

DESKOVÁ HRA O LESNICTVÍ VYCHÁZÍ V ČEŠTINĚ POD NÁZVEM LETOKRUHY

Rozhovor s Michalem Peichlem, autorem hry Letokruhy, vývojářem a designérem her v deskoherním vydavatelství Pink Troubadour, a Ing. Radimem Löwe, Ph.D., proděkanem pro vnější vztahy a marketing Fakulty lesnické a dřevařské (FLD) ČZU v Praze

Stát se vedoucí pily, operátorem harvestoru nebo lesní ekoložkou teď může každý – byť jen na pár hodin –, a to díky deskové hře, která zájemce provede procesem lesního hospodaření od těžby dříví přes jeho zpracování a obchod až po budování opatření na zadržování vody v krajině.

S deskovou hrou Forestry jsme vás blíže seznámili již v Lesnické práci 11/2025, krátce po jejím uvedení na trh v cizojazyčných verzích. U příležitosti vydání české verze s názvem Letokruhy se nyní znovu obracíme na jejího vývojáře i odborného konzultanta s otázkou, jak byla hra přijata veřejností a jaké využití ji čeká do budoucna.



Michal Peichl, autor hry Letokruhy

■ **Hra byla uvedena na trh pod názvem Forestry už na podzim loňského roku, tehdy pouze v cizojazyčných verzích. Proč jste se rozhodli pro tento postup a českou verzi vydáváte až nyní?**

Když si založíte deskoherní vydavatelství a chcete se živit produkcí deskových her, směřovat je pouze na český trh je ekonomická sebevražda. Standardní množství při vydávání deskové hry v České republice je 1 000 kusů. I kdybychom prodali všech tisíc, nemůže to ani zdaleka pokrýt náklady na práci, kterou se hrou strávíme, a to včetně grafiky a ilustrací. Jediným smysluplným řešením je tedy vydat se na světový trh a prodat řádově desítky tisíc kopií naší hry.

Další zásadní informací je, že naše studio nemá vlastní distribuci, takže hry sice tvoříme a necháváme vyrábět, ale do obchodů a přímo k lidem je dostávají takzvaní partneři. To jsou firmy, které hru přeloží a prodávají, ale také jezdí promovat na různé deskoherní akce. V ČR je našim partnerem pro hru Letokruhy vydavatelství Mindok. V době prvního tisku měli příliš mnoho práce, a tak nestihli hru přeložit. Z toho důvodu se dostali až do druhého kola, což spolu s výrobou znamená odklad třeba o půl

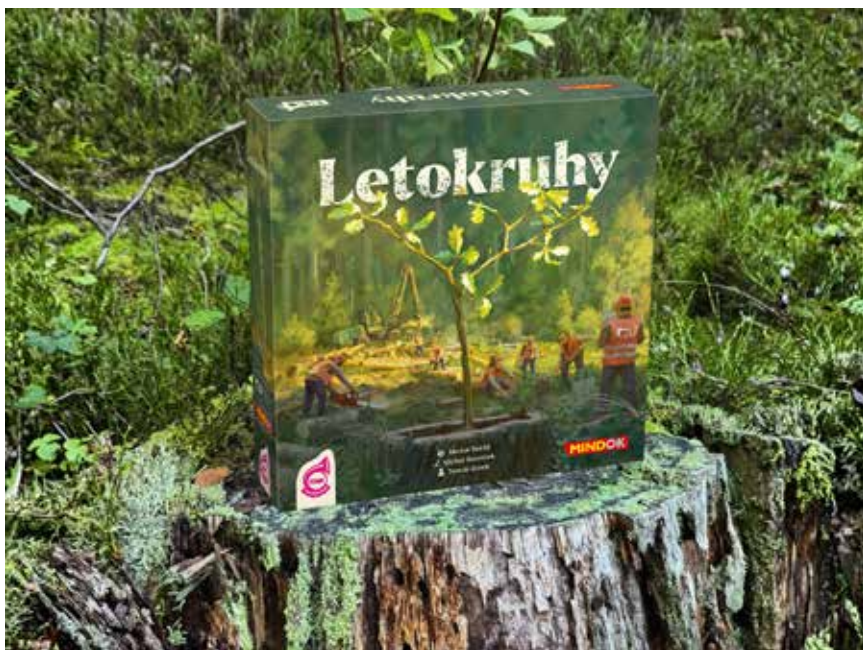
roku, někdy více. Proto tedy vyjdou Letokruhy až po cizojazyčných verzích.

Když bych tedy svou odpověď zkrátil a shrnul, náš český partner nestihl lokalizaci v prvním tisku. My jako Pink Troubadour si tiskneme jen anglické verze, protože ty prodáváme napřímo na veletrhu Spiel Essen, zbytek už řeší lokální partneři v Německu, Nizozemsku, Itálii, Polsku, ale i v Asii a Americe.

■ **Jak vznikl český název hry Letokruhy?**

Český vydavatel Mindok mnohdy dělá veřejnou anketu na sociálních sítích a nechává hráče hlasovat, jaký název by se jim pro danou hru líbil. Já jsem měl celou dobu v hlavě název Lesníci, ale mezi veřejností nakonec zvítězily poetičtější Letokruhy. Někteří lidé kolem mě tento název neocenili a preferovali anglické znění Forestry, ale mně osobně přijde dobrý. Jde totiž jak o růst stromů, tak o letokruhy na pokáceném dříví, navíc je to libozvučné slovo, takže podle mě hru hezky vystihuje a reprezentuje.

■ **Můžete popsat strategii hry? Je pro hráče výhodnější les vytěžit a zpra-**



Hra o lesnictví vychází v češtině pod názvem *Letokruhy*.

covat dříví, nebo získávat i body za mimoprodukční funkce?

Hra nabízí více cest k vítězství, mezi něž patří jak těžba dříví a jeho zpracování na konkrétní zakázky, tak obnova lesa ve vytěžených oblastech, ale také péče o les a vodní zdroje. Všechny tyto cesty nabízí velké množství výhod a vítězných bodů a na hráčích je, na co se zaměří a které prvky zkombinují dohromady tak, aby se všechny jejich akce navzájem podporovaly a zapadaly do jejich plánu.

Obecně platí, že v deskových hrách je taková volnost výběru strategie žádaná a hráči tak mohou zažít pokaždé jinou hru. Zároveň žádná z cest nemůže být výhodnější, protože potom by po jejím objevení nemělo smysl hrát hru jinak než právě tou jednou nejvýhodnější strategií. Ještě prozradím, že balancování těchto rozmanitých cest k vítězství je jednou z nejnáročnějších prací při vývoji deskových her.

■ S jakými ohlasy recenzentů (například na YouTube) jste se setkali? Co na hře oceňují a jaká doporučení z reakcí vyplývají?

Zatím jsme se setkali většinou s pozitivními ohlasy, a to jak na realističnost tématu, tak na hratelnost a kvalitu herního zážitku. Hra se dostala do několika žebříčků nejlepších strategických her za rok 2025 a celkově se těší vysokému průměrnému hodnocení v databázi desko-

vých her na stránce boardgamegeek.com, a to s průměrem 7,8 z 10, což momentálně vyplývá z 800 hodnocení. To je pro mě obrovská pocta, protože jsem se při vydání hry trochu bál, že reálné téma hráče nenadchne, případně že v něm uvidí spíše drancování lesů než péči o ně.

■ Musel jste odpovídat i na negativní dotazy týkající se hospodaření v lese? Co hráči nejčastěji řešili a jakým způsobem jste jim situaci vysvětlil?



Návštěvníci veletrhu Spiel Essen si hru mohli vyzkoušet na místě.

Měli jsme kuriózní případ, kdy jeden německý influencer hru velice okatě strhal právě kvůli zpracování tématu. V podstatě ji označil za produkt greenwashingu, který prezentuje kácení stromů jako prospěšnou a bezproblémovou činnost. Bohužel nedošlo k diskuzi před vypuštěním jeho videa, takže jsem s ním poté dlouze debatoval prostřednictvím zpráv. Některé záležitosti si nechal vysvětlit, dokonce si našel kontakt na mého hlavního konzultanta Radima Löwe a s ním si také vyměnil pár e-mailů.

Obecně se setkávám spíše s opačným názorem, a to že hra se snaží vedle těžby ukázat i další činnosti, které se s lesnictvím nezbytně pojí, a také podává spoustu informací, jež laikům rozšíří obzory. Navíc je zásadní to, že po vysvětlení tématu je pro hráče velmi intuitivní pochopit, co ve hře dělají, a to i když jde o částečně abstraktní mechanismy. To je pro mě osobně znak správné implementace tématu do hry.

■ Změnil vám osobně vývoj hry pohled na hospodaření v lesích?

Díky dohledávání informací a diskuzím s lesníky z FLD se moje celkové pojetí o práci v lesích podstatně obohatilo. Od mládí mám k lesům vřelý vztah, žil jsem ve vsi obklopené lesy a chovám k nim velkou úctu. Dává mi smysl, že člověk dřevo používá, ale zároveň je důležité, aby s ním uměl zacházet šetrně a nepustošil drahocenné okolí.



Ing. Radim Löwe, Ph.D., proděkan pro vnější vztahy a marketing Fakulty lesnické a dřevařské ČZU v Praze

■ Uplynulo pět měsíců od vydání cizojazyčných verzí hry. Potvrdilo se vám, že podobné projekty mohou pomoci zlepšit vnímání lesnictví ve společnosti?

Ano, reakce veřejnosti to jednoznačně potvrzují. Desková hra je velmi přirozený způsob, jak lidem přiblížit složitější principy fungování lesa nebo hospodaření v něm. Hráči si během hry často ani neuvědomí, že se zároveň seznamují s tématy, jako je udržitelné hospodaření v lese, význam biodiverzity a vody v lese nebo role dřeva jako obnovitelného přírodního materiálu. Pro zachování herní atraktivita bylo nutné některá témata ve hře zjednodušit. Zároveň jsme ale dbali na to, aby nezmizel jejich odborný kontext. Proto jsme do pravidel doplnili vysvětlující texty, které jednotlivé herní principy zasazují do reálného fungování lesa a lesnické praxe. Hráč si tak může hru užít čistě jako zábavnou strategii, ale pokud chce jít více do hloubky a pochopit souvislosti, má možnost se s tématem seznámit i podrobněji.

Osobně jsem přesvědčen, že podobné projekty zaměřené na lesnickou a dřevařskou osvětu mají velký smysl, a proto se jim dlouhodobě věnuji. Na FLD se snažíme naplňovat takzvanou třetí roli univerzity, tedy přenášet odborné poznatky směrem k veřejnosti. Proto realizujeme i další popularizační a osvětové výstupy, například dokumentární filmy „Lesy budoucnosti“ a „Stavby s vůní dřeva“, nebo

edukativní moduly na téma lesní bioekonomika pro využití ve výuce na základních školách.

Velmi zajímavou zkušeností pro nás byla také premiéra anglické verze hry na světově největším veletrhu deskových her Spiel Essen 2025, kde mě osobně překvapila obrovská účast – přes 220 tisíc návštěvníků z více než 80 zemí světa. Ukazuje se tak, že prostřednictvím deskových her můžeme téma lesnictví a dřevařství představit úplně nové cílové skupině, která by se s těmito tématy jinak běžně nesetkala.

■ Kdy a při jaké příležitosti plánujete poprvé představit hru v české verzi?

Českou verzi hry plánujeme poprvé představit veřejnosti na veletrhu Silva Regina v termínu 12.–15. dubna 2026 na Výstavišti v Brně. Návštěvníci si ji budou moci nejen vyzkoušet, ale také zakoupit přímo na stánku FLD v pavilonu Z, stánek 015. Veletrh Silva Regina je pro podobnou premiéru ideálním místem, protože se zde setkává odborná lesnická veřejnost i široká veřejnost se zájmem o přírodu a lesnictví.

■ Počítáte s jejím dalším využitím při propagačních akcích, například na veletrzích, dnech otevřených dveří nebo při práci s veřejností?

S deskovou hrou Letokruhy budeme po veletrhu Silva Regina dále aktivně pracovat. Plánujeme ji prezentovat na různých

akcích, například na veletrhu Natura Viva v Lysé nad Labem, ale také na dalších PR akcích pro veřejnost, které fakulta organizuje nebo na nich spolupracuje. Patří mezi ně například Zahradní slavnost ČZU, Dny otevřených dveří FLD nebo třeba Den s myslivci Městských lesů Hradec Králové.

Právě při podobných akcích se ukazuje, že interaktivní formy komunikace jsou velmi účinné – lidé si mohou lesnictví a dřevařství „vyzkoušet“ jinou formou než jen prostřednictvím přednášky nebo informačního panelu.

■ Vidíte potenciál využití hry také ve výuce – například při lesní pedagogice?

Určitě, v oblasti lesní pedagogiky může být hra velmi zajímavým doplňkovým nástrojem. Dobře se může uplatnit například při takzvané „mokré variantě“ programů, kdy kvůli počasí není možné realizovat venkovní aktivity v lese. Využití vidíme také při táborech lesní pedagogiky nebo při práci se studenty a dospělými účastníky vzdělávacích programů.

Desková hra umožňuje zábavnou formou vysvětlit základní principy fungování lesa a hospodaření v něm, což je pro vzdělávací aktivity velmi cenné.

Děkuji za odpovědi (11. 3. 2026),

Martina Nentvichová

Foto: archiv Pink Troubadour a FLD



Na veletrhu Silva Regina budou Letokruhy k dispozici na stánku Fakulty lesnické a dřevařské ČZU v Praze.