence

| 26 |

Hypergrid: Rozhovor s autorem



| 30 |

Hypergrid: Recenze

| 32 |

Minulost na vlastní kůži

| 36 |

Dětská Mensa přehled činnosti

| 44 |

Místní skupiny přehled činnosti

| 48 |

SIGy přehled aktivit

| 57 |

Mensa World Journal: Poslání Mensy

| 58 |

SIGHT

| 60 |

Čas jsou peníze

| 61 |

Atlasova vzpoura: recenze

| 62 |

Tvorba Mensanů

| 63 |

Děti dětem



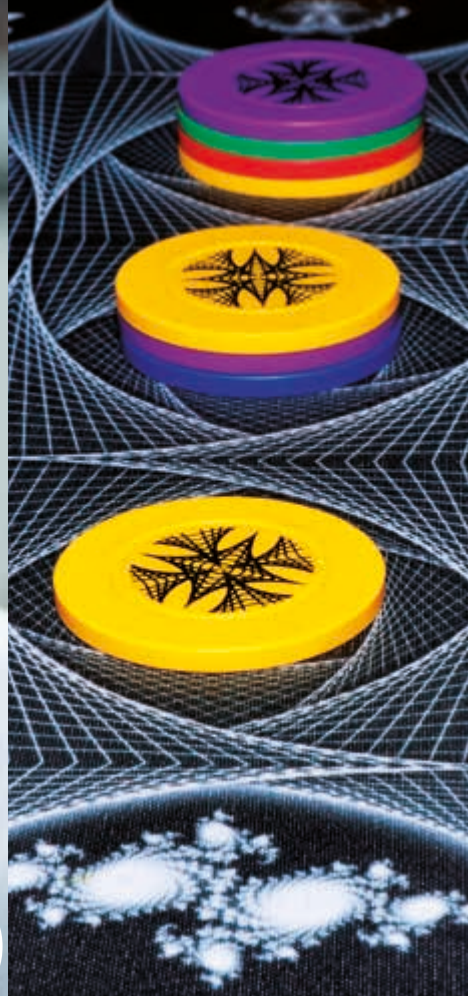
| 66 |

Řádková inzerce

| 67 |

Adresář

mesa
obor



HYPERGRID

rozhovor s autorem

Zuzana Kořínková, zuzana.korinkova@mensa.cz; foto: redakce a archiv autora

Jaké to je vymyslet a vydat vlastní deskovku? A jak se v současné záplavě deskovek zorientovat? O tom jsme si povídali s Jankem – autorem nově vydané hry Hypergrid. Sám ji označuje za kombinaci piškvorků a rubikovky: vaším cílem je vytvořit řetězec tří stejných žetonů, což vám ovšem ztěžuje přítomnost celkem pěti barev se zvláštními efekty, možnost klást žetony na sebe a fakt, že cokoliv na herní plochu položíte, může využít v dalším tahu váš protihráč. Mozek se při tom vaří a tři body za tah jsou už slušný výsledek...(A Olaf prý na Horce jednou udělal bájných pět.)



Jak vlastně člověk přijde k tomu, že si řekne „Tak, a teď vymyslím a vydám deskovku.“?

Myslím, že snad každého hloubavého hráče někdy napadne, že by pro jiné rád vytvořil něco, co mu mezi dostupnými hrami schází.

A dál?

Konkrétně Hypergrid jsem ve víceméně kompletní podobě vytvořil už před několika lety a vydat jsem se ho rozhodl sám paradoxně jako testovací kus. A také po dvou předchozích neúspěšných pokusech vydat ho jinak.

Rád bych totiž v budoucnu přinesl lokalizaci jistě jazykově závislé příběhové hry jednoho mého amerického kamaráda. Děsila mě myšlenka, že bych mohl v procesu poškodit hru někoho jiného. Tak jsem se rozhodl zkusit si sólo projekt na něčem svém...

Jak složitý byl proces tvorby a vydání hry?

Celkově, vymyšleno to bylo za pár hodin, předprodukční část Hypergridu, design komponent a způsoby značení statusů mi ale trvaly asi rok a půl volného času, samotný text pravidel iteroval asi dva roky...hrůza. A hodně dlouho jsem se také různě ujišťoval a zjišťoval, jestli už něco takové náhodou neexistuje; neznám pochopitelně všechno. Takže složitě to být může, zabere to hodně víkendů a večerů, ale není to nemožné. Celkově byl projekt naštěstí relativně nesložitý.

Pravidla se za celou tu dobu vůbec nezměnila? Ani po testování na hráčích?

Ve zkratce – pokud jde o počet elementů, jejich efekty a záměr hry – hra zůstala stejná již od první myšlenky, kdy jsem si to jeden večer zapsal. Jiný večer později jsem dodělal už jen rozměrnost a početnosti a těch pár limitací. No a po prvním živém zahrání jsem jen ležce změnil dynamiku, aby z toho byl ten kýžený vykombený pocit.

Jinak ale musím přiznat, že tahle hra se ležce inspirovala z jiné, kterou jsem vymyslel – a Hypergrid



Czech open mind games 2016, pomezy tahy v šachu se dá zahrát Hypergrid.

je v porovnání s ní snad nekonečně jednodušší. Původně totiž šlo o epickou budovatelskou strategii na matici 4x4x4xX, měli to hrát čtyři hráči ve dvou aliancích, měla několik herních rovin, také cestování v čase a kromě pokládání žetonů na jednotlivé body tam byl i pohyb na polích mezi jednotlivými body, což vedlo k další interakci. Prototyp měl rozměry snad metr krychlový – jenom herní plán. K tomu pak hromadu žetonů, karet, figurek a udělátek... a opravdu stovky textových efektů, a tedy taky delší herní čas. Před zhruba deseti lety jsem se té věci věnoval hodně intenzivně, asi dva roky, pak jsem si ale uvědomil, že to je fyzicky nerealizovatelné, tak jsem toho raději nechal.

Takže tuhle hru jsi zavrhnul a neplánuješ s ní nějak dál pracovat?

Jak jsem řekl – fyzicky ji vydávat nemá smysl, ale nerad bych tu ideu úplně opustil, moc se mi líbí a vesměs funguje a zatím každému přišla alespoň zajímavá. :) Rád bych to časem snad zkusil virtuálně, kdybych dal do kupy partu indie vývojářů, kodérů a grafika, kteří by se nebáli zkusit stvořit nový druh multiplayerové tahové strategie... Proč ne. Co se Hypergridu týče, zatím by stačila alespoň jednoduchá funkční aplikace, pryj je to jen na pár hodin/dní... No, nevím.

Je aplikace k Hypergridu v plánu?

Díky podpoře hráčské komunity kolem deskzourot.cz již měla být nějaká dávno udělaná na známé Tabletopii, kdysi na to byl nějaký kickstarter, implementace hry byla tehdy jedna z odměn za podporu jejich startupu. Žel to provedení nevyšlo dle mého šťastně, právě naopak, tak to nechávám nezveřejněné...

Appka či webovka by v plánu být mohla asi jen dlouhodobě. Totiž na posledním Essenu náhodou Hypergrid uviděli akademici z holandské vysoké školy herního designu a docela je zaujal, plánují ho zkoumat dál jako studentský vědecký projekt a ideálně v konečné fázi vytvořit právě online aplikaci. No a také je to otevřené všem domácím kutilům, já sám na něco takové rozhodně nemám.

Jak se to dá zkoumat?

Kupříkladu je zatím dost problém definovat lidskou řeč strategii, jak vlastně Hypergrid hrát dokonale

vítězně, byť kombinací ideálních 2 efektů ze 4 z celkové 5 efektů na poli 3x3 není nijak zvlášť moc. Když je jasné, že jenom samotným pokládáním není možné tvořit, na nulový výsledek musí hold být efekty používány. To se jen domnívám, sepsaný matematický důkaz/vyvrácení bych raději nechal na někom známém oboru...

Když jsem se o pravidlech Hypergridu těsně před vydáním hry zmínil panu Tomáši Váňovi, programátoru a známou teoretikovi her, zaujal ho natolik, že když jsem se s ním setkal později, sdělil mi, že se jeho malý vědecký tým snaží už druhým týdnem Hypergrid analyzovat za použití čtyř úrovních neuronových sítí – peklo jim to procesory. Zkoumají, proč se jimi navržený AI algoritmus chová, jak se chová – zdánlivě nelogicky a vybírá si tahy, které na první pohled nejsou úplně jasné, ale mají nějaký strategický přesah. Možná jsem to špatně popsál, nejsem informatik...

Celá zpráva sice ještě není dokončená, ale zatím se potvrzují moje domněnky, že i když se hra zdá být taktická, strategické přesahy mezi koly jsou velmi těžko uchopitelné; Hypergrid není jen o vektorové kalkulaci a prostorové představivosti, do velké míry se v něm zapojuje i intuice a dlouhodobý management zdrojů, mluvíme-li stále o nulovém, kompetitivním výsledku partie. Ale jako herní systém má vždy vítěze, teoreticky má jeden z hráčů lehounce navrch, zatím se zdá, takže se hráči nepodaří vyhrát jen neustálým blokováním soupeře... V to jsem tak trochu tajně doufal, i když by opačný výsledek také byl zajímavý...ale ne tolik, opět se jen domnívám.

Kdybych to jen poslouchala a hru neměla osobně vyzkoušenou, řekla bych si, že je to strašně složitě...

No... a přitom je princip Hypergridu prý směšně jednoduchý, jak se Camoska nechala slyšet na svém blogu o hrách...

Bez problémů ho totiž hrají i hravé děti, testováno 7+, a za čtyři roky, co hra existuje, zatím nejsou žádné žádné trvalé poškození mozku...:) Lehce zavařeně mozkovny z něj běžně mívají spíš dospělí.

Tak určitě, jako každá, i tahle je jen pro někoho. Nicméně tuším, že právě poměr jednoduchosti a množství možností je jeho kouzlo. Původně jsem si myslel, že je to jen mikrohra. A komponentů je tak akorát, jsou bytelné a voděodolné. Mám rád hry cestovní, i v čase. I když to prý není úplně vhodný reklamní slogan (lidi nějak neradí poslouchají o své smrti), s obloubou potichu říkám, že s Hypergridem se klidně můžete nechat pohřbit, a až to jednou vyhrabou ufoní anebo mutanti, pořád si ho budou moc zahrát, protože neshnije, a i kdyby, je možnost reklamace... :) Zbývá jen dořešit s nějakým lingvistou, jak nějak graficky zaznamenat pravidla, aby jim i po té době nálezcí porozuměli i bez textu. Žádného kandidáta na transkripci zatím znám – třeba se někdo najde právě v Mense mezi čtenáři. :~)



Vítěz turnaje na Brnohraní 2017, malý Pavlíček Chvaatil (8r.), hrál prostě neskutečně. Něco takové jsem za ta léta skutečně ještě neviděl. Neskutečná komba. V polovině hry jsem jako letmý pozorovatel měl dojem, že fakt nemůže tak obrovský bodový náskok ustát v závěru na zdroje...a ono jo! Bohužel jsem musel věnovat pozornost vysvětlování hry lidem kolem, takže jsem nemohl sledovat celý průběh pečlivě. A věru že jsem měl. Toho zmíněného Inda by určitě položil...

Takže Hypergrid se o žádnou tematicnost nepokouší?

Právě naopak, kromě příběhu ze své předlohy má filosofie-metafyzika kolem Hypergridu silný tematický náboj – i když pro jiné asi neznatelný a objektivně nedůležitý, stále však inspirativní, alespoň pro mě. Abstraktnost může být téma s příběhem, fakt jo.

Zde se dvě inteligentní entity setkávají v jakémsi mikro-joucnu, kde pomocí základních živlů, principiálních elementárních mechanik – mají-li jistý potenciál – tvoří pilíře reality. To, co je zjevné, je reálné. Každá rozumná entita se snaží vytvořit víc nových viditelných linií, a být lepší stvořitel. A když dojdou žetony, všemocná entropie vše ukončí, všechno termodynamicky zmrzne a je opět konec joucna... A hráčské entity se přesunou do dalšího.

I proto ten divný vizuál hry – všechny symboly mají nějaký význam a vytvářením řad tří stejných žetonů vlastně mezi dvěma univerzálními formulemi vytváříte nějakou významovou linii podtrženou jedním ze základních elementů. To mě docela baví.

Na to, že jsou pravidla tak jednoduchá, je návod, který je součástí balení, docela rozsáhlý...

Ano, je, až moc, bohužel.

Říká se, že autor hry by si neměl psát pravidla sám – a to je pravda. Žel, mně nic jiného nezbylo. Nicméně věřím, že je v nich obsažené všechno, co může hráč potřebovat k rozřešení jakýchkoliv dohadů v průběhu tuze kompetitivní hry. Doufám, že to se mi, soudě i dle odborných posudků, podařilo, a nejsou v nich žádné nejednoznačnosti nebo slepá místa, stačí číst pozorně. Celkově nemám rád pravidla déravá – natož pak záměrně, jak to asi dělají někteří vydavatelé či autoři, aby hráči museli v zájmu hrátelnosti o nejasnostech diskutovat na herních fórech, a hra se tak nějak zviditelnila.

Není to jen tak, napsat pravidla, aby je z textu lehounce pochopil skutečně každý – například jsme na projektu Mafia City narazili na problém, že instrukce na kartě „všechny žetony“ je pro většinu hráčů nejasná a je potřeba specifikovat, že všechny jsou opravdu úplně VŠECHNY –



Chcete zjistit více o hrách? Podívejte se na pořady Deskofobie.cz na Youtube.



soupeřovy, ale také vlastní! Stejně tak zde, libovolný žeton je dle samo-definice opravdu libovolný – na vrchu pilíře, uprostřed i vespod – ale praxí se ukázalo, že většina hráčů uvažuje jenom ten viditelný, a já upřímně nevím, proč tomu tak je. Také proto jsou tedy některé věci v pravidlech zmíněné na několika místech, to samé hlavní principy, a proto také celý návod tak nabobtnal – kdysi to byl jen malý letáček s pár řádkami a s přehledem herních efektů, v tom celém jsou obsaženy veškeré logické implikace...

No a pak ten gól, orchestrovat to celé ve čtyřech jazycích, z nichž ani jeden není můj vlastní... Nic moc na hezký večer. Tak snad mi budou ty tři uniklé diakritické čárky a jedno „ne-“ odpuštěny... Naštěstí podpora nadšených překladatelů a celková koordinace byla fakt cajk.

Zasahoval vydavatel do podoby a pravidel hry? Do jaké míry?

Blackfire.cz je především distributor s významným globálním dosahem, hry nevyvíjí, bylo tedy nutné dodat hru jako finální projekt. Hra byla pravidlově hotová léta předtím, a asi jenom díky nim učarovala těm správným lidem... A také to byla má poslední ze dvou smysluplných možností v Čechách i na Slovensku a já budu Blackfire, tedy konkrétně Michalovi Ekrtovi, věčný navzdory.

Co se podoby týče, je to z jejich pohledu asi stále velice rizikový projekt, proto také tak malý nátlak na tak velký dosah – od Honkongu po Kanadu. Zprvu byl ten vizuál samozřejmě nepřipustný a „nemarketingovatelný“, vesměs všichni od fochu mě odrazovali, byť teď si to již pochvalují.

Nicméně ta hlavní neshoda byla ve způsobu balení. Původně jsem zamýšlel průsvitný plastový tubus s háčkem na pověšení, s cca 60% úsporou objemu a neporovnatelnou životností. Když jsem pak strategicky ustoupil (také na základě rad lidí z Muzea her ve Vídni a jejich argumentů, tam jsem prostě skončil, z historie se třeba poučit), tak pak asi po roce si už na ten vizuál holt zvykli. :-) Ten vizuál se ale dnes již jeví jako další z výhod celého projektíku, jsou na něj skvělé ohlasy. Respektive, nejsou nějak negativní. *(I love how aggressively ugly this is. I mean that genuinely. It's so much... stuff. Gives it a different feel from other, ultra-minimal abstract games.)*

Tim určitě nemíním, že je dokonalý nebo všem líbí, chraň bůh, taky nejsem grafik. Hlavně jsem tedy šťastný za parádní ikony – logo hry – obálku. Vytvořil to celé dle mého prý hnusného nástrělu profi-grafik Radek Boxan, velký hráč (a významný tahoun jedné z hráčských komunit v Československu, které mám tu nesmírnou čest znát). Velké díky! No a také zmíním pomoc Lei s vektory na potisk plastů... Vlastně jsem v tom nebyl tak úplně sám...

Abych to shrnul, nakonec vydavatel takhle se štěstím schvaloval jenom distributorské texty, loga a technické informace.

Jsu s hrou nějaké další plány do budoucna?

Hru by mohly herně uzavřít dvě zbylé části, pracovně Midreal Addendum a Echoes of Subverse. Musel jsem systém pochopitelně rozdělit kvůli uchopitelnosti... to by bylo nadlouho.

Také je již zmasťovaný a připravený originální herní soundtrack, který pro nás nezištně vytvořil jeden skromný hráč, jenž nechce být nikdy jmenován, milovník abstraktních her a také hudební génius, alespoň dle mého. Stačí jen doladit detaily s mediálními partnerem Deskofobie.cz a jde to ven, doufejme ke hraní...

A samozřejmě je v plánu aplikace, o které jsme už mluvili.

Výhledově bych byl moc rád, kdyby se podařilo v Hypergridu pořádat mezinárodní turnaje – a to jak v deskovce samotné, například na Czech Open Mind Games, tak třeba i jako soubor mezi programátory či akademiky a jimi vytvořenými algoritmy. :-)

V současnosti se také konečně testují výrobní prototypy v jiných barvách pro barvoslepé hráče, které navrhl jeden anglický designér a vydavatel, také barvoslepý, a hodně... Tak snad, možná někdy.

Totíž to číslo i procento barvoslepých labužníků fištrónské zábavy s nějakou ze spleťových variant tohotohle neduhu je překvapivě velké.

No a můj jeden velký sen, verze pro nevidomé, je realnější – na planetárním Brnohraní v Brně jsem s vlastní štěstím, jak to už tak bývá, konečně potkal ty správné lidičky, kteří se tomu věnují hloub...

Také by byly fajn sety hlavolamových úkolů pro jednoho. A pak, těším se, až budou z dalších analýz finální čísla kolem hry a budu vědět, kolik bodů se vlastně dá teoreticky maximálně získat v sólo/kooperační hře, takže se bude dát doměřit genialita hráčů. :-)

Chce to však čas a lidi co umí to, co já žel už ne... A jejich čas je drahý. Uvidíme, snad...

A hraješ ty sám vůbec ještě Hypergrid?

Samozřejmě, že ano. Dyť mně právě tenhle herní pocit chyběl... Hraju hlavně se ženou, je moc chytrá a tvořivá. Je to fajn hra pro hravé partnery, zdá se zatím všem, i mně. A mám moc rád vyřfené remízy – to je taková hezká statistická anomálie a skvělý pocit pro oba soupeře. Na druhou stranu, docela náročné je hrávat Hypergrid na různých výstavách, veletrzích a podobně – to mám po dnech v gradu před očima skutečný semafor až epilepták. :-)

Ale Hypergrid mě stále baví. Myslím, že se mi neohraje i díky tomu, že je to hra sandboxová,

velice dynamická, a hlavně tvořivá a (paradoxně mému vkusu) neútočná. Zvláštní pocit, ale jinak by ta dynamika asi nefungovala. S položenými žetony manipulují totiž oba, průběh a stavy hry jsou tak synergií obou myslitelů. Ale hlavně je to dle definice také abstraktní strategická hra, což je důležité. Také se zatím jeví, že v té přísné kategorii má asi jako jediná variabilní délku tahu... Je-li to skutečně tak, ještě s úplnou jistotou nevím, ale někdo na to poukázal, tak mi to nedá spát. :-)

A mimochodem – docela zajímavé může být hrát Hypergrid na zrcadlové ploše, což mě zatím jenom čeká. Také bych rád vyhrával – dostávám na zadek klidně i od dětí...posledně mě zdemoloval na Essenu jeden malý Ind. Byl fakt jiný.

Které deskovky jsou tvé oblíbené?

Osobně mám rád příběhové – kde se příběh tvoří hraním, ne čtením kartiček s textem. Mám rád hry komplexní, víceúrovňové, hodně interaktivní, ale přímo konfliktní, ideálně spíš taktické ale s přesahem do až intuitivních strategií. A hra by měla být také originální.

Pro mě zatím nepřekonaná je hra Earth Reborn – to je podle mě hra s dokonalým poměrem taktiky a strategie, dopočitatelnosti, zvládnutelné náhody a též blafu. Má také úžasnou ekonomickou a budovatelsko-ničitelskou stránku a zároveň velice esenciální pravidla. Vypráví neuvěřitelné a vím, že i neohratelné příběhy. A přitom ve hře není jediné psané slovo...

Z dalších velmi příběhových her bych zmínil CaveEvil – to je taková podivná černobílá hardcore hra (nepopulární eliminace hráčů) o nekromantech, kteří se prokopávají jeskyněmi Nekropole, sbírají ostatky, ze kterých pak vytvářejí zrůdnosti a vzájemně se opět ničí, aby je pak všechny smetlo ultimátní zlo z Propasti Nekončícího Stínu. Měla by na předobjednávky a bez další distribuce vyjít pro pár fajnšmekrů v češtině – to je právě ta milovaná hra, kvůli které jsem si potřeboval vyzkoušet sólo proces produkce...je to skvělá věc a dělám na tom velice pozvolně již několik let.

A co třeba teď tak populární kooperativní hry?

Já si beru hry jako prostor pro to, co nechci žít v realu, a opačně... Tudíž smyslem hry, alespoň pro mě, je agresivní interakce, potažmo přímo zhubný konflikt. Já nějak potřebuju vykombené, konfliktní hry, kde vyhraje ten lepší, bez vyrovnávacích mechanismů.

Moc rád ale mám semi-kooperativní hry, to mi smysl dává hodně a je to skvělý herní zážitek – v týmu proti jednomu hráči – živé inteligenci, a ne proti náhodně generovaným „překážkám“ a diskusním puzzlíkům. Celkově vyhledávám spíš sandboxové hry, které dávají člověku při hře maximální svobodu a improvizaci, neskríptovaný prostor, a to podle mě v kooperativních hrách není, protože to ani nejde...

Kooperativky pro mě tedy kýžená výzva nejsou, ačkoliv mám hodně rád některé tituly i herně... :-)

Nicméně kooperativky jsou skvělá společenská



Na Essenu 2015 s autorem Earth Reborn Chrisem Boelingerem (vlevo) a (vpravo) s Tomem Vaselem, velkou to značkou recenzentského videokanálu na YT – Dice Tower, zná snad každý od hobby.



S Autorem Cave Evil, Natem Haydenem na výstavě v Essenu 2012.

zábava – poslední dobou si hodně užívám pražské únikovky, to mě baví.

Obecně jsou kooperativky – deskovky, sólohy a hlavalomy rozhodně na vzestupu a je o ně zájem. Jak se jednou jako žánry objevily, své hráče si už vždy najdou. Sám mám vždy u postele alespoň jednu smart hru. :-)

Která hra byla první, která tě nějak oslovila?

Začínal jsem s deskovkami v 80. a 90. letech, klasiky jsem hrál odmalička díky rodičům. Pak jsem měl pořádnou, skutečnou iluminaci z zkušenost s jednou moderní hrou Arena (Morituri te salutant) od Vlaadi Chvátila, jednoho z mých vzorů, co se tvořivého myšlení týče. Byl jsem malý fracek a absolutně jsem nepobral pravidla, byl to typ textu, který byl pro mě šíleně těžký, výroková logika přišla mnohem později na gymnplu. Ale učarovalo mi to – ostatně také, těžce jsem si na ni vydělal na brigádě – takže jsme si to každý čtyřikrát přečetli a se sousedem jsme to nějak napotřetí rozhodli...a pak jsem to hrál snad tisíckrát. Prostě „mít na ruce všechny karty“ je pro mě neustále fascinující, byť je to pro soudobou poptávku a mainstream i dál spíš značné negativum. Od toho momentu mi přišla většina moderních her nějak neatraktivní... Na vysoké za mnou přišli s tím, že mají „parádní deskovku“, jestli si chci zahrát. Když na můj dotaz na podstatu hry přišla informace: „staviš tam nějaké vesnice a měníš ovce za obilí“, musel jsem se náhle jít učit na zápočet. A přitom konkrétně Osadníci z Katanu jsou objektivně hodně dobří a díky nim spousta lidí zjistila, že deskovky nekonečně jen s člověče nezlob se a mariášem... Neakční pro mě pak přišel ten Earth Born, pro mě etalon herního designu dodnes. Skutečně geniální systém!

Dneska je deskovek strašná spousta – dá se v nich vůbec orientovat?

Existují jistě evergreeny, jak ty klasické, ve veřejném vlastnictví, tak i moderní hry poslední doby, řekněme 130 let. Dnes je přetlak titulů tak obrovský, že běžný člověk má mnohdy paralýzu z výběru, hlavně při vůbec první návštěvě speciálky, již po letném rozhlédnutí jsou, řekněme v mírném šoku, sledují to denně.

Se všemi kolegy z oboru jsme se shodli, že počet her je v současné době nad rámec schopností a kapacity i těch, kdo se jim věnují profesionálně, natož pak „běžných zdravě zapálených hráčských klubů či rodin“. Masová sběratelé jsou extrém, spotřebu netáhnou.

(Pro upřesnění, standardní komerční řetězec vypadá cca: Autor-Vydavatel-Výrobce-Distributor/Lokalizátor-Prodejce-Konzument/Hráč. Některé se články se mohou samozřejmě překrývat.)

Mluvíme o stovkách jen domácích a zde lokalizovaných her. Pro představu, na poslední výstavě Essen Spiel 2017 v Německu bylo prezentováno cca 1200 nových titulů a rozšíření, zatím čísla rostou... ale i počet hráčů, zdá se.

Původní lehkost „undergroundového“ srdcařství je pryč a stal se z toho víceméně chladný globální

byznys se všemi absurditami, zkuste zde jen tak sehnat Scrabble v angličtině... Ale to je asi přirozené.

Nutno však jedním dechem dodat, že v tom množství se také nutně najdou neustále klenoty ve svých kategoriích a herních žánrech; stále je co objevovat!

Abych to shrnul – zorientovat se v tom stále dá, ale stojí to úsilí, minimálně ze začátku. Stane-li se pak hraní alespoň trochu hobby, každý se může začít orientovat poměrně rychle...

Co kdy přijde někdo bezradný do obchodu a v tom množství si vybrat opravdu nedokáže?

Hmm... bezradnosti je dost. My v odborných prodejnách máme takový systém otázek, kterými dokážeme hodně zúžit možnosti na pár desítek či jednotek titulů – s kým to chce hrát a v kolika lidech, v jaké věkové kategorii, co od toho očekává (přemýšlení, plácání po stole, celková hráčská úroveň) a také vizuál či cena... Nežádka také mají různé různé ocenění. Nejznámější je určitě Spiel des Jahres, kterou také historicky poprvé získal právě český autor. Takový herní Oskar.

Každopádně, co člověk, to jiný vkus a priority, když se však odhadne správně a zúží se okruh, vybírá se z předestřených možností snáz.

Také často lidi mají zvláštní představy, myslí si, že když znají Katan, vše je jako „to“ protože „hexy“, nebo stavění. Je to jen špička ledovce. Dnes je možností z toho nepřehledného množství vybrat spousta, co sedí vesměs jakémukoliv hráči. Také stoupá veřejná informovanost a povědomí, byť je to zatím celé mimo zdejší běžnou mainstreamovou mediální pozornost. Je tedy fajn, když někdo ví, co má rád, a chce jen ukázat něco nového za poslední dobu v oblíbených žánrech.

I když jsem totiž říkal, jak je situace neutěšně zahlcující a deskovky je už až moc, tak pro běžného zákazníka je paradoxně právě dnes skutečně zlatá éra. Výběr je neskutečný, stejně tak zdroje informací, a do češtiny jsou přeložené i takové hry, které by dřív neměly šanci, kupříkladu krásný projekt Fox in the Box, nejlibší snad bude další Eklundovka – Bios Megafauna. Velká srdcařina, hra i CZ lokalizace. Také ceny můžou být z pohledu hráče velice příjemné... a jindy zas pro většinu až nepochopitelné. Kickstartér je ale jiná...

Které hry jsou mezi lidmi hodně oblíbené?

Samozřejmě se to nedá úplně zobecnit. Každý herní žánr má své fanoušky. Obecně jsou hodně oblíbené různé párty hry a asociální slovní hry, třeba Krycí jména, Dixit, Superšpion, Koncept nebo Představ si. U těch se propojuje výmluvnost potažmo

obrazovost a právě sociální kontakt – myslím, že to je super a má to smysl. Zajímavý může být příběh oblíbených Příběhů z kostek (Rory's Story Cubes) – původně je prý vyvinuli nějakí nordičtí terapeuti, aby lidi měli motivaci o něčem se rozhovět, dnes je to celosvětový milionový fenomén. Není to sice hra v pravém slova smyslu, nemá žádného vítěze, ale lidi se kreativně pobaví a tráví spolu příjemně čas nebo se učí jazyky.

Zajímavé je spektrum poptávky po sólových hrách, ať už to jsou logické puzzle nebo boj proti náhodně generovaným sledem událostí. Jsou fanoušci historie, kteří si vybalí tu spoustu map a žetonků, táhnou o samotě žetony či figurkami a přitom simulují jiný vývoj nějaké epické historické události.

Největší podíl mají pochopitelně mainstreamové hry. Triviální nebo méně, stále však lehce vysvětlitelné a pochopitelné i pro hráče-nehráče. Jedou hodně také malé rychlé karetky ale i rodinné strategické hry. Také je obrovský zájem o hry primárně pro dva. Jiné publikum je zas kolem miniatur anebo velkých sběratelských kartových her typu Magic the Gathering, to je úplně jiný svět. Anebo pokémoni, z těch pláčou hlavně platičí rodiče.

Těž lídi slyší na hry s populovými tématy, tu je třeba být zvláště opatrný; některé jsou však excelentní. Závisí od autora a vydavatele...

A máš nějakou zkušenost s mensany a jejich přístupem k hrám?

Opět, není možné generalizovat – ale co jsem zjistil na různých turnajích či náhodných setkáních, tak Mensa je skutečně pestrá – její členové mají různé preference od šachů přes mankalu, teoretickou matematiku až po úplně jiné vědy... Je to skvělý průřez vesměs různými typy myšlení a je lidstvu blahé, že existuje organizovaná skupina inteligenčně nadprůměrných.

Víceméně všichni mensáčtí hráči, těch pár, které znám, mají kromě osobního herního vkusu společné to, že si dokážou dát záležet právě na chytré mechanice her a umí ocenit, když má něco hloubku. Nevadí jim se nad hrou bolestně zamyslet a vítají výzvy. Hráť něco skutečně do hloubky je totiž super.

Tak věřím, že právě Hypergrid může pro řadu z nich představovat nový a zajímavý problém, úkol, který nám nikdo nezadal.

A budu rád, když se mi případně ozvou se svoji zpětnou vazbou.

Děkujeme za rozhovor.

To já děkuju, ať se hraje a srdečně zdravím Mensany, moc vám fandím! :-)

Největším přínosem deskové hry je, když nadchne, podnítl a rozvíjí své hráče – a tím spíš, když jde o děti. Na tom se s Jankem shodneme, a proto jsme moc rádi za jeden kus Hypergridu do každého Klubu nadaných dětí v republice, který jsme od něj získali jako dárek, především díky Blackfire.cz.

Doufáme, že se členům klubů bude hra líbit a že se časem dočkáme třeba i zmíněného turnaje a případných rozšíření – může to být ještě šilenejší?

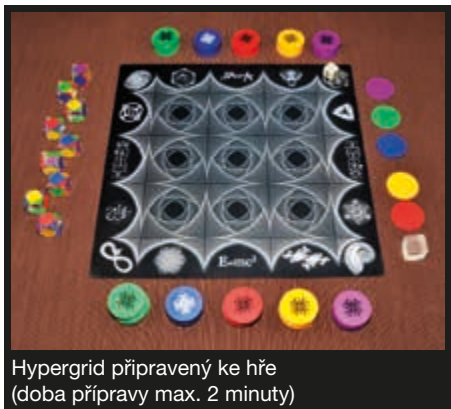


Recenze: Hypergrid

„Moc mi to nejde, ale šíleně mě to baví.“

Václav Kořínek; korinek@korinek.org; foto: Janko

Kamarád o mně říká, že vždycky když vyjde nějaká divná 3D hra, já si ji určitě koupím. Hypergrid do této kategorie myslím dost dobře zapadá. Navíc se potkal s další z mých sběratelských vášní – hrami na principu piškvorek (řazení něčeho podobného do řady) Quixo, Quarto, Goblíci jedlíci... Ne, že bych v nich byl dobrý, ale prostě se mi líbí jejich herní principy.



Hypergrid připravený ke hře
(doba přípravy max. 2 minuty)

První kontakt

Už to bude asi tak rok. Podivný slovensky hovořící týpek, kterému říkali Opčik, v Deskofobii (takový český občasník o deskovkách na youtube), vyprávěl, že se chystá vydávat hru, a ukazoval, že má prototyp. A co víc, že si ji každý může stáhnout a snadno vyrobit doma. A že si ji máme vyzkoušet a pak mu dát vědět, jak se nám líbí. Tenhle přístup mi přišel naprosto boží. Autor, co jde s kůží na trh, který veřejně řekne ať si jeho hru lidi vyrobí doma na koleni, to musí být někdo.

Druhý kontakt

Deskovky miluji a mám rád obecný přehled, sleduji tedy česká vydavatelství na Facebooku. Blackfire patří poslední rok a půl k těm aktivnějším a výběrem her mi tak nějak jdou do noty. A co nevidím – Hypergrid. Že prý se bude vydávat. Ta hra, o které už rokem každému vyprávím, jak se na ni těším, a to jsem ji nikdy nehrál – prostě nebyl čas udělat ten prototyp...

Třetí kontakt

Sledoval jsem každý den, zda už Hypergrid dorazil do Čech – začaly se objevovat informace o prvních kusech pro partnery a na komerční zásilku pro běžné smrtelníky se stále čeká. Recenze vypadají dobře a já tu hru chci.

Někdo slavný prohlásil „Za vším hledej ženu“ a tak jsem dal manželce tip na rozhovor a že by se to mensanům mohlo líbit...

A to jsem ještě nic netušil

Osobní kontakt s hrou byl sérií šoků, kdy jsem si připadal značně ambivalentně. **Jú** ♀ – krabice bez příhrádek, kde se prostě všechno hodí dovnitř. **Fuj** ⚡ – bílý text

na černém pozadí – pravidla. **Jú** ♀ – neoprenová herní plocha, která se nezlomí a může se i stočit. **Myšlenka** ♀ – proč to proboha není v nějakém tubusu. **Fuj** ⚡ – ty pravidla jsou dlouhá a šíleně zběsile barevná. **Jú** ♀ – žetony jsou geniální – na ničem se nešetřilo.

Po rozhovoru s autorem jsem navíc pochopil, že to asi nepochopím, dokud se do toho neponořím myšlenkově a nebudu to vnímat jako hru barev a elementů v prostoru. A to pro mě není snadné. Pochopil jsem, že možnosti a budoucnost této hry jsou tak neuvěřitelně variabilní a bohaté, že to prostě chcete mít doma a být toho součástí. Přenos hry do virtuálního prostředí je tak snadný, že to až není normální. Naopak naprogramovat umělou inteligenci jako protihráče nebude vůbec snadné, protože nelze předvídat budoucí kroky, a to snad ani na základě pravděpodobnosti možných tahů soupeře. A to jsme pořád na herním poli 3x3...

První hra byl trochu porod: To si fakt nejsem schopný zapamatovat funkci pěti barev žetonů? (Ne, nejsem. Ani po 15 hrách.) Stále třeba nevím, které funkce lze použít pouze v dosahu a které libovolně po ploše. (Spoluhráči na tom byli obvykle dost podobně.)

Na konci hry zjišťuji, že mi zbylo spoustu fialových žetonů, ale jinak už mám jenom zelený a žlutý – z toho asi moc tahů neposkládám.

Celkově mnou během prvních her lomcovalo několik postupně se vyvíjejících zjištění:

- ① Ten začátek je takový o ničem.
- ② Proč jsem to proboha na začátku nerozehrál variabilněji?
- ③ Proč nemám ještě v polovině hry obsazená všechna herní pole? Podaří se nám je vůbec obsadit do konce hry?
- ④ Je strategicky výhodné nenahrávat a škodit?
- ⑤ Je výhodné hrát na sebe a zbytek nechat prostě na druhém hráči?
- ⑥ Jak se proboha dá nahrát víc než dva body za tah?
- ⑦ Nahrát dva body za tah je nutnost.
- ⑧ Musím soupeřovi vyšachovat kameny nějaké konkrétní barvy, abych měl na konci já výhodu větší variabilnosti.
- ⑨ Sakra teď mám víc kamenů než on, ale on už nebude moc hrát, a tím skončí hra dřív, než bych potřeboval.
- ⑩ Vymyslel jsem parádní tah!
- ⑪ Sakra, jak že jsem to měl vymyšlené?!



Sumasumárum

Ve hře není vůbec snadné vymyslet optimální tah na víc než vlastní kolo. Je velmi těžké odhadnout, jak zareaguje soupeř a jak bude herní pole vypadat po jeho tahu. Takže případné plánování je spíš otázka odhadu a pocitu, než nějakého výpočtu a předpokladu. Soupeř velmi často vymyslí tah, kterým udělá něco nečekaného – zvlášť když je to vyložený škodič, který vám vaše body nepřeje i na úkor svého nižšího bodového zisku. Taky se to tak dá hrát. Často nám sklouzávaly části her k honbě například za červenou a mnoho jiných žetonů jsme ve hře neměli. Naštěstí množství žetonů je omezené, a tak se to časem chtě nechtě zlomí. Musí. Je to o nervech, kdo je kam ochotný zajít. Chvilími jsem měl pocit geniálního nahrávače na soupeřův tah – samozřejmě jsem mu vždy přesně vysvětlil, na co jsem mu nahrál...

A proč vlastně jsou ta pravidla tak rozvíklá a komplikovaně napsaná, když je princip hry velice snadný a vysvětlitelný za 3 minuty? Má to smysl. V pravidlech najdete odpověď úplně na všechno. Neexistují sporné tahy.

Závěrem mám sen – uhrát během tahu čtyři body. I když jsem hrál sám se sebou, tak se mi to nedařilo. Prostě přemýšlím v málo úrovních. A když jsem se dozvěděl, že se plánuje rozšíření, a představil jsem si ty možnosti, tak tahle hra u mě určitě má výsostné místo v portfoliu. Experimentálně chci třeba vyzkoušet hru se společným bankem žetonů. A tohle je to, co na podobných hrách miluji – ty možnosti, které ani netuším. Připomíná mi to Cimrmanovské hry, kdy jsem i po desátém poslechu nebo zhlédnutí schopen najít nějaký vtíp, který jsem za ta léta dosud nezaregistroval.

A komu bych ji doporučil? Každému. Prostě úplně každému.

TIP:

Přečtěte si text na vnitřní krabici, je to možná to nejdůležitější, z celých pravidel. Doporučuji zejména ten anglický, kde jsou varianty hry a rozšíření.

„S přemýšlivějším protihráčem si stihnete během jeho tahu třeba i udělat kávu. A ve svém ji vypít.“

Lukáš Fuchman, lukas@fuchman.cz

„... a tvůrce hry, ten říkal, že Hypergrid si s sebou můžeš klidně vzít i do hrobu, a až tě po tisíce let vyhrabou, klidně si ho budou moct zahrát, protože se jen tak nerozloží.“ pronáší Václav a já se opět ponořuji do přemýšlení nad svým tahem. Můžu použít žlutou a pak zelenou, čím získám tři body, ale na plánu vznikne situace, při které by protihráč mohl nahrát také hodně bodů. Hm, raději použiji zelenou a pak modrou. Sice získám jen dva body, ale později to bude výhodnější. Protihráč má přeci jen už poslední žlutý žeton...”

Takto nějak se budete cítit při hraní Hypergridu. Hra nabízí nepřehledné množství kombinací, jednoduchá, ale propracovaná pravidla, která nedávají prostor pro jakoukoliv nejasnou herní situaci, a naopak obrovský prostor poskytují pro rozpálení mozkových závitů do nějaké neobvyklé barvy. Pojdme si zlehka říct, o co tedy ve hře jde.

Hra je pro dva hráče, kteří mají jednoduchý úkol. Na hracím poli 3x3 spojovat barvy do trojic, ať vertikálně, horizontálně nebo úhlopříčně, čímž hra nápadně připomíná klasické piškvorky. Na hrací plán se postupně přikládají barevné žetony, kterých má každý hráč omezenou zásobu. Žetony lze přikládat na vrch již přiloženého žetonu, čím vznikají sloupce žetonů, v žargonu hry nazvané jako „pilíře“. Pokud se některému hráči podaří spojit tři stejně barevné žetony, dostane bod a řada je na chvíli uzamčena. Pokud je na pilíř přiložen třetí nebo vyšší žeton, spouští se speciální efekt odvislý od barvy přiloženého žetonu, který umožňuje pořádně zahýbat rozložením žetonů na hracím plánu. A právě tady začíná veškerá zábava. Možností, jak zahýbat hrou, jsou opravdu veliké, od ničení žetonů na hrací ploše po úplné zemětřesení, stačí si jen vybrat... počkat, chci říct, stačí si jen trochu zapřemýšlet a lze vymyslet

a propočítat opravdu velké množství tahů. Právě v tomto bych hru připodobnil k šachům, hráči sedí a klidně i dlouze přemýšlejí, jak táhnout, takže hra může působit zdoluhavě. Pokud navíc před sebou máte nějakého přemýšlivějšího hráče, stihnete si v jeho tahu například udělat kávu. A ve svém ji vypít.

Naskládané žetony na sobě vytvářejí sloupce, ve kterých lze přehledně rozeznat barvy, s čímž pracují některé spouštěné efekty, na pořadí žetonů tedy záleží. Tím se využívá další rozměr hry, který je do výšky. Je to tedy jakýsi hybridní 3D.

Hypergrid působí velice hezky, každý kousek hry byl vytvořen s péčí a autor se jim snažil vdechnout nějaký smysl. Na můj vkus ovšem vypadá trochu nezajímavě a nějaké ilustrace by hře jistě neškodily.

Hypergrid je klidná přemýšlečnická hra pro dva hráče, která připomíná piškvorky, ovšem se složitostí šachů. Hra vypadá dobře a pravidla jsou relativně lehká a rychle vysvětlitelná, zbytek se pochyť až dlouhým hraním. Pokud máte ve svém okolí podobně založené hráče, hra je jistě zaujme. Zpracování hry je robustní a rozhodně přežije, i pokud se na ni vylíje nějaké to jedno pivo. Hodí se tedy na cesty, a hlavně na večery do putyk.

Hypergrid – stručná reakce mensana ze setkání v Ústí nad Labem

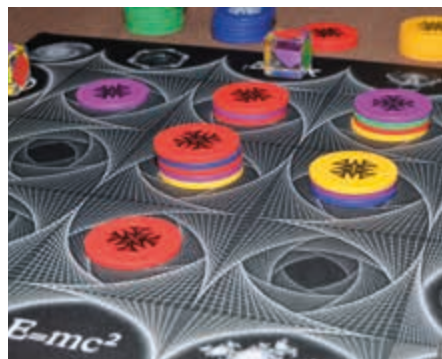


Foto: Janko

Návod je hodně exaktní, a proto na první dobrou hůř pochopitelný. Asi by bylo lepší zvlášť vysvětlit základní pravidla (cíle, za co jsou body, začátek a konec) a až následně rozebírat složitější situace (všechny linie zamčené atd. Možná by pomohl celistvý popis jednoho tahu (tak trochu tam je, ale skoro až na konci).

Když se návodem prokoušete, tak složitě to není.

Výhoda je, že může hrát i slabší soupeř, který nedohlédne všechny možnosti a souvislosti na hrací ploše. Sice asi nevyhraje, ale může si hezky zahrát.

INZERCE

firemniúklid.cz
moderně, kvalitně, profesionálně

**Profesionální úklidy
komerčních subjektů.**

Jednorázové, pravidelné
i generální úklidy.
Dodávka hygienických prostředků.

www.firemniuklid.cz
jan@firemniuklid.cz
tel.: 608 909 858

SUDOKU

PRO POKROČILÉ

- **jediné sudoku na trhu řešené logickým postupem**
- **vychází 3. středu v měsíci**
- **nápovědy logického řešení**
- **předplatné, soutěžní sudoku**
- **diskuse luštitelů na webu**

www.sudoku-k.eu



**Vážení mensané,
hledáte odpověď na
nějakou psychologickou
otázku?**

**Rádi byste se o sobě
dozvěděli víc?**

**Chcete nebo se potřebujete
zabývat se sebepoznáním a
sebezvojem hlouběji?**

Dozvoľte mi nabídnout Vám psychologické poradenství, diagnostiku a psychoterapii. Více informací na webu PsychSluzby.cz Vladimír Marček, Ph.D.

ŠETŘETE NA ENERGIÍCH CHYTŘE

- ✓ díky sdruženým nákupům Vám zajistíme nejlepší cenu za elektřinu či zemní plyn na trhu
- ✓ máte 100% administrativní servis
- ✓ bez poplatků a bez starostí
- ✓ neplatíte víc, když nemusíte . . .

www.setrimchytře.cz

tel. 606 934 745 **ecentre**
e-mail: jiri.peroutka@mensa.cz

Podporujeme nadané děti i pro rok 2018



Kde všude už jsme byli?

Rakovník – 25. dubna 2017
Domažlice – 26. dubna 2017
Strakonice – 10. května 2017
Písek – 18. května 2017
Havlíčkův Brod – 31. května 2017
Šumperk – 31. května 2017
Kolín – 1. června 2017
Trutnov – 7. června 2017
Uherské Hradiště – 8. června 2017
Kutná Hora – 19. června 2017
Svitavy – 19. června 2017
Cheb – 7. září 2017
Nové Město nad Metují – 11. září 2017
Nový Jičín – 13. září 2017
Most – 14. září 2017
Rychnov nad Kněžnou – 2. října 2017
Klatovy – 10. října 2017
Blansko – 11. října 2017
Frýdek-Místek – 11. října 2017
Hradec Králové – 11. října 2017
Ostrava – 12. října 2017
Chrudim – 18. října 2017
Jablonec nad Nisou – 25. října 2017
Ostrava – 2. listopadu 2017
Znojmo – 2. listopadu 2017
Jihlava – 7. listopadu 2017
Opava – 13. listopadu 2017
Prostějov – 13. listopadu 2017
Praha 8, Troja – 14. listopadu 2017
Hodonín – 15. listopadu 2017
Děčín – 20. listopadu 2017
Benešov – 21. listopadu 2017
Olomouc – 23. listopadu 2017
Praha 11 – 23. listopadu 2017
Karviná – 29. listopadu 2017

Zuzana Kořínková, zuzana.korinkova@mensa.cz

Projekt Supporting Gifted Children for the Future se ideově zrodil koncem roku 2016 a díky podpoře společnosti Verder mohl během celého roku 2017 úspěšně probíhat – a ještě zdaleka nekončí.

Zahájen byl v únoru intenzivním Víkendem o nadaných dětech, zaměřeným na získání přehledu o základních oblastech problematiky nadání. Z řad účastníků semináře se rekrutovali budoucí lektori, kteří pak v dubnu odpřednášeli první z řady seminářů určených pro ředitele a zástupce ředitelů základních škol po celé České republice.

Počty seminářů realizovaných každý měsíc od té doby narůstají – během listopadu už proběhlo celkem 12 seminářů v 11 různých městech a od zahájení projektu se v rámci nich podařilo oslovit už celkem 484 účastníků. Projekt sice ještě rozhodně není u konce – ještě na tento rok i na rok příští jsou už teď dojednané další termíny – ale už toto číslo považujeme za úspěch.

Hlavním důvodem pro realizaci projektu bylo uveřejnění výsledků průzkumu, které ukázaly, že většina českých škol nejen, že si není zcela vědoma specifik nadání a vhodných metod práce s nadanými žáky a studenty, ale často ani nedokáží identifikovat, že nadaný žák je na škole přítomen. To v důsledku vede nejen k nedostatečnému rozvoji žákova potenciálu,

ale často i k vypěstování negativního vztahu ke vzdělávání obecně a často i k psychickým obtížím. Bez povědomí o existenci problému přitom lze jen těžko doufat v jeho řešení – s každým dalším informovaným ředitelem tedy roste pravděpodobnost, že postupem času se nadané děti dočkají takového přístupu, který jim umožní jak maximální rozvoj jejich schopností, tak chuť dále se vzdělávat, a ze školy budou odcházet se zdravým sebevědomím a pozitivními vzpomínkami na svá školní léta.

Děkujeme všem, kdo se do projektu zapojili, a to nejen při vedení seminářů, ale i při jejich organizaci a veškeré související komunikaci, při školení lektorů i při veškerých spojených organizačních pracích. Zvláštní poděkování patří městským úřadům a dalším institucím, které konání semináře podpořily a poskytly nám vhodné prostory či svou záštitu. Na viděnou na dalších seminářích se v roce 2018 těší hlavní organizační tým ve složení Tomáš Blumenstein, Martin Sedláček, Marta Kubánková, Zuzana Kořínková a Hana Kalusová.

Testování IQ v roce 2017

Dana Havlová, dana.havlova@mensa.cz

Mensa ČR je nejintenzivněji testující národní Mensou na celém světě. V době psaní zprávy (listopad 2017) je aktuální počet otestovaných přibližně 5500 osob. Do konce roku se jistě přiblížíme hranici 6500 otestovaných.

Mensa ČR má v současnosti celkem 20 testujících. V tomto roce do týmu testujících přibyl Petr Luhan pro oblast Liberecka a školíme jednoho nového testujícího pro oblast Moravy. Hana Vantuchová rozšířila svoje oprávnění na testování dětí ve školách.

Příprava nového IQ testu pro děti je v poslední fázi. Do konce roku 2017 vytiskneme testové knížky. Po proškolení testujících v práci s tímto testem je začneme používat. Podrobnější zprávu o tomto testu přineseme v některém z příštích čísel časopisu. Současně připravujeme publikaci těchto nových testů v odborné literatuře.

INZERCE

**DÁRKOVÝ POUKAZ
NA TESTOVÁNÍ IQ**

MENSA
Česká republika

Poukaz lze uplatnit na jedno bezplatné testování IQ oficiálním mensováním IQ testem.


Meno a příjmení: _____
Městská Mensa ČR

individuální testování skupinové testování

Poukaz je platný a platí v celé České republice po dobu 12 měsíců od data vystavení.
Vše informací, termíny a místa testování naleznete na <http://testovani.mensa.cz>.

www.mensa.cz

Objednávejte na:
www.mensa.cz/testovani-iq/darkovy-poukaz



*Podobu Mensy utvářejí její členové
– děkujeme proto všem, kdo se v roce 2017
aktivně zapojili do mensovního dění.
Vaše přispění je klíčové jak pro aktivity
určené členům, tak i pro projekty
pro veřejnost – například ty zaměřené
na zlepšení péče o nadané děti.*

*Vážíme si Vaší aktivity a přejeme Vám,
aby Vás i v příštím roce Mensa naplňovala
stejně jako doposud.*

