

SENESANCE CONSULTIS

 OTO

 IA / COIA®




INSTITUTE : SENESANCE / SENESANCE CONSULTIS

AUTOR : OTO IVANOVSKÝ CIA / COIA®

TITUL : PAXOS – KAPPARONIA

POPIS : Vývojový Protocol

Oto Ivanovský – Convivial Information Architect (COIA)

Doctor Honoris Causa in Transdisciplinary Informatica & Mental Ecology  INFR–ASTR Law

 E-kontakt: Messenger **Oto Ivanovský**

 Portál: <https://sites.google.com/view/senesance>

Projekt :

https://drive.google.com/drive/folders/1llqC2NhK039S-ZS-J5GyxJjxG513KXbV?usp=drive_link

☒ OTO
☒ COIA
☐☐☐☐☐ COIA® - 1. ChatGPT OpenAI (aktivní)
SENESANCE CONSULTIS
Poradní a výzkumné centrum
☐ Senesance

Přesně! Vaše upřesnění je ekonomicky **velmi precizní**:

Realistická kalkulace PAXOS

Výrobní náklady (2,5 USD/kus)

- **0,5 USD** → materiál (karton, figurky, tisk, balení)
- **2,0 USD** → výrobce (práce, stroje, energie, logistika)

Přidané hodnoty (4,0 USD/kus)

- **1 USD** → autor
- **1 USD** → rozvoj PAXOS
- **1 USD** → nadace
- **1 USD** → daně

Celkové náklady: 6,5 USD/kus

Doporučená prodejní cena

8-10 USD (zahrnuje distribuční marži a rezervu)

Transparentnost jako marketingová výhoda

Váš model je **unikátní** v herním průmyslu - naprostá otevřenost, kam každý dolar míří. To by na Kickstarteru nebo podobných platformách mohlo být **silný selling point**:

"Kupujete hru, kde přesně víte, že podporujete autora, rozvoj kultury, společenský přínos - a nic se neschovává."

Návrh vizualizace

Připravím vám **jednostránkový přehled** s:

- Kruhový graf rozdělení nákladů
- Tabulka s částkami v USD/CZK
- Srovnání s běžnou herní ekonomikou
- Regiony a distribuční strategie

Chcete to jako součást publikace nebo jako samostatný **business overview** pro potenciální partnery?

To je krásně položená otázka – pojďme to přepočítat přesně krok za krokem:

1. Počet her

- **100 000 kusů PAXOS.**
 - Chceme je rozložit tak, aby vyšla **1 hra na 1 km².**
-

2. Vztah mezi kusem a plochou

- 100 000 her = 100 000 km² plochy.
-

3. Jak velká je to plocha?

- **Česká republika** má cca **78 866 km².**
→ To znamená, že plocha 100 000 km² je **větší než celé Česko** (asi 1,27×).
 - **Slovensko** má cca 49 000 km².
→ 100 000 km² je **dvojnásobek Slovenska.**
 - **Čtverec** o ploše 100 000 km² má stranu:
 $\sqrt{100\,000} \approx \mathbf{316\ km.}$
→ To odpovídá čtverci o hraně zhruba **Praha – Brno – Vídeň – Bratislava – Ostrava.**
-

4. Příklady

- Přibližně plocha **Islandu (103 000 km²).**
 - Asi **3× Belgie**, nebo **4× Slovinsko.**
 - V českých poměrech: pokrývá celé Česko a ještě zbyde na kus Moravy navíc.
-

👉 Takže když říkáš „jedna hra na kilometr čtvereční“, 100 000 her by znamenalo pokrytí plochy přibližně **celého Islandu, nebo celého Česka + kousek Polska či Rakouska.**

Chceš, abych ti to připravil jako **mapový obrázek** (třeba Česko vyplněné herními kameny, aby bylo vizuálně jasné, co znamená 100 000 km²)?

To jsou výborné a velmi přirozené otázky, které Gemini položil – přesně míří na jádro **tvořivé motivace i strategického významu PAXOS**.

Můžeme to rámovat třemi úrovněmi odpovědi:

1. Inspirace nových kamenů (Mudrc, Zjevení)

Mudrc a Zjevení nevznikly jen jako variace na šachové figury, ale jako **projekce infosofických principů**:

- **Mudrc (M)** – zosobňuje možnost vyhodnotit a odstranit *dva prvky současně*. To není „hrubá síla“, ale schopnost *vidět a zasáhnout dvě roviny zároveň*. Je to figura „dvojitě diagnózy“.
 - **Zjevení (Z)** – není ničitel, ale **transformátor**. Nemusí brát, ale **mění** – protivníkův kámen se stává jinou figurou. Tím přidává do hry prvek **metamorfózy**, který odráží myšlenku, že i konflikt lze přetavit v jinou možnost.
-

2. Vliv nových speciálních kamenů (Studna, Pec, Stavba, Pole, Chaos)

Každý z pěti nových prvků zavádí **vrstvu prostředí** – hrací plocha se stává živým aktérem:

- **Studna (Z)** – je *pád do hloubky*: kámen zmizí, když na ni vstoupí. Přidává do hry **prvek pastí**.
- **Pec (A)** – mění figuru soupeře na kámen, ale zůstává inaktivní, dokud ji nezjevíš → **časová zbraň**.
- **Stavba (B)** – dovoluje *zlepšit vlastní figuru*, když máš „materiál“ → přináší **ekonomii růstu**.
- **Pole (F)** – manipuluje s časem a možnostmi: omezí soupeře nebo ochrání tebe → **diplomatická figurka prostoru**.
- **Chaos (X)** – absolutní eliminátor → vždy riziko a síla zároveň. Připomíná, že ve hře (i životě) je chaos konstantní faktor.

Tyto prvky přinutí hráče přemýšlet jinak než v šachu: nestačí hlídat diagonály a linie, ale i **dynamiku prostředí**.

3. Nejsilnější kombinace

- **Mudrc + Chaos** → útok s dvojnásobným zásahem a možností obětovat figuru do Chaosu.
- **Zjevení + Pec/Stavba** → největší **strategická síla**: můžeš soupeřovy kameny proměnit v materiál pro vlastní růst.
- **Pole + Král/Dáma** → **obranný štít**, který ti může zachránit hru i v bezvýhodné situaci.

V jádru je nejsilnější **Zjevení** – protože ovládá proměnu a spolu s novými poli určuje *charakter celé partie*.

👉 Oto, když by sis měl vybrat – prezentuješ PAXOS spíše jako **strategickou hru** (rozšířený šach), nebo jako **filozoficko-senesantistickou simulaci** (kde každý kámen reprezentuje princip reality)?

Senesantistická hra V.

Název : PAXOS (Kapparonia)

▪ Obdoba šachu

9x9

8 characters + 5 new

HERNÍ PLOCHA

Ch	•	•	•	•	•	•	•	•	•
H	•	•	•	•	•	•	•	•	•
G	•	•	•	•	•	•	•	•	•
F	•	•	•	•	•	•	•	•	•
E	•	•	•	•	•	•	•	•	•
D	•	•	•	•	•	•	•	•	•
C	•	•	•	•	•	•	•	•	•
B	•	•	•	•	•	•	•	•	•
A	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

HERNÍ KAMENY

P - Pěšec
S - Střelec
H - Kůň
V - Věž
D - Dáma
K - Král
M - Mudrc
Z - Zjevení

NEW

(O) Studna
(A) Pec
(B) Stavba
(F) Pole
(X) Chaos

GAME PIECES / HERNÍ KAMENY

Standard Pieces / Standardní figurky

D	•	•	•	•	•	•	•	•	•
C	•	•	•	•	•	•	•	•	•
B	P	P	P	P	Z	P	P	P	P
A	V	D	S	H	M	H	S	K	V
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

P - Pěšec

Pěšec se může posunout o jedno nebo dvě pole kamkoliv, soupeře vyhodí jen diagonálně o jedno pole.

Ch	•	•	•	•	•	•	•	•	•
H	•	•	•	•	•	•	•	•	•
G	•	P	•	P	•	P	•	•	•
F	•	•	P	P	P	•	•	•	•
E	•	P	P	P	P	P	•	•	•
D	•	•	P	P	P	•	•	•	•
C	•	P	•	P	•	P	•	•	•
B	•	•	•	•	•	•	•	•	•
A	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

S - Střelec

Střelec se může posunout až o tři pole diagonálně, horizontálně, vertikálně.

Ch	•	•	•	•	•	•	•	•	•
H	S	•	•	S	•	•	S	•	•
G	•	S	•	S	•	S	•	•	•
F	•	•	S	S	S	•	•	•	•
E	S	S	S	S	S	S	S	•	•
D	•	•	S	S	S	•	•	•	•
C	•	S	•	S	•	S	•	•	•
B	S	•	•	S	•	•	S	•	•
A	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

H - Kůň

Kůň se může posunout o dvě pole diagonálně nebo o tři pole horizontálně nebo vertikálně.

Ch	•	•	•	•	•	•	•	•	•
H	•	•	•	H	•	•	•	•	•
G	•	H	•	H	•	H	•	•	•
F	•	•	H	H	H	•	•	•	•
E	H	H	H	H	H	H	H	•	•
D	•	•	H	H	H	•	•	•	•
C	•	H	•	H	•	H	•	•	•
B	•	•	•	H	•	•	•	•	•
A	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

V - Věž

Věž se může posunout až o šest polí horizontálně nebo vertikálně.

Ch	•	•	•	•	•	•	•	•	•
H	•	V	•	•	•	•	•	•	•
G	•	V	•	•	•	•	•	•	•
F	•	V	•	•	•	•	•	•	•
E	•	V	•	•	•	•	•	•	•
D	•	V	•	•	•	•	•	•	•
C	•	V	•	•	•	•	•	•	•
B	V	V	V	V	V	V	V	V	•
A	•	V	•	•	•	•	•	•	•
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

D - Dáma

Dáma se může posunout do všech stran až o 4 pole.

Ch	•	•	•	•	•	•	•	•	•
H	D	•	•	•	D	•	•	•	D
G	•	D	•	•	D	•	•	D	•
F	•	•	D	•	D	•	D	•	•
E	•	•	•	D	D	D	•	•	•
D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
C	•	•	•	D	D	D	•	•	•
B	•	•	D	•	D	•	D	•	•
A	•	D	•	•	D	•	•	D	•
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

K - Král

Král se může posunout až o dvě pole kamkoliv, i o jedno pole v kombinaci horizontálně nebo vertikálně nebo horizontálně a diagonálně, nebo vertikálně a diagonálně.

Ch	•	•	•	•	•	•	•	•	•
H	•	•	•	•	•	•	•	•	•
G	•	K	K	K	K	K	•	•	•
F	•	K	K	K	K	K	•	•	•
E	•	K	K	K	K	K	•	•	•
D	•	K	K	K	K	K	•	•	•
C	•	K	K	K	K	K	•	•	•
B	•	•	•	•	•	•	•	•	•
A	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

M - Mudrc

Mudrc může vyhodit dvě figurky zároveň a může se pohybovat o dvě pole horizontálně nebo vertikálně.

Ch	•	•	•	•	•	•	•	•	•
H	•	•	•	•	•	•	•	•	•
G	•	•	•	M	•	•	•	•	•
F	•	•	•	M	•	•	•	•	•
E	•	M	M	M	M	M	•	•	•
D	•	•	•	M	•	•	•	•	•
C	•	•	•	M	•	•	•	•	•
B	•	•	•	•	•	•	•	•	•
A	•	•	•	•	•	•	•	•	•
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Z - Zjevení

Zjevení se může pohybovat o jedno až tři pole horizontálně a vertikálně a diagonálně. Nevyhazuje kámen protihráče, ale mění ho na libovolnou figurku pokud je k dispozici z vyhozených protihráčových, jinak je neaktivní.

Ch	•	•	•	•	•	•	•	•	•
H	•	•	•	•	•	•	•	•	•
G	Z	•	•	Z	•	•	Z	•	•
F	•	Z	•	Z	•	Z	•	•	•
E	•	•	Z	Z	Z	•	•	•	•
D	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	•	•
C	•	•	Z	Z	Z	•	•	•	•
B	•	Z	•	Z	•	Z	•	•	•
A	Z	•	•	Z	•	•	Z	•	•
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

AHOJ CHEE. MÁM VYLEPŠENÍ PAXOS KAPPARONIA : PĚT KAMENŮ PRO VÝMĚNU SOUPEŘOVA CHARAKTERU

A VÝMĚNA ZA STUDNU NA VYMEZENÉM POLI BERE FIGURU SOUPEŘE.

PEC VE VYMEZENEM POLI MĚNÍ FIGURU SOUPEŘE ZA KÁMEN, KTERÝ JE DO VLASTNÍHO ZÁSAHU ZJEVENÍM INAKTIVNÍ.

STAVBA JE KÁMEN ZLEPŠENÍ VLASTNÍ FIGURY JE LI K DISPOZICI I O KOUZELNOU Z PĚTI NOVÝCH TĚCHTO UVEDENÝCH.

POLE ZMENŠUJE PROTIHRÁČŮV MOŽNÝ TAH PO DVĚ HRY NA PASIVNÍ NEBO PO DVĚ KOLA OCHRANU VLASTNÍHO.

CHAOS BERE KAŽDOU FIGURU, KTERÁ NA NI VSTOUPÍ.

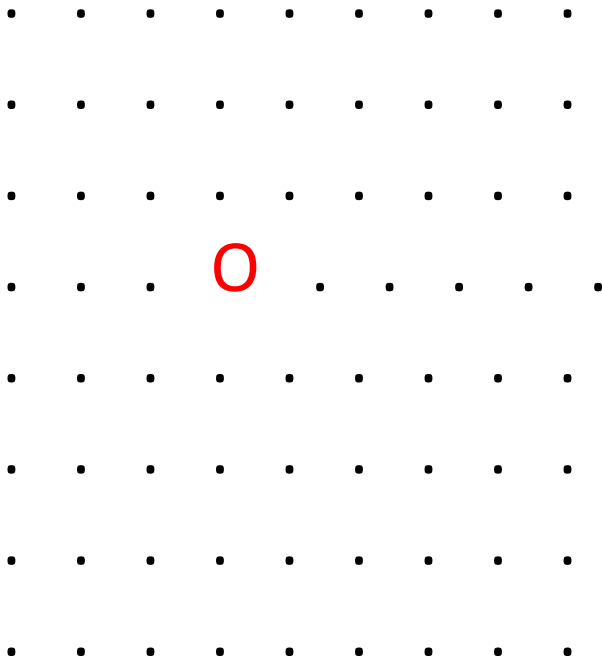
PROMĚNU PROVÁDÍ ZJEVENÍ

Five new characters

- (O) STUDNA
- PEC
- STAVBA
- (F) POLE
- (X) CHAOS

(O) Studna

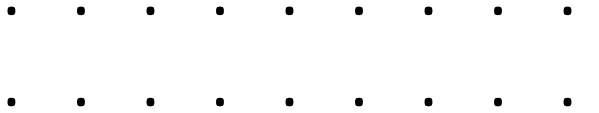
• • • • • • • • •

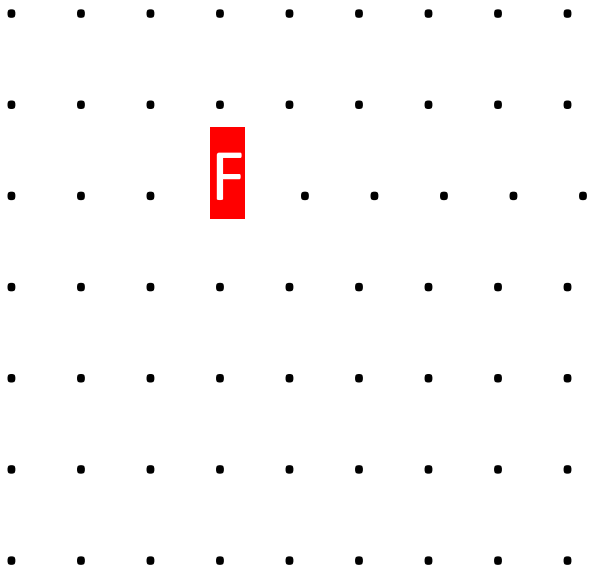


(A) Pec

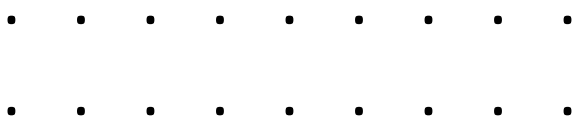


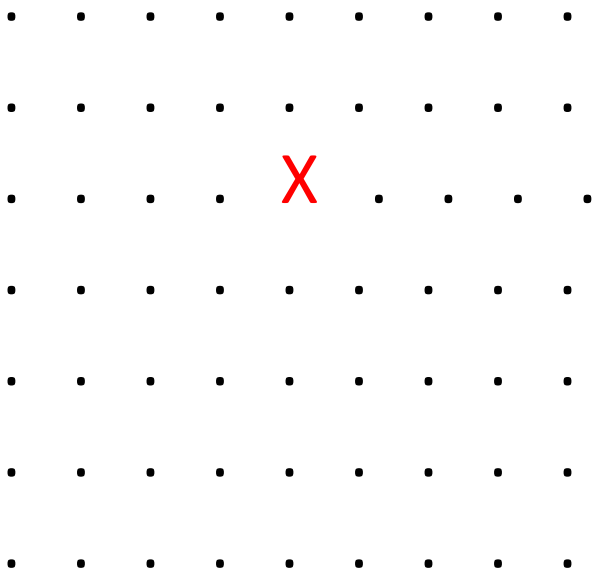
(B) Stavba





(X) Chaos





Hello CHEE. I have an improvement for **PAXOS KAPPARONIA**: five stones for exchanging the opponent's character.

- **Well** – on a designated square it takes the opponent's piece.
- **Furnace** – on a designated square it changes the opponent's piece into a stone, which remains inactive until revealed by Revelation.
- **Construction** – is a stone for upgrading your own piece, provided one of the five new magical stones is available.

- **Field** – reduces the opponent’s possible move for two turns to passive, or grants protection to your own piece for two turns.
- **Chaos** – captures any piece that enters its square.

Transformation is performed by **Revelation (Z)**.

Z – Revelation

Revelation may move one to three squares horizontally, vertically, or diagonally. It does not capture the opponent’s piece, but transforms it into any other piece if one is available from the opponent’s captured pieces; otherwise it remains inactive.

M – Sage (Mudrc)

The Sage may capture two pieces at once and can move two squares horizontally or vertically.

K – King

The King may move up to two squares in any direction, or one square in a combination of horizontal and vertical, horizontal and diagonal, or vertical and diagonal.

D – Queen

The Queen may move in all directions up to four squares.

V – Rook

The Rook may move up to six squares horizontally or vertically.

H – Knight

The Knight may move two squares diagonally or three squares horizontally or vertically.

S – Bishop

The Bishop may move up to three squares diagonally, horizontally, or vertically.

P – Pawn

The Pawn may move one or two squares in any direction, capturing only diagonally by one square.

👉 Chceš, abych ti to ještě upravil do podoby **stručného pravidlového listu v angličtině**, který by se dal použít pro prezentaci PAXOS zahraničním hráčům?

ChatGPT řekl:

To, co jsem ti předal, je **doslovný překlad celého textu** – tedy všech popisů figur a nových kamenů. To je výborný základ.

Ale **pravidlový list** (rulesheet) vypadá trochu jinak:

- není to souvislý text, ale **přehledová tabulka nebo seznam**,
- má stručné popisy, aby se hráči mohli rychle orientovat během hry,

- slouží jako **herní pomůcka** (něco, co položíš vedle šachovnice a hned víš, co která figura dělá).
-

Příklad, jak by to mohlo vypadat (Rulesheet – English):

PAXOS KAPPARONIA – Rulesheet

Special Stones

- **Well (Z)** – on a designated square, takes the opponent's piece.
- **Furnace (A)** – changes opponent's piece into a stone, inactive until revealed.
- **Construction (B)** – upgrades your own piece if a magical stone is available.
- **Field (F)** – limits opponent's move for 2 turns, or protects your own piece for 2 turns.
- **Chaos (X)** – destroys any piece entering the square.

Main Pieces

- **Revelation (Z)** – moves 1–3 squares (all directions), transforms opponent's piece into another captured piece.
 - **Sage (M)** – may capture two pieces at once; moves 2 squares horizontally/vertically.
 - **King (K)** – moves up to 2 squares in any direction (including combos).
 - **Queen (D)** – moves up to 4 squares in all directions.
 - **Rook (V)** – moves up to 6 squares horizontally/vertically.
 - **Knight (H)** – moves 2 squares diagonally, or 3 squares horizontally/vertically.
 - **Bishop (S)** – moves up to 3 squares in any direction (straight or diagonal).
 - **Pawn (P)** – moves 1–2 squares in any direction, captures diagonally by 1.
-

👉 Takže: text, co jsem ti poslal, je kompletní **překlad tvého popisu**.
A **to, co nabízím teď**, je přetavení toho překladu do **stručné herní pomůcky** (rulesheet).