

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Teologická fakulta

Katedra pedagogiky

Bakalářská práce

ANALÝZA PRODEJE STOLNÍCH HER

Vedoucí práce: Mgr. Richard Macků, Ph.D.

Autor práce: Kristýna Pavlíčková

Studijní obor: Pedagogika volného času

Ročník: III.

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně, pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že, v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

Datum,

Podpis autora

Poděkování

Ráda bych touto cestou poděkovala vedoucímu práce Mgr. Richardovi Macků, Ph.D. za odborné vedení, cenné rady, doporučení a trpělivost, kterou mi při zpracování této bakalářské práce věnoval.

Obsah

ÚVOD.....	7
1 CO JE TO HRA.....	8
1.1 Definice hry.....	8
1.2 Znaky hry.....	9
1.3 Podstata hry.....	9
2 HISTORIE DESKOVÝCH HER.....	11
3 DĚLENÍ HER.....	12
3.1 Dělení dle Miloše Zapletala.....	12
3.1.2 Strategické hry.....	12
3.1.3 Závodivé hry.....	12
3.1.4 Poziční hry.....	13
3.1.5 Pátrací hry.....	13
3.2 Dělení dle Rogera Cailloise.....	13
3.2.1 Agon.....	14
3.2.2 Alea.....	14
3.2.3 Mimikry.....	14
3.2.4 Ilinx.....	14
4 PRAVIDLA HER.....	16
5 FINANČNÍ ANALÝZA.....	17
5.1 Zdroje informací pro finanční analýzu.....	17
5.2 Analýza poměrovými ukazateli.....	17
5.2.1 Ukazatele likvidity.....	17
5.2.2 Ukazatele rentability.....	18

5.2.3	Ukazatele zadluženosti	18
5.2.4	Ukazatel aktivity	18
5.3	Mezipodnikové srovnání.....	19
5.3.1	Vícekritériální hodnocení variant	19
6	POROVNÁNÍ VÝROBCŮ DESKOVÝCH HER NA ČESKÉM TRHU.....	20
6.1	Albi Česká republika a.s.	20
6.2	Piatnik Praha s.r.o.	24
6.3	Dino Toys s.r.o.....	26
6.4	Mindok s.r.o.....	29
6.5	REXhry	33
7	MEZIPODNIKOVÉ SROVNÁNÍ.....	36
8	REXHRY	40
8.1	Ankh – Morpork: Zeměplocha	40
8.2	Takenoko: Pand'átka	40
8.3	Timeline: Vynálezy.....	41
8.4	Blood Rage: Soumrak bohů.....	41
8.5	Settlers: Zrod impéria	41
	ZÁVĚR	43
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	44
	SEZNAM TABULEK	48
	SEZNAM GRAFŮ	49

ABSTRAKT 50

ABSTRACT..... 51

Úvod

Hra má různé definice, ale obecně lze říci, že jde o dobrovolnou činnost, která má stanovená prostorová a časová pravidla. Je to činnost, která se liší od práce a učení. Každý člověk si hraje po celou dobu svého života, nezávisle na věku. Hra také slouží k rozvoji mnoha aspektů, např. tělesné a duševní schopnosti. Cílem bakalářské práce je porovnání výrobců stolních her na českém trhu.

Prvních několik teoretických kapitol této práce je věnováno samotnému pojmu hra, jejím znakům a podstatě hry. Další kapitoly jsou věnovány historii deskových her a dělení her. Neexistuje nějaký ustanovený výčet kategorií, do kterých se hry řadí, proto si v práci představíme dělení her podle Miloše Zapletala – strategické, závodivé, poziční a pátrací. Podle Rogera Calleiose, který dělí hry podle herního principu na: agon, alea, mimikry a ilinx. Dělení her podle knihy „Zlatý fond her II“ a dělení her podle Soni Kořátkové. Dále navazuje kapitola o pravidlech hry, která je zaměřená na deskové hry, kde se seznámíme s pravidly, jež uvedl Miloš Zapletal a základními pravidly od Soni Kořátkové. Další kapitoly jsou věnovány finanční analýze, která je provedena v empirické části práce. Nejprve je objasněn pojem finanční analýza a dále je představena analýza poměrovými ukazateli, mezi které patří: ukazatel likvidity, aktivity, rentability a zadluženosti. Nakonec se zabýváme vícekriteriální metodou, na základě níž je vyhodnocen náš výzkum.

Empirické kapitoly bakalářské práce se věnují porovnání výrobců deskových her na českém trhu. Práce popisuje pět společností, které mají výrobu a prodej deskových her jako jednu z hlavních činností. Na základě výročních zpráv jsou dále zpracovány tabulky s poměrovými ukazateli a za pomoci vícekriteriální metody (jejímž cílem je vyhodnotit nejlepší variantu dle stanovených kritérií) je vyhodnocena nejvíce prosperující společnost, právě s ohledem na prodej deskových her. Poslední kapitola je věnována pěti nejprodávanějším hrám společnosti REXhry, která se umístila na první příčce našeho výzkumu.

Hlavním zdrojem pro zpracování práce byly především české odborné publikace, v empirické části jsou pak data získaná především vlastním šetřením.

1 Co je to hra

1.1 Definice hry

Hra není jednoznačně definována. Představíme si několik definic hry od různých autorů.

Filozof Johan Huizinga říká: „*Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím jiného bytí, než je všední život.*“¹

Dalším autorem, který poskytuje definici hry, je filozof Roger Caillois, jenž říká: „*Hra je činnost, k níž nejsme nikterak nuceni, a která nemá důsledky pro skutečný život.*“²

Průcha, Walterová a Mareš definují hru jako: „*Formu činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Existují hry, k jejich provozování jsou nutné speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje). Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly (danými dohodou aktéry nebo společenskými konvencemi). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu příběhu (hry s převahou spolupráce, s převahou soutěžení).*“³

Zapletal definuje hru jako: „*Aktivní, dynamický proces, zaměstnávající v menší či větší míře duševní i tělesné schopnosti, které současně cvičí a rozvíjí. Má významné místo v životě každého člověka, bez ohledu na vývojový stupeň, kterým právě prochází.*“⁴

Můžeme si všimnout, že jednotlivé definice mají mnoho společných znaků. Lze říci, že hra je: Dobrovolná činnost, která má stanovená prostorová a časová pravidla. Je to činnost, která se liší od práce a učení. Každý člověk, bez rozdílu věku, se hrou

¹ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. S. 9.

² CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*.

³ PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*.

⁴ ZAPLETAL, M. *Hry v klubovně*. S. 11 – 12.

zabývá po celý svůj život. Hra rozvíjí mnoho aspektů, např. tělesné a duševní schopnosti.

1.2 Znaky hry

Johan Huizinga⁵ uvádí, že jeden ze základních znaků hry je *svoboda jednání*. Znamená to, že dítě si hraje dobrovolně a samo od sebe, pokud by mu to někdo nakázal, přestalo by to pro něj být hrou. Jako další znak uvádí *uzavřenost a ohraničenost hry*. To znamená, že hra někde začíná a někde končí. Dalším znakem hry podle něj je *opakování*, pokud se hra dítěti líbí, může a rádo se vrací do těchto situací.

Mezi další znaky her, které shrnula Kořátková⁶, patří: *spontánnost* – tu můžeme vidět v přirozeném, aktivním chování a dále například v různé improvizaci. Hráč dává hře i samotnému průběhu sám podnět, sám si stanovuje své cíle a záměry a sděluje svůj motivační kontext. *Zaujetí hrou* – hráč se hluboce soustředí na činnost, nevnímá okolí a v některých případech přijímá podněty, které jsou mu určeny a s hrou nesouvisí. *Radost a uspokojení* – tento znak lze vyčíst z tváře hrajícího. Bez viditelné příčiny pro ostatní hráče se může usmívat, smát se nahlas, pohyby může vyjadřovat spokojenost, nadšení, radost. Tento prožitek je často doprovázen samomluvou. *Tvořivost* – značí nové a originální upravování skutečností z okolního světa a jejich nové kombinace. Lze ji vyčíst například z výrazových prostředků, které se orientují na tělesnou a pohybovou tvořivost. *Fantazie* – začíná se objevovat ve hře před 3. rokem věku dítěte. V období mezi 3. - 6. rokem věku dítěte má fantazie ve hře velkou důležitost. Dětem dovoluje překlenout omezení jejich dětských možností a dovoluje jim obohatit jejich představy a zkušenosti. *Opakování* – jedná se o dominantní znak hry. Hráč se rád vrací ke hře, kterou již vyzkoušel. Uspokojuje ho pocit, že se může vracet do situace, kterou již zná, když se může vracet do příběhu, kde se lépe orientuje apod. *Přijetí role* – je označováno velkým přelomem ve hře. Hra díky tomu dostává další dimenzi. Jde o poznávání a prozkoumávání chování a jednání druhých.

1.3 Podstata hry

Hra vychází z vnitřní potřeby a je velmi významná pro život, a to jak v kognitivní, tak sociální oblasti. Nejdůležitějším ukazatelem je zde radost z činnosti, hráč hru

⁵ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*.

⁶ KOŘÁTKOVÁ, Soňa. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*. S 17-19.

nevyhledává proto, aby se něco naučil, ale proto, že je to činnost, která ho těší a cítí potřebu něco konkrétního prozkoumat. Až teprve pak se prostřednictvím hry něco naučí a získá zkušenosti. Podle Koťátkové má hra podstatu ve třech oblastech:

**“V mozkových impulsech daných zráním a spontánním učením;*

** v různých počátečních informacích souvisejících s proměnou okolí a smyslovými stimuly;*

** v elementárních zkušenostech, jejichž rozsah a hloubka se postupně zvětšuje a které mají svou výchozí podstatu v experimentaci se vším, s čím se dostane dítě do kontaktu.“⁷*

Habert Spencer zastával teorii o tzv. přebytečné energii, která se objevuje v 19. století. Viděl podstatu hry v uvolňování přebytečné energie. Tvrdil, že živočich na nižším vývojovém stupni spotřebuje větší množství energie při získávání potravy. Podle něj se tedy hra vyvinula u živočichů vyššího stupně, kteří nespotřebovali takové množství energie na uhájení svého života.⁸

Podle teorie Sigmunda Freuda je hra určitý proces, ve kterém si hráč může plnit svá přání, pro které není v reálném světě prostor. Ve hře se např. dítě může chovat jako dospělé a může se např. svobodně rozhodovat nebo krmit svou panenku. Dítě se tedy prostřednictvím hry vyrovnává s určitou situací.⁹

⁷ KOŤÁTKOVÁ, Soňa. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi.*

⁸ NĚMEC, Jiří. *Od prožívání k požitkářství.* S. 16.

⁹ Tamtéž.

2 Historie deskových her

Mezi nejznámější nálezy patří malé hrací skříňky s herním plánem na víku a zásuvkami, které byly naplněny kameny a vrhacími kostkami pyramidálního tvaru. Byly nalezeny v královských hrobkách sumerského města Ur. Historie tedy začíná v Sumeru, kde se hrávalo v paláci vladařů. Již tehdy měla hra složitou strukturu a vysokou uměleckou hodnotu. Sumerská říše ale nebyla jedinou, kde se objevuje znalost těchto her. Historie deskových her se táhne celým starověkem. Odhaduje se, že zhruba před šesti tisíci lety zaujímal deskové hry významné místo v každodenním životě lidí. Nejstarší deska byla nalezena u osady El-Mahasam v Egyptě, při archeologickém průzkumu pohřebiště. Deskové hry jsou spojeny s hmotnými pomůckami, herním plánem, herními kameny a vrhacími kostkami – to vše ovšem až v době, kdy mají za sebou dlouhý vývoj. Dříve si lidé své herní pole nejčastěji kreslivali do písku nebo do hlíny a jako hrací kameny jim sloužily oblázky. Později docházelo k výrobě hracích desek ze dřeva a bohatí lidé si od svých poddaných nechávali vyrábět pomůcky k deskovým hrám z drahocenných materiálů. Kromě těchto dvou známých nálezů: *hracích skříněk a desky z El-Mahasma* by se daly ještě uvést herní desky a sady hracích kamenů, které byly nalezeny v egyptských hrobkách a pyramidách. Našlo se jich mnoho v Egyptě, Sumeru, Asýrii a v Řecku. Všichni badatelé se shodují, že jde o plán neznámé hry, každý jí přisuzuje jiný název, ale shodují se, že jde o stejný typ hry, její pravidla však zůstávají tajemstvím. O starých deskových hrách také svědčí nástěnné malby v podzemních prostorách pohřebišť, chrámech a domech. Ačkoliv je již v minulosti mnoho důkazů o každodenním používání deskových her, tak o nich nebyly nalezeny písemné zmínky.

První velká kniha o deskových hrách pochází teprve ze 13. století našeho letopočtu: „Rukopisný kodex“. Z minulosti se dochovalo velké množství různých druhů herních desek a hracích kamenů, které můžeme vidět v muzeích a také na hradech a zámcích. Za nejkrásnější zachované hrací kameny jsou považovány ty z románské doby. Byly nalezeny na písčném mořském pobřeží Lewisova ostrova, který náleží k Velké Británii. Bylo nalezeno čtrnáct dámových kamenů a sedmdesát osm šachových figur, které byly zhotoveny z mrožích klů.¹⁰

¹⁰ ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*.

3 Dělení her

3.1 Dělení dle Miloše Zapletala

Dělení her, které uvádí Miloš Zapletal, ve své knize „Velká kniha deskových her“ pochází z roku 1991. Je nutné si tedy uvědomit, že v současnosti deskové hry prožívají velký rozkvět. Ke klasickým hrám, jako jsou šachy, dáma apod. přibývají od 19. století moderní deskové hry. Kolébkou vzniku moderních deskových her je Německo. Hry bývají často pro 2 – 6 hráčů. Náhoda zde nehraje téměř, žádnou roli, většinou se jedná o postupy často korespondující se skutečnými postupy, se kterými se lze setkat v běžném životě. Hra je často zasazena do určité doby (minulost, současnost) nebo prostředí (obchodování) a je doprovázena legendou. Moderní deskové hry jsou pak většinou určeny pro dospělé hráče a pro rodiny se staršími dětmi.¹¹

Ve světě existuje a je hráno několik set druhů deskových her, ale všechny tyto deskové hry lze klasifikovat v několika málo skupinách. Roztřídění probíhá na základě obsahu hry, herního děje a hlavního úkolu hráčů – takto deskové hry dělí Miloš Zapletal.¹²

3.1.2 Strategické hry

Mezi strategické hry lze řadit hry typu: šachy, dáma, go, diplomacie a jiné hry, při kterých se kameny (pomůcky) vzájemně zajímají. Zajatci bývají zpravidla odstraněni z desky, ale někdy na ní zůstávají buď znehybnění, nebo přecházejí na stranu svých dosavadních nepřátel. Někdy se bojuje do konečného rozhodnutí (na desce zůstanou kameny jediného hráče), jindy tak dlouho, dokud se jedna strana nevzdá. Když se soupeřům nedostává sil dovést boj do konečného rozhodnutí, dohodnou se na rozhodném výsledku, remíze.¹³

3.1.3 Závodivé hry

Při závodivých hrách mají hráči zcela odlišný hlavní úkol – jich úkolem je po jisté dráze projít se svými kameny do cíle dříve než jejich soupeř. Někdy může být závod spojen s bojem, jindy všichni buď překonávají nějaké společné překážky, nebo rychlost jejich postupu závisí na štěstí a rozhoduje o něm náhoda, pro toto je typický vrh kostkou.

¹¹ Hrajeme.cz. *Co jsou moderní společenské hry*. [online].[cit. 2018-03-13]. Dostupné z: <http://hrajeme.cz/poradna/co-jsou-moderni-spolecenske-hry/>

¹² ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*.

¹³ Tamtéž.

K prvnímu typu těchto her (projít se svými kameny po jisté dráze do cíle, a to dříve než jejich soupeř) řadíme například vrhcáby nebo člověče, nezlob se. K druhému typu těchto her (překonávání překážek nebo rychlost jejich postupu závisí na štěstí a rozhoduje o něm náhoda – vrh kostkou) řadíme například dostihy nebo automobilové okruhy.

Při závodivých hrách bývá žádoucí větší počet účastníků a to zpravidla 3-6 hráčů, oproti tomu strategické hry jsou většinou určeny dvěma hráčům.¹⁴

3.1.4 Poziční hry

Úkolem pozičních her již není boj ani závod, ale hráči manévrují s kameny na desce tak, aby vytvořili jistou sestavu nebo splnili určité úkoly, a tím si zajistili výhru nebo odměnu ze společného banku. Příkladem pozičních her je mlýnek a japonská hra gomoku – piškvorky.¹⁵

3.1.5 Pátrací hry

Při pátracích hrách je pro hráče typickým úkolem buď vyřešit nějaký problém, nebo něco najít. Příkladem pátracích her jsou hry detektivní.¹⁶

Největší procento deskových her řadíme do prvních dvou kategorií, tedy mezi strategické a závodivé hry. Další dělení, které Miloš Zapletal předložil, nalezneme v jeho čtyřsvazkové encyklopedii her. Hry dělí např. podle: věku (hry pro děti předškolní, pubescenty, dospělé apod.), pohlaví (hry pro dívky, hry pro chlapce), pomůcek (hry bez pomůcek, hry s přípravou), místa konání (hry ve vodě, na hřišti, v tělocvičně apod.), času (hry krátkodobé, etapové, dlouhodobé apod.) atd.¹⁷

3.2 Dělení dle Rogera Cailloise

Roger Caillois rozděluje hry na čtyři základní kategorie, a to podle toho, co v daných hrách převažuje. Hry tedy rozděluje podle toho, jestli v nich převažuje: princip soutěže, náhody, chování „jako by“ nebo závratí. Jednotlivé kategorie nazval jmény Agon (př. fotbal, kuželky, šachy), Alea (př. ruleta, kostky), Mimikry (př. hra dětí na piráta)

¹⁴ Tamtéž.

¹⁵ Tamtéž.

¹⁶ Tamtéž.

¹⁷ NĚMEC, Jiří. *Od prožívání k požitkářství*. S. 17.

a Ilinx (př. děti se v rámci hraní točí k závratí a padají, vyvolávají tak onen stav ztráty orientace i vědomí jasných hranic).¹⁸

3.2.1 Agon

Hlavním znakem, podle kterého se projevuje tato kategorie, je soutěž. „*Rivalita je vždy zaměřena na jednu určitou vlastnost (rychlost, vytrvalost, sílu, paměť, obratnost, vynalézavost apod.), která se prokazuje ve vymezených hranicích a bez jakékoli pomoci zvenci tak, aby se vítěz projevil jako ten nejlepší v určitém výkonu.*“¹⁹ Na základě těchto pravidel se odehrávají sportovní soutěže. Mezi tyto hry řadíme dále hry, na jejichž začátku mají soupeři stejný počet herních pomůcek, a tím i na začátku hry rovné šance na vítězství. Příkladem takových her je dáma nebo šachy.²⁰

3.2.2 Alea

Alea je označení pro hry, které jsou protikladné hrám agonálním. Zde již výsledek nezáleží na hráči, dalo by se říct, že hráč na výsledek ve hře nemá vliv. Příkladem her jsou kostky, ruleta, orel nebo panna atd. Hráč je zde odkázán pouze na vzdání se vlastní vůle a odevzdání se osudu.²¹

3.2.3 Mimikry

V této kategorii se předpokládá vstup do hry. Subjekt přesvědčuje sám sebe i druhé o tom, že je někdo jiný, než ve skutečnosti je, tzv. na sebe navléká jinou osobnost. Příkladem mohou být dětské hry s hračkami, hry rolí, převlékání se do kostýmu apod.²²

3.2.4 Ilinx

Poslední kategorií jsou hry, které působí závrať. Příkladem mohou být pády, skoky do volného prostoru, rychlá rotace, klouzání apod.²³

Další dělení uvádí například Soňa Kořátková ve své knize: „Hry v mateřské škole teorii a praxi“, dělí hry na: *aktivizující, hry zlepšující koncentraci, hry na seznamování,*

¹⁸ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. S. 33.

¹⁹ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. S. 35.

²⁰ Tamtéž. S. 35 – 37.

²¹ Tamtéž. S. 37 – 40.

²² Tamtéž. S. 40 – 44.

²³ Tamtéž S. 45.

*hry kontaktní, hry procvičující artikulaci, komunikaci, hry interakční, pohybové, kooperativní, dramatické a strukturované.*²⁴

Tabulka 1: Dělení her dle jednotlivých autorů

Miloš Zapletal	Roger Caillois	Soňa Kořátková	„Zlatý fond her II.“
Strategické hry	Agon	Aktivizující hry	Hry na rozvoj intelektu
Závodivé hry	Alea	Hry zlepšující koncentraci	Hry na rozvoj tvořivosti
Poziční hry	Mimikry	Hry na seznamování	Hry na rozvoj sociálních dovedností
Pátrací hry	Ilinx	Hry kontaktní	Hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností
		Hry procvičující artikulaci	Hry na rozvoj vůle
		Hry procvičující komunikaci	Hry na rozvoj sebepojetí
		Hry interakční	Hry kombinované
		Hry pohybové	Speciální hry
		Hry kooperativní	
		Hry dramatické	
		Hry strukturované	

Posledním příkladem, který si uvedeme, je dělení her dle knihy: „Zlatý fond her II.“ Nalezneme zde hry na *rozvoj intelektu* (rozvoj paměti, smyslového vnímání, pozorování, logického myšlení, taktiky atd.). Hry na *rozvoj tvořivosti* (rozvoj fantazie, představivosti atd.). Hry na *rozvoj sociálních dovedností* (rozvoj komunikace, týmové spolupráce, empatie atd.). Hry na *rozvoj motoriky a pohybových dovedností* (rozvoj síly, rychlosti, vytrvalosti atd.). Hry na *rozvoj vůle* (rozvoj trpělivosti, psychické vytrvalosti apod.). Hry na *rozvoj sebepojetí* (rozvoj poznání sebe sama, samostatnost apod.). *Hry kombinované* (zde se projevuje celá osobnost jedince). *Speciální hry* (tyto hry neslouží k rozvoji osobnosti, ale využívá se jich pro jiné účely, např: uvolnění, na zahřátí apod.).²⁵

²⁴ KOŘÁTKOVÁ, Soňa. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi.*

²⁵ HANUŠ, Radek. *Zlatý fond her II.*

4 Pravidla her

Pravidla jsou určitá vymezení, na základě nich se hra řídí. Nejdůležitějším rysem pravidel je dohoda. Pravidla mají pevný charakter a jedinec je musí pochopit, přijmout a naučit se je používat. Společné uspokojení přináší už jen to, že všichni hráči pravidla přijmou a dodržují. Podle Kořátkové existuje něco, co nazývá vnitřními pravidly hry: „*Je to latentní stav iniciující schopnost později přijímat pravidla zvenčí.*“²⁶

Mezi pravidla deskových her může patřit například: počet hracích kamenů, rozestavení kamenů na desce, podmínky vítězství, pohyb kamenů apod. Mimo těchto speciálních pravidel máme i pravidla, která jsou všem hráčům společná, jde o pravidla, která se většinou ani nepišou, i když se týkají důležitých věcí. Mezi taková nepsaná společná pravidla patří, že hráči vždy povedou čestný boj. Mezi obecná pravidla při hraní her patří: Pokud hráč udělá tah kamenem na herní desce a pustí ho z ruky, tak jeho tah skončil a nelze toto rozhodnutí měnit. Toto pravidlo má poměrně hluboký význam a je dobré, aby si i děti při hraní her na toto nepsané pravidlo zvykly. Učíme se tím si každou situaci nejprve promyslet a teprve až pak jednat. Mezi pravidly hry se také mohou vyskytnout ta, na která mají hráči odlišný názor, je tedy dobré před zahájením hry se společně domluvit a shodnout na jednom výkladu. I když se jedná pouze o rodinný, třídní nebo jiný turnaj, každý hráč se vždy musí spoléhat jen sám na sebe. Nejdůležitějším pravidlem je, že nesmíme zapomínat na to, že hra je jen hra. Každý by měl umět stejně přijímat jak porážky, tak vítězství.²⁷

²⁶ KOŘÁTKOVÁ, Soňa. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*. S. 26-27.

²⁷ ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*.

5 Finanční analýza

„Finanční analýza představuje systematický rozbor získaných dat, která jsou obsažena především v účetních výkazech. Finanční analýza v sobě zahrnuje hodnocení firemní minulosti, současnosti a předpovídání budoucích firemních podmínek.“²⁸ Jedním z nejzákladnějších cílů, které si finanční analýza klade, je příprava podkladů pro kvalitní rozhodování o dalším fungování podniku. Finanční analýza má smysl ve dvou rovinách: První je ta, že se díky analýze můžeme ohlížet do minulosti a máme tak šanci ohodnotit dosavadní vývoj firmy. Druhá rovina je ta, jak už je uvedené výše, že nám analýza slouží pro další finanční plánování.²⁹

5.1 Zdroje informací pro finanční analýzu

Základní data pro finanční analýzu jsou nejčastěji čerpána z účetních výkazů, na jejichž základě prověřujeme finanční zdraví podniku a tvoříme základ pro finanční plán. Pro úspěšné zpracování finanční analýzy jsou důležité základní účetní výkazy: rozvaha, výkaz zisku a ztrát a výkaz o tvorbě a použití peněžních prostředků, jinak řečeno cash flow. Na rozdíl od cash flow jsou rozvaha a výkaz zisku a ztráty výkazy, které jsou strukturálně stanoveny Ministerstvem financí. Jsou neopomenutelnou součástí účetní uzávěrky.³⁰

5.2 Analýza poměrovými ukazateli

5.2.1 Ukazatele likvidity

„Samotný pojem likvidita se používá k likviditě určité složky majetku nebo také ve vztahu k likviditě podniku. Likvidita určité složky majetku představuje vyjádření vlastnosti dané složky majetku rychle a bez velké ztráty hodnoty se přeměnit na peněžní hotovost. Naproti tomu likvidita podniku je vyjádřením schopnosti podniku uhradit včas své platební závazky.“³¹ Pokud se podnik ocitá v nízkých číslech, vede to k tomu, že není schopen využít příležitostí, které se při podnikání objevují a které podniku přinášejí zisk. Dále taky může nedostatek likvidity souviset s neschopností podniku hradit své běžné závazky, což může mít za důsledek až platební neschopnosti, a tím pádem může

²⁸ RŮČKOVÁ, Petra. *Finanční analýza: metody, ukazatelé, využití v praxi*. S. 9.

²⁹ Tamtéž.

³⁰ PETŘÍK, Tomáš. *Ekonomické a finanční řízení firmy*.

vést až k bankrotu. Likvidita využívá tři základních ukazatelů: okamžitá likvidita, pohotová likvidita a běžná likvidita.³²

5.2.2 Ukazatele rentability

„Rentabilita (též výnosnost vloženého kapitálu) je měřítkem schopnosti podniku vytvářet nové zdroje a dosahovat zisku použitím investovaného kapitálu.”³³ Pro výpočet těchto ukazatelů se využívá rozvahy a dále pak výkazu zisku a ztráty. Obecně lze říci, že by tyto ukazatele měly mít v průběhu času fungování podniku rostoucí tendenci. Pro finanční analýzu jsou nejdůležitější tři kategorie zisku, tj. EBIT (zisk před odečtením úroků a daní), EAT (zisk po zdanění neboli čistý zisk) a EBT (zisk před zdaněním neboli provozní zisk). Ke zjištění samotné rentability jsou pak využívány následující ukazatele: ukazatel rentability celkového vloženého kapitálu, ukazatel rentability vlastního kapitálu, rentabilita odbytu a rentabilita nákladů.

5.2.3 Ukazatele zadluženosti

„Pojmem zadluženost vyjadřujeme skutečnost, že podnik používá k financování svých aktiv ve své činnosti cizí zdroje, tedy dluh.”³⁴ U velkých podniků není reálné, aby samy financovaly veškerá aktiva buď z vlastního, nebo naopak z cizího kapitálu. Podstatou analýzy zadluženosti je tedy hledání optimálního vztahu mezi cizím a vlastním kapitálem. Základními ukazateli zadluženosti jsou: celková zadluženost, úrokové krytí a koeficient samofinancování.

5.2.4 Ukazatel aktivity

Tyto ukazatele se zabývají tím, do jaké míry má společnost schopnost využívat investované finanční prostředky. *„Ukazatele nejčastěji vyjadřují počet obrátek jednotlivých složek zdrojů nebo aktiv nebo dobu obratu.”³⁵* Ukazují společnosti, jak hospodaří s aktivy a jaký to má vliv na výnosnost a likviditu. Základními ukazateli aktivity jsou: rychlost obratu aktiv, rychlost obratu zásob a doba obratu pohledávky.

³¹ RŮČKOVÁ, Petra. Finanční analýza: metody, ukazatele, využití v praxi. S. 48.

³² Tamtéž. S. 49.

³³ Tamtéž. S. 51.

³⁴ Tamtéž. S. 57 – 59.

³⁵ Tamtéž. S. 60.

5.3 Mezipodnikové srovnání

5.3.1 Vícekriteriální hodnocení variant

Cílem této metody je nalézt nejlepší (optimální) varianty z hlediska více kritérií a jejich uspořádání od nejlepší po nejhorší.

„ p variant X_1, X_2, \dots, X_p je hodnoceno podle k kritérií A_1, A_2, \dots, A_k .

Tato hodnocení tvoří tzv. *kriteriální matici*

$$Y = (y_{ij}), \text{ kde}$$

prvek y_{ij} značí ohodnocení varianty X_i podle kritéria A_j ,

$$i = 1, 2, \dots, p, j = 1, 2, \dots, k.^{36}$$

Matice Y = Řádky odpovídají variantám a sloupce kritériím. Minimalizační kritéria musíme převést na maximalizační a to tak, že od největšího čísla odečítáme ostatní kriteriální hodnoty v daném sloupci, přičemž nejvyššímu číslu přiřadíme hodnotu 0.

V kriteriální matici Y jsou již všechna kritéria maximalizační – čím vyšší hodnota v daném sloupci, tím lepší varianta dle daného kritéria je. Stále ale máme hodnoty v různých jednotkách (cena v Kč, spotřeba ve dnech apod.), a proto se zavádí tzv. normalizovaná kriteriální matice R . Normalizovaná matice má všechny prvky bezrozměrná čísla v intervalu $(0,1)$.³⁷ Normalizovanou matici vytvoříme aplikováním vzorce na matici Y : " $r_{ij} = \frac{y_{ij}-d_j}{h_j-d_j}$, $i = 1, 2, \dots, p, j = 1, 2, \dots, k$, kde

$$d_j = \frac{\min(y_{ij})}{i} \text{ a } h_j = \frac{\max(y_{ij})}{i} \text{ "38}$$

Př: Výpočet normalizované matice R , viz kap. 7.

$$x_1 = \frac{2,59 - 0}{2,59 - 0} = \frac{2,59}{2,59} = 1$$

$$x_2 = \frac{1,03 - 0}{2,59 - 0} = \frac{1,03}{2,59} = 0,39$$

³⁶ŠMEREK, Michal. *Vícekriteriální hodnocení variant [online]*. [cit. 2018-02-18]. Dostupné z: https://moodle.unob.cz/pluginfile.php/35526/mod_resource/content/2/OV_T13.pdf

³⁷ Tamtéž.

³⁸ Tamtéž.

6 Porovnání výrobců deskových her na českém trhu

V následující kapitole jsou vybrány známé společnosti, které mají výrobu a prodej deskových her jako jednu z hlavních činností. Na základě výročních zpráv jsou zpracovány tabulky s poměrovými ukazateli. Setkáme se zde s ukazateli likvidity, rentability, aktivity a zadluženosti. Ukazatele likvidity stanovují likviditu podniku, tedy míru schopnosti podniku uhradit své závazky. Ukazatele rentability nám říkají, zda je pro podnik efektivnější pracovat s vlastními prostředky, nebo cizím kapitálem. Ukazatele aktivity nám poskytují informace o tom, jak efektivně podnik hospodaří se svými aktivy (majetkem, pohledávkami...), tedy, jak dlouho v nich má vázány své finanční prostředky. Ukazatele zadluženosti měří, jak podnik využívá k financování cizí zdroje a jak je schopný hradit své závazky.

6.1 Albi Česká republika a.s.

Společnost byla založena roku 1991, specializovala se na výrobu přání do obálky. V roce 1996 se společnost dostala do povědomí široké veřejnosti, když začala spolupracovat s americkou firmou Hallmark. V roce 2001 rozšířila svou činnost o výrobu dárkových předmětů a o rok později byla založena divize stolních společenských her.³⁹

Tabulka 2: Ukazatele likvidity⁴⁰

	2013	2014	2015
Oběžná aktiva	317 480	326 111	361 126
Krátkodobí finanční majetek	21 609	14 466	43 684
Krátkodobé pohledávky	178 700	172 142	201 709
Krátkodobé cizí zdroje	90 727	91 159	80 098
Běžná likvidita	3,49	3,58	4,51
Pohotová likvidita	2,26	2,11	3,14
Hotovostní likvidita	0,12	0,08	0,22

Běžná likvidita nám ukazuje, kolikrát oběžná aktiva pokrývají krátkodobé závazky. Ukazatel je měřítkem budoucí platové schopnosti podniku. Doporučená hodnota pro běžnou likviditu je v rozmezí 1,5 – 2,5. Můžeme si všimnout, že pro sledované roky se

³⁹Albi: *O Albi* [online]. [cit. 2018-01-20]. Dostupné z: <https://eshop.albi.cz/o-albi/>

⁴⁰Justice.cz. *Veřejný rejstřík a sbírka listin: Sběrka listin Albi Česká republika a.s.* [online]. [cit. 2018-02-05]. Dostupné z: <https://or.justice.cz/ias/ui/vypis-sl-firma?subjektId=287639>

hodnoty ocitají v nadměrně velkých číslech, a to nad 2,5. Podnik se špatnou strukturou oběžných aktiv (nadměrné zásoby, nedobytné pohledávky, nepatrný stav peněžních prostředků) se snadno ocitá ve velmi obtížné finanční situaci.⁴¹

Pohotová likvidita by neměla klesnout pod 1. Můžeme si všimnout, že v tomto případě hodnoty pod 1 neklesají, ale jsou naopak výrazně vyšší. Tyto hodnoty svědčí o nadměrném vázání oběžných aktiv ve formě pohotových prostředků. To znamená, že společnosti s těmito výsledky nepřinášejí žádný výnos a je tak negativně ovlivněna celková výnosnost společnosti.⁴²

Hotovostní likvidita měří schopnost podniku hradit právě splatné dluhy nejlikvidnějším majetkem. Likvidita je zaručena při hodnotě ukazatele nad 0,2.⁴³ Můžeme si všimnout, že pouze v roce 2015 společnost Albi dosáhla této hodnoty.

Tabulka 3: Ukazatele rentability⁴⁴

	2013	2014	2015
EBIT	16 350	20 091	41 990
EAT	12 123	23 104	42 802
Celková aktiva	361 908	375 293	410 998
ROA	0,05	0,05	0,10
Vlastní kapitál	227 208	248 389	290 916
ROE	0,05	0,09	0,15
Celkové tržby	386 005	438 212	531 264
ROS	0,03	0,05	0,08

Rentabilita aktiv (ROA): Ukazuje, nakolik je management firmy efektivní a jak efektivně využívá aktiva společnosti k tvorbě zisku. Čím je vyšší hodnota ukazatele, tím lépe, neboť management velmi efektivně využívá aktiva společnosti k tomu, aby generovala zisk akcionáře.⁴⁵ Nejhorší rentabilita aktiv se objevuje v roce 2013 a 2014.

⁴¹ Ukazatelé likvidity. *Běžná likvidita* Dostupné z: <http://www.businessvize.cz/financni-analyza/ukazatele-likvidity>

⁴² Ukazatelé likvidity. *Pohotová likvidita [online]*. [cit. 2018-02-03]. Dostupné z: <http://www.businessvize.cz/financni-analyza/ukazatele-likvidity>

⁴³ Ukazatelé likvidity. *Hotovostní likvidita [online]*. [cit. 2018-02-03]. Dostupné z: <http://www.businessvize.cz/financni-analyza/ukazatele-likvidity>

⁴⁴ Justice.cz. *Veřejný rejstřík a sbírka listin: Sbírk listin Albi Česká Republika a.s.* [online]. [cit. 2018-02-05]. Dostupné z: <https://or.justice.cz/ias/ui/vypis-sl-firma?subjektId=287639>

⁴⁵ Finanční analýza a vzorce pro humanitní typy. *Ukazatele rentability (výnosnosti) [online]*. [cit. 2018-02-04]. Dostupné z: <https://inboox.webnode.cz/news/financni-analyza-a-vzorce-pro-humanitni-typy/>.

Rentabilita vlastního kapitálu (ROE): Jedná se o ukazatel ziskovosti a vyjadřuje, jak efektivně společnost hospodaří s prostředky vloženými společníky.⁴⁶ Nejnižší hodnoty dosahuje v roce 2013.

Ukazatel rentability tržeb (ROS): Tento ukazatel označuje, kolik korun čistého zisku připadá na jednu korunu tržeb.⁴⁷ To znamená, že z 1 Kč tržeb společnost v roce 2013 dosáhla 0,03 Kč čistého zisku, v roce 2014 0,05 Kč zisku a v roce 2015 0,08 Kč zisku. Největšího čistého zisku společnost dosáhla v roce 2015.

Tabulka 4: Ukazatele aktivity⁴⁸

	2013	2014	2015
Tržby	386 005	438 212	531 264
Celková aktiva	361 908	375 293	410 998
Zásoby	112 453	133 626	109 759
Pohledávky	180 858	147 452	203 826
Rychlost obratu aktiv	1,07	1,17	1,29
Rychlost obratu zásob	3,43	3,27	4,84
Doba obratu pohledávek	171	123	140

Rychlost obratu aktiv: Udává počet, kolikrát se aktiva obrátí za daný časový interval (za rok). Pokud podnik aktiva využívá méně, než je počet obrátek celkových aktiv, měly by být zvýšené tržby, nebo by měl být zahájen odprodej některých aktiv.⁴⁹ Tento ukazatel by neměl klesnout pod 1.

Rychlost obratu zásob: Tento ukazatel nám udává přehled o tom, kolikrát je v průběhu roku každá položka zásob podniku prodána a znovu uskladněna. Čím vyšší obrat daný podnik má, tím lépe. „*Přebytečné zásoby jsou neproduktivní a při nízkém obratu lze usuzovat, že podnik má zastaralé zásoby, a tím pádem je jejich reálná hodnota nižší, než je cena uvedena v účetních výkazech.*“⁵⁰ Nejlepších výsledků společnost dosahuje v roce 2015, kdy byly zásoby prodány a znovu naskladněny přibližně 5x.

⁴⁶Tamtéž.

⁴⁷ Tamtéž.

⁴⁸ Justice.cz. *Veřejný rejstřík a sbírka listin: Sbírk listin Albi Česká Republika a.s.* [online]. [cit. 2018-02-05]. Dostupné z: <https://or.justice.cz/ias/ui/vypis-sl-firma?subjektId=287639>

⁴⁹ SEDLÁČEK, Jaroslav. *Finanční analýza podniku*. S. 60.

⁵⁰ SEDLÁČEK, Jaroslav. *Finanční analýza podniku*. S. 62.

Doba obratu pohledávek: „Ukazatel doby obratu pohledávek z obchodního styku měří rychlost/dobu, s jakou společnost zinkasuje v průměru své pohledávky od odběratelů.“⁵¹ Čím je ukazatel nižší, tím lépe. Znamená to, že tím méně zdrojů k financování pohledávek firma potřebuje. Ukazatel doby obratu pohledávek je pro sledované roky nadměrně vysoký, doporučená doba je cca 30 dní.

Tabulka 5: Ukazatele zadluženosti⁵²

	2013	2014	2015
Cizí zdroje	131 436	120 403	108 038
Celková aktiva	361 908	375 293	410 998
EBIT	16 350	20 091	41 990
Úroky	1 555	1 687	1 557
Vlastní kapitál	227 208	248 389	290 916
Celková zadluženost	0,36	0,32	0,26
Úrokové krytí	10,51	11,9	26,96
Koeficient samofinancování	0,63	0,66	0,71

Celková zadluženost: Neboli věřitelské riziko nám ukazuje míru krytí firemního majetku cizími zdroji. Čím vyšší hodnoty společnost vykazuje, tím se zvyšuje riziko pro věřitele, především pro banku. Ukazatel zadluženosti lze členit takto: 0,3 – nízký, 0,3 – 0,5 – průměrný, 0,5 – 0,7 – vysoký, 0,7 – rizikový. Můžeme si tedy všimnout, že společnost se ve sledovaných letech 2013 a 2014 ocitá v průměrné hodnotě a v roce 2015 dokonce v hodnotách nízkých, což je pro společnost dobré.

Úrokové krytí: Tento ukazatel říká, kolikrát jsou úroky z poskytnutých úvěrů kryty výsledkem hospodaření firmy za dané účetní období. Čím je tento ukazatel vyšší, tím je vyšší úroveň finanční situace ve firmě. Doporučená hodnota je nad 3, hodnota nad 6 je považována za vynikající. Můžeme si všimnout, že společnost Albi dosahuje za všechny sledované roky vynikajících výsledků v úrokovém krytí.⁵³

Koeficient samofinancování: Tento ukazatel nám říká, po kolika letech je podnik schopen splácet své dluhy. Finančně zdravý podnik by měl své dluhy být schopný

⁵¹ Doba obratu (splatnosti) pohledávek [online], [cit. 2018-02-04]. Dostupné z: <http://www.faf.cz/Likvidita/Doba-inkasa-pohledavek.htm>

⁵² Justice.cz. *Veřejný rejstřík a sbírka listin: Sběrka listin Albi Česká Republika a.s.* [online]. [cit. 2018-02-05]. Dostupné z: <https://or.justice.cz/ias/ui/vypis-sl-firma?subjektId=287639>

⁵³ Úrokové krytí. *Doporučená hodnota.* [online]. [cit. 2018-02-04]. Dostupné z: <https://www.febmat.com/clanek-urokove-kryti/>

splácet po 3 letech.⁵⁴ Můžeme si všimnout, že společnost Albi ve sledovaných letech má záporné hodnoty splácení dluhů.

6.2 Piatnik Praha s.r.o.

Společnost byla založena roku 1824 a to jako malá dílna, kde se ručně malovaly karty. V roce 1951 rozšířila svou činnost o výrobu a prodej deskových her. Na počátku 90. let 19. století je nezbytné modernizovat rukodělní výrobu na strojní, firma se tedy stěhuje do nových a moderních prostorů, kde sídlí dodnes.⁵⁵

Tabulka 6: Ukazatele likvidity⁵⁶

	2013	2014	2015
Oběžná aktiva	73 715	74 631	54 748
Krátkodobý finanční majetek	4 943	10 009	9 876
Krátkodobé pohledávky	45 869	40 538	27 209
Krátkodobé cizí zdroje	53 351	49 051	28 587
Běžná likvidita	1,38	1,52	1,92
Pohotová likvidita	0,95	1,03	1,29
Hotovostní likvidita	0,11	0,25	0,36

Běžná likvidita: Můžeme si všimnou, že ve sledovaných letech 2013–2015 se podnik ocitá v doporučených hodnotách (viz kapitola 6.1), v roce 2013 dokonce pod tyto hodnoty klesá, což vypovídá o dobré budoucí platové schopnosti podniku.

Pohotová likvidita: V roce 2013 ukazatel likvidity mírně klesá pod 1, což je signál malé výnosnosti podnikání. V ostatních letech jsou ukazatelé v doporučených hodnotách.

Hotovostní likvidita: V roce 2014–2015 měla společnost zaručenou likviditu, neboť její ukazatelé jsou vyšší než 0,2. Vypovídá to o tom, že je schopna hradit právě splacené dluhy nejlikvidnějším majetkem.

⁵⁴ Finanční analýza. *Ukazatelé zadluženosti*. [online].[cit. 2018-02-04]. Dostupné z: <https://financi-analyza.webnode.cz/ukazatele-zadluzenosti/>

⁵⁵ Piatnik: *Piatnik je expert na inteligentní zábavu* [online].[cit. 2018-01-20]. Dostupné z: <http://www.eshop-piatnik.cz/content/4-o-nas>

⁵⁶Justice.cz. *Veřejný rejstřík a sbírka listin: Sbírk listin Piatnik Praha s.r.o.* [online]. [cit. 2018-02-05]. Dostupné z: <https://or.justice.cz/ias/ui/vypis-sl-firma?subjektId=462873>

Tabulka 7: Ukazatele rentability⁵⁷

	2013	2014	2015
EBIT	8 333	5 733	3340
EAT	32 785	22 865	18 702
Celková aktiva	75 568	76 887	54 899
ROA	0,11	0,07	0,006
Vlastní kapitál	20 351	24 946	24 722
ROE	1,61	0,92	0,76
Celkové tržby	108 457	115 978	71 074
ROS	0,30	0,20	0,26

Rentabilita aktiv (ROA): Zde nemáme stanovenou minimální hodnotu pro tento ukazatel, ale zpravidla platí, že čím je vyšší, tím lépe. Můžeme si tedy povšimnout, že pro sledované roky má tento ukazatel u společnosti klesající trend.

Rentabilita vlastního kapitálu (ROE): I u tohoto ukazatele si můžeme všimnout, že má pro sledované roky klesající trend, což vypovídá o tom, že společnost neefektivně hospodaří s prostředky vloženými společníky.

Ukazatel rentability tržeb (ROS): Z 1 Kč tržeb společnost v roce 2013 dosáhla 0,30 Kč čistého zisku, v roce 2014 0,20 Kč zisku a v roce 2015 0,26 Kč zisku.

Tabulka 8: Ukazatele aktivity⁵⁸

	2013	2014	2015
Tržby	108 457	115 978	71 074
Celková aktiva	75 568	76 887	54 899
Zásoby	22 893	24 084	17 663
Pohledávky	45 879	40 538	27 209
Rychlost obratu aktiv	1,43	1,51	1,29
Rychlost obratu zásob	4,73	4,82	4,02
Doba obratu pohledávek	154	128	140

Rychlost obratu aktiv: Společnost ve sledovaných letech dosahuje optimální obratnosti, která by neměla klesnout pod 1.

⁵⁷ Tamtéž.

⁵⁸ Tamtéž.

Rychlost obratu zásob: Za sledované roky 2013–2014 byly zásoby proměněny ve finanční majetek téměř 5krát, za rok 2015 4krát.

Doba obratu pohledávek: Ukazatel pro sledované roky je neuspokojivý, průměrná doba splatnosti pohledávek se má pohybovat okolo 30 dnů, společnost by se měla snažit tento ukazatel snížit.

Tabulka 9: Ukazatele zadluženosti⁵⁹

	2013	2014	2015
Cizí zdroje	55 217	51 941	30 177
Celková aktiva	75 568	768 897	54 899
EBIT	8 333	5 733	334
Úroky	0	0	0
Vlastní kapitál	20 351	24 946	24 722
Celková zadluženost	0,73	0,07	0,55
Úrokové krytí	0	0	0
Koeficient samofinancování	0,27	0,03	0,45

Celková zadluženost: V roce 2013 ukazatel zadluženosti stoupá a ocitá se v rizikových hodnotách, v roce 2015 klesá do hodnot průměrných až vyšších. Nejmenší zadluženosti podnik dosáhl v roce 2014, kdy je celková zadluženost pouze 7 %.

Úrokové krytí: Pro sledované roky firma neudává žádné nákladové úroky.

Koeficient samofinancování: Finančně zdravý podnik by měl své dluhy být schopen splácet po 3 letech, můžeme si všimnout, že společnost má pro sledované roky výborné výsledky.

6.3 Dino Toys s.r.o.

Společnost založil v roce 1993 milovník her Ladislav Mareš. Zakladatel společnosti dbá na kvalitu, a je díky tomu držitelem značky Bezpečná a kvalitní hračka. Snaží se vyvíjet hry pro všechny věkové kategorie tak, aby docházelo k rozvoji motorických a myšlenkových dovedností. Kromě výroby a prodeje vlastních her je Dino Toys také distributorem vybraných zahraničních her.⁶⁰

⁵⁹ Tamtéž.

⁶⁰ Dino. *O Dinu, historie firmy*. [online]. [cit. 2018-01-20]. Dostupné z: <https://www.dinotoys.cz/o-dinu/>

Tabulka 10: Ukazatele likvidity⁶¹

	2013	2014	2015
Oběžná aktiva	58 132	59 827	79 798
Krátkodobý finanční majetek	2 843	6 058	11 112
Krátkodobé pohledávky	27 511	30 780	36 872
Krátkodobé cizí zdroje	11 570	12 352	22 894
Běžná likvidita	5,02	4,84	3,48
Pohotová likvidita	2,66	3,01	2,11
Hotovostní likvidita	0,10	0,20	0,30

Běžná likvidita: Pro sledované roky se podnik ocitá ve velmi obtížné finanční situaci. Vysoké hodnoty svědčí o špatné struktuře oběžných aktiv: nadměrné zásoby, nedobytné pohledávky apod.

Pohotová likvidita: Tento ukazatel by neměl klesnout pod 1, ale zároveň by se neměl pohybovat ani ve vysokých hodnotách. Společnost pak nepřináší žádný výnos a je tak negativně ovlivněna celá výnosnost společnosti. Vyšší hodnoty jsou dosahované kvůli vysokým krátkodobým cizím zdrojům.

Hotovostní likvidita: Ve sledovaných letech se hotovostní likvidita zvyšuje, což vypovídá o tom, že podnik je schopný hradit právě splatné dluhy nejlíživějším majetkem.

⁶¹Justice.cz. *Veřejný rejstřík a sbírka listin: Sbírk listin Dino Toys s.r.o..* [online]. [cit. 2018-02-05]. Dostupné z: <https://or.justice.cz/ias/ui/vypis-sl-firma?subjektId=443024>

Tabulka 11: Ukazatele rentability⁶²

	2013	2014	2015
EBIT	8 575	6 824	5 281
EAT	5 852	5 226	3 277
Celková aktiva	59 933	67 739	87 477
ROA	0,14	0,10	0,06
Vlastní kapitál	31 511	31 885	31 162
ROE	0,19	0,16	0,10
Celkové tržby	112 639	89 103	136 665
ROS	0,05	0,06	0,02

Rentabilita aktiv (ROA): Ukazatel má během let klesající trend. Nejlepších hodnot dosahoval v roce 2013, kdy aktiva vyprodukovala 14 % zisku.

Rentabilita vlastního kapitálu (ROE): Společnost v roce 2013 vykazuje, že čistý zisk pokrývá vlastní kapitál z 19 %, v ostatních letech se tento ukazatel snižuje a ocitá se v nízkých hodnotách.

Ukazatel rentability tržeb (ROS): V roce 2013 společnost z 1 Kč tržeb dosáhla 0,05 Kč čistého zisku, v roce 2014 0,06 Kč zisku a v roce 2015 0,02 Kč zisku.

Tabulka 12: Ukazatele aktivity⁶³

	2013	2014	2015
Tržby	112 639	89 103	136 665
Celková aktiva	59 933	67 739	87 477
Zásoby	27 336	22 559	31 383
Pohledávky	27 511	30 780	36 872
Rychlost obratu aktiv	1,88	1,32	1,56
Rychlost obratu zásob	4,12	3,94	4,36
Doba obratu pohledávek	88	124	97

Rychlost obratu aktiv: Ukazatel rychlosti obratu aktiv by neměl klesnout pod 1. Pro sledované roky se ukazatel drží v doporučených hodnotách.

⁶² Tamtéž.

⁶³ Tamtéž.

Rychlost obratu zásob: Za sledované období byly zásoby prodány a znovu naskladněny přibližně 4krát.

Doba obratu pohledávek: Nejlepších výsledků společnost dosahuje v roce 2013, ale vzhledem k doporučeným hodnotám (30 dnů) by se společnost měla snažit ukazatele pohledávek snížit. Ocítá se však na nejlepších hodnotách ze všech sledovaných společností.

Tabulka 13: Ukazatele zadluženosti⁶⁴

	2013	2014	2015
Cizí zdroje	26 992	34 636	56 106
Celková aktiva	59 933	67 739	87 477
EBIT	8 575	6 824	5 281
Úroky	790	618	458
Vlastní kapitál	31 511	31 885	31 162
Celková zadluženost	0,45	0,51	0,64
Úrokové krytí	10,8	11	11,5
Koeficient samofinancování	0,53	0,47	0,36

Celková zadluženost: Společnost se v prvním roce ocítá v průměrných hodnotách, ve druhém a třetím roce je ukazatel ve vysokých hodnotách. Zvyšuje se tím riziko pro věřitele a především banku, dochází zde k velkým hodnotám při krytí firemního majetku cizími zdroji.

Úrokové krytí: Společnost ve sledovaných letech dosahuje výsledku ukazatele nad 6, což značí vynikající výsledky v úrokovém krytí.

Koeficient samofinancování: Ukazatel samofinancování má klesající trend, to znamená, že podnik je schopný splácet své dluhy v doporučených hodnotách.

6.4 Mindok s.r.o.

Zabývá se vydáváním moderních společenských her pro děti i dospělé. Společnost na českém trhu působí od roku 2007 a za své činnosti vydala již více než 100 různých her. Důležitým hlediskem pro firmu je kvalita her.⁶⁵

⁶⁴ Tamtéž.

⁶⁵ Mindok. *O nás*. [online]. [cit. 2018-01-22]. Dostupné z: <http://www.mindok.cz/cz/o-nas>

Tabulka 14: Ukazatele likvidity⁶⁶

	2013	2014	2015
Oběžná aktiva	40 420	47 292	76 389
Krátkodobý finanční majetek	8 689	11 365	30 225
Krátkodobé pohledávky	15 629	16 412	19 224
Krátkodobé cizí zdroje	201 205	17 887	27 647
Běžná likvidita	0,20	2,64	2,76
Pohotovostní likvidita	0,12	1,55	1,79
Hotovostní likvidita	0,55	0,69	1,57

Běžná likvidita: V roce 2013 se podnik podle ukazatele běžné likvidity ocitl ve velmi obtížné finanční situaci, pro ostatní sledované roky se ocitá v doporučených hodnotách.

Pohotovostní likvidita: I pro tento ukazatel vykazuje rok 2013 nepříznivé výsledky, které klesají pod 1. Způsobeno to je tím, že má společnost vysoké krátkodobé cizí zdroje.

Hotovostní likvidita: Společnost má zaručenou likviditu, a tím pádem je schopna hradit právě splacené dluhy nejlikvidnějším majetkem.

Tabulka 15: Ukazatele rentability⁶⁷

	2013	2014	2015
EBIT	11 165	16 416	25 542
EAT	8 504	12 690	20 253
Celková aktiva	45 947	55 319	85 309
ROA	0,24	0,29	0,29
Vlastní kapitál	24 719	37 409	57 662
ROE	0,34	0,34	0,35
Celkové tržby	53 636	59 066	89 786
ROS	0,16	0,21	0,23

Rentabilita aktiv (ROA): Ukazatel rentability aktiv pro rok 2013 dosahuje 24%, pro rok 2014 a 2015 pak 29%.

⁶⁶Justice.cz. *Veřejný rejstřík a sbírka listin: Sbirka listin Mindok s.r.o.* [online]. [cit. 2018-02-05]. Dostupné z: <https://or.justice.cz/ias/ui/vypis-sl-firma?subjektId=329417>

⁶⁷ Tamtéž.

Rentabilita vlastního kapitálu (ROE): Rentabilita vlastního kapitálu má pro tuto společnost výborné výsledky, v roce 2015 dosáhla až 35 %. Tyto výsledky vypovídají o tom, že společnost efektivně hospodaří s prostředky vloženými společníky.

Ukazatel rentability tržeb (ROS): V roce 2013 společnost z 1 Kč tržeb dosáhla 0,16 Kč čistého zisku, v roce 2014 0,21 Kč zisku a v roce 2015 0,23 Kč zisku.

Tabulka 16: Ukazatele aktivity⁶⁸

	2013	2014	2015
Tržby	53 636	59 066	89 786
Celková aktiva	45 947	55 319	85 309
Zásoby	16 102	19 515	26 940
Pohledávky	15 629	16 412	19 224
Rychlost obratu aktiv	1,17	1,07	1,05
Rychlost obratu zásob	3,33	3,02	3,33
Doba obratu pohledávek	106	101	78

Rychlost obratu aktiv: Ve všech ze sledovaných let se ukazatel rychlosti obratu aktiv drží v doporučených hodnotách.

Rychlost obratu zásob: Průměrně za sledované roky byly zásoby prodány a znovu naskladněny 3krát.

Doba obratu pohledávek: Tento ukazatel se stejně jako u všech sledovaných společností ukazuje ve vysokých hodnotách, pro společnost by bylo nejlepší tento ukazatel snížit.

⁶⁸ Tamtéž.

Tabulka 17: Ukazatele zadluženosti⁶⁹

	2013	2014	2015
Cizí zdroje	21 205	17 887	27 647
Celková aktiva	45 947	55 319	85 309
EBIT	11 165	16 416	25 542
Úroky	1 030	936	911
Vlastní kapitál	24 719	37 409	57 662
Celková zadluženost	0,46	0,32	0,32
Úrokové krytí	10,8	17,5	28
Koeficient samofinancování	0,54	0,68	0,68

Celková zadluženost: Ukazatel zadluženosti se ve sledovaných letech drží v průměrných hodnotách. Můžeme si povšimnout, že má lehce klesající trend, což je pro společnost velice dobré.

Úrokové krytí: Doporučenou hodnotou pro tento ukazatel jsou 3. Hodnota nad 6 je považována za vynikající. Můžeme si povšimnout, že společnost se ocitá ve velmi vysokých hodnotách, které jsou způsobeny mimo jiné i nízkými úroky, které společnost vykazuje.

Koeficient samofinancování: Finančně zdravý podnik by měl být schopný po 3 letech splácet své dluhy, můžeme si všimnout, že zde má společnost vyšší hodnoty pro všechny sledované roky.

⁶⁹ Tamtéž.

6.5 REXhry

Jedná se o poměrně nové vydavatelství deskových a společenských her. Na českém trhu působí od roku 2007 a jeho snahou je přinést na trh zajímavé zahraniční hry v české lokalizaci. Tým lidí podílející se na firmě REXhry také společně stojí za obchodem PlanetaHer.cz⁷⁰

Tabulka 18: Ukazatele likvidity⁷¹

	2013	2014	2015
Oběžná aktiva	4 436	5 138	4 938
Krátkodobý finanční majetek	1 256	1 552	9 140
Krátkodobé pohledávky	2 770	4 490	4 320
Krátkodobé cizí zdroje	2 682	2 325	1 796
Běžná likvidita	1,65	2,20	2,74
Pohotová likvidita	0,57	0,86	0,74
Hotovostní likvidita	0,45	0,34	2,11

Běžná likvidita: Ukazatel má za sledované roky rostoucí trend, což je pro společnost velice dobré. Můžeme vidět, že v roce 2013 ukazatel klesl pod doporučené hodnoty a lze tak předpokládat, že měla společnost těžší finanční situaci.

Pohotová likvidita: Pohotová likvidita se pohybuje pod doporučenými hodnotami. Značí to menší výnosnost podnikání.

Hotovostní likvidita: Společnost má podle výsledků zaručenou likviditu.

⁷⁰ REXhry. *O nás*. [online]. [cit. 2018-01-22]. Dostupné z: <http://www.rexhry.cz/o-nas>

⁷¹ Justice.cz. *Veřejný rejstřík a sbírka listin: Sbírk listin Rexport* [online]. [cit. 2018-02-05]. Dostupné z: <https://or.justice.cz/ias/ui/vypis-sl-firma?subjektId=615736>

Tabulka 19: Ukazatele rentability⁷²

	2013	2014	2015
EBIT	9 820	9 830	7 530
EAT	1 004	1 686	2 669
Celková aktiva	4 608	5 256	5 477
ROA	2,13	1,87	1,37
Vlastní kapitál	1 906	2 889	5 477
ROE	0,53	0,58	0,49
Celkové tržby	7 633	12 680	16 425
ROS	0,13	0,13	0,16

Rentabilita aktiv (ROA): Můžeme si všimnout, že ukazatel má ve sledovaných letech klesající trend. To znamená, že klesá efektivnost managementu ve využívání aktiv společnosti a dochází tak k menšímu zisku akcionářů.

Rentabilita vlastního kapitálu (ROE): Nejlepších výsledků společnost dosahuje v roce 2014, kdy vykazuje, že čistý zisk pokrývá vlastní kapitál z 58 %.

Ukazatel rentability tržeb (ROS): Můžeme vidět, že z 1 Kč tržeb měla společnost v roce 2013 a 2014 0,13 Kč čistého zisku a v roce 2015 0,16 Kč čistého zisku.

Tabulka 20: Ukazatele aktivity⁷³

	2013	2014	2015
Tržby	7 633	12 680	16 425
Celková aktiva	4 608	5 256	5 477
Zásoby	2 903	3 137	3 592
Pohledávky	2 770	4 490	4 320
Rychlost obratu aktiv	1,66	2,41	2,99
Rychlost obratu zásob	2,63	4,04	4,57
Doba obratu pohledávek	133	129	96

Rychlost obratu aktiv: Ve všech ze sledovaných let se hodnoty ocitají v doporučených hodnotách.

⁷² Tamtéž.

⁷³ Tamtéž.

Rychlost obrátu zásob: Nejvyšší rychlosti obrátu zásob společnost dosahuje v roce 2015, kdy byla schopná prodat a znovu naskladnit zásoby celkem cca 5x.

Doba obrátu pohledávek: Ukazatel doby obrátu pohledávek je vyšší než doporučovaná hodnota, ale můžeme si všimnout, že má klesající trend, a to je pro firmu velice přínosné.

Tabulka 21: Ukazatele zadluženosti⁷⁴

	2013	2014	2015
Cizí zdroje	2 682	2 325	1 796
Celková aktiva	4 608	5 256	5 477
EBIT	982	983	753
Úroky	800	3 200	600
Vlastní kapitál	1 906	2 889	5 477
Celková zadluženost	0,58	0,44	0,33
Úrokové krytí	1,3	0,29	1,3
Koeficient samofinancování	0,41	0,55	1

Celková zadluženost: Nejhorší zadluženost měla firma v roce 2013, kdy se ocitla ve vysokých hodnotách. V roce 2014–2015 jsou hodnoty ukazatele průměrné, ale můžeme si všimnout, že se zadluženost snižuje a společnost se v roce 2015 blíží k nízkým hodnotám.

Úrokové krytí: Úrokové krytí vykazuje velice špatné hodnoty, doporučuje se, aby podnik vykazoval hodnoty alespoň na 3.

Koeficient samofinancování: Tento ukazatel také nevykazuje doporučené hodnoty. Finančně zdravý podnik by měl být schopný splácet své dluhy po 3 letech.

⁷⁴ Tamtéž.

7 Mezipodnikové srovnání

Pro srovnání jednotlivých společností a zároveň vyhodnocení nejvíce prosperující společnosti s ohledem na výrobu a prodej deskových her jsem zvolila vícekritériální hodnocení variant (viz kapitola 5.3.1). Hodnocení spočívá ve výběru kritérií, v mém případě X1 – X12. Pro porovnání společností jsem využila všech ukazatelů finanční analýzy (viz kapitola 6). Jednotlivá kritéria následně rozdělíme na maximalizační (nejlepší hodnoty mají nejvyšší hodnoty), nebo minimalizační (nejlepší hodnoty mají nejnižší hodnoty). Při dalším kroku si vytvoříme matici Y a následně normalizovanou matici R, kde převedeme všechna kritéria na maximalizační. V závěru výsledné hodnoty z normalizované matice R vypočítáme (viz tabulka 22) a přiřadíme pořadí jednotlivým společnostem.

Tabulka 22: Vícekriteriální hodnocení variant⁷⁵

2015	A1 - Běžná likvidita	A2 - Pohotová likvidita	A3 - Hotovostní likvidita	A4 - ROA	A5 - ROE	A6 - ROS	A7 - Rychlost obratu aktiv	A8 - Rychlost obratu zásob	A9 - Doba obratu pohledávek	A10 - Celková zadluženost	A11 - Úrokové krytí	A12 - Koefficient samofinancování
X1 Albi Česká republika a.s.	4,51	3,14	0,22	0,1	0,15	0,08	1,29	4,48	140	0,26	26,96	0,71
X2 Piatnik Praha s.r.o.	1,92	1,29	0,36	0,006	0,76	0,26	1,29	4,02	140	0,55	0	0,45
X3 Dino Toys s.r.o.	3,48	2,11	0,3	0,06	0,1	0,02	1,56	4,36	97	0,64	11,5	0,36
X4 Mindok s.r.o.	2,76	1,79	1,57	0,29	0,3	0,23	1,05	3,33	78	0,32	28	0,68
X5 REXhry	2,74	0,74	2,11	1,37	0,49	0,16	2,99	4,57	96	0,33	1,3	1

MAXIMALIZAČNÍ: A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A11

MINIMALIZAČNÍ: A1, A9, A10, A12

⁷⁵ ŠMEREK, Michal. Vícekriteriální hodnocení variant. *T13 Operační výzkum*. [prezentace] Brno: Katedra ekonometrie, Univerzita obrany, 2015.

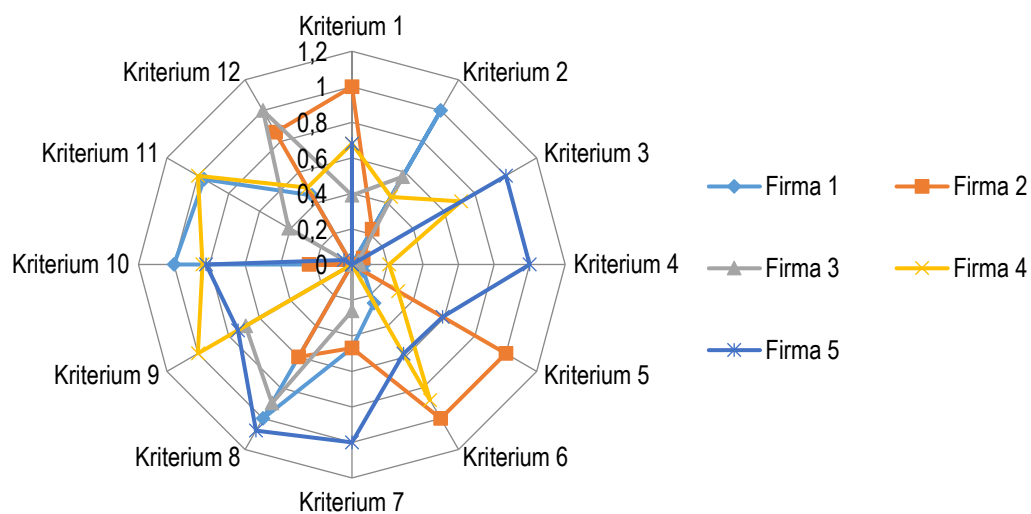
$$Y = \begin{bmatrix} 0 & 3,14 & 0,22 & 0,1 & 0,15 & 0,08 & 1,29 & 4,48 & 0 & 0,38 & 26,96 & 0,29 \\ 2,59 & 1,29 & 0,36 & 0,006 & 0,76 & 0,26 & 1,29 & 4,02 & 0 & 0,09 & 0 & 0,55 \\ 1,03 & 2,11 & 0,3 & 0,06 & 0,1 & 0,02 & 1,56 & 4,36 & 43 & 0 & 11,5 & 0,64 \\ 1,75 & 1,79 & 1,57 & 0,29 & 0,3 & 0,23 & 1,05 & 3,33 & 62 & 0,32 & 28 & 0,32 \\ 1,77 & 0,74 & 2,11 & 1,37 & 0,49 & 0,16 & 2,99 & 4,57 & 46 & 0,31 & 1,3 & 0 \end{bmatrix}$$

$$R \approx \begin{bmatrix} 0 & 1 & 0 & 0,069 & 0,076 & 0,25 & 0,47 & 1 & 0 & 1 & 0,96 & 0,45 \\ 1 & 0,23 & 0,074 & 0 & 1 & 1 & 0,47 & 0,6 & 0 & 0,24 & 0 & 0,86 \\ 0,39 & 0,57 & 0,042 & 0,04 & 0 & 0 & 0,26 & 0,9 & 0,69 & 0 & 0,41 & 1 \\ 0,68 & 0,44 & 0,71 & 0,21 & 0,3 & 0,88 & 0 & 0 & 1 & 0,84 & 1 & 0,5 \\ 0,68 & 0 & 1 & 1 & 0,59 & 0,58 & 1 & 1,078 & 0,74 & 0,82 & 0,05 & 0 \end{bmatrix}$$

Tabulka 23: Grafická metoda, pořadí variant dle součtu

X_i	$S'(X_i) = r_1r_2 + r_2r_3 + r_3r_4 + r_4r_5 + r_5r_6 + r_6r_7 + r_7r_8 + r_8r_9 + r_9r_{10} + r_{10}r_{11} + r_{11}r_{12} + r_{12}r_1$	Výsledek	Pořadí
X1 Albi Česká republika a.s.	$0*1+1*0+0*0,069+0,069*0,076+0,076*0,25+0,25*0,47+0,47*1+1*0+0*1+1*0,96+0,96*0,45+0,45*0$	2,004	4.
X2 Piatnik Praha s.r.o.	$1*0,23+0,23*0,074+0,074*0+0*1+1*1+1*0,47+0,47*0,6+0,6*0+0*0,24+0,24*0+0*0,86+0,86*1$	2,859	3.
X3 Dino Toys s.r.o.	$0,39*0,57+0,57*0,042+0,042*0,04+0,04*0+0*0+0*0,26+0,26*0,9+0,9*0,69+0,69*0+0*0,41+0,41*1+1*0,39$	1,903	5.
X4 Mindok s.r.o.	$0,68*0,44+0,44*0,71+0,71*0,21+0,21*0,3+0,3*0,88+0,88*0+0*0+0*1+1*0,84+0,84*1+1*0,5+0,5*0,68$	3,608	2.
X5 REXhry	$0,68*0+0*1+1*1+1*0,59+0,59*0,58+0,58*1+1*1,078+1,078*0,74+0,74*0,82+0,82*0,05+0,05*0+0*0,68$	5,036	1.

Graf 1: Grafické znázornění



Pomocí metody vícekriteriálního hodnocení variant je v tab. 22 znázorněno pořadí všech společností s tím, že maximalizační výsledky jsou na prvních příčkách. Nejlépe prosperující společností je v tomto případě společnost REXhry.

8 REXhry

Za pomoci finanční analýzy poměrovými ukazateli a metody vícekritériálního hodnocení variant jsem v předchozích kapitolách vyhodnotila nejlépe prosperující společnost, kterou je společnost REXhry. Tato společnost byla založena roku 2007, jedná se tedy o poměrně mladou společnost. Společnost se snaží především o to přinést na trh zahraniční hry v české lokalizaci. Společnost REXhry je majitelem internetového obchodu PlanetaHer.cz.⁷⁶ Mezi její nejprodávanější deskové hry patří: Ankh-Morpork: Zeměplocha, Takenoko: Pand'átka, Timeline: vynálezy, Blood Rage: Soumrak bohů a Settlers: Zrod impéria.

8.1 Ankh – Morpork: Zeměplocha

Tato hra se stala nejprodávanější a nejoblíbenější hrou. Její prodejci o ní říkají, že je to jejich „největší pecka“. Hra je inspirovaná knižní sérií psanou spisovatelem Terryem Pratchettem. Je to hra, která je zasazena do prostředí populárního světa Zeměplochy. Hra je textově i graficky věrná a navíc má jednoduché herní mechanismy. Úkolem hráčů je splnit tajný cíl daný na kartě osobnosti, kterou každý obdrží na začátku hry. V průběhu hry se hráči pomocí unikátních karet snaží ovlivnit dění na mapě. Odehráním karty lze umístit či odstranit služebníky, bourat nebo stavět budovy, nebo např. přivolat nějakou místní pohromu. Hra končí tehdy, když některý z hráčů splní tajný cíl na kartě své osobnosti.⁷⁷ Bohužel po smrti pana Terryho Pratchetta ztratil autor hry práva k Zeměploše, situace je naprosto beznadějná a společnost s tím nemůže nic dělat a hru nemůže dotisknout.

8.2 Takenoko: Pand'átka

Roztomilá rodinná hra o žravé pandě a zoufalém zahradníkovi, která má úspěch především díky svému krásnému a roztomilému designu. Císař od svého čínského protějšku dostal darem vzácné zvíře, kterým je panda. Úkolem hráče je postavit zahrádku, na které bude pěstovat bambus, který hladovou pandu zasytí. Tím hráč získá

⁷⁶ REXhry. *O nás*. [online]. [cit. 2018-01-22]. Dostupné z: <http://www.rexhry.cz/o-nas>

⁷⁷ Heureka. *Rexhry Zeměplocha: Ankh-Morpork*. [online]. [cit. 2018-02-25]. Dostupné z: https://stolni-hry.heureka.cz/rexhry-zemeplocha-ankh-morpork_4/specifikace/#section

vítězné body na kartičkách s tajnými úkoly. Výrobci hru doporučují všem, kdo má rád rodinné hraní, nebo odlehčené hraní s přáteli.⁷⁸

8.3 Timeline: Vynálezy

Vynálezy je zábavná hra pro všechny, která se týká historie. Hráči se mezi sebou střídají v tazích a na časovou osu přidávají kartičky s různými vynálezy, které změnily svět. A to již od počátku dějin (kolo, cihla či námořnictví) až po nejnovější současnost (minisukně, atomová bomba či kompaktní disk). Hra je zabalena v krásné kovové krabičce a proto jistě udělá radost jako dárek!⁷⁹ Timeline je první hra společnosti REXhry.

8.4 Blood Rage: Soumrak bohů

Jde o strategickou hru s vikingskou tematikou. V době, kdy ji společnost ohlásila, šlo o suverénně nejdražší hru českého trhu. Byl to od nich výrazný risk, ale hráčská komunita společnost výrazně podpořila a z Blood Rage se stal hit (a také hráčská hra roku 2016). Hra je velmi krásně zpracována a obsahuje jedny z nejhezčích figurek. Úkolem hráčů je napadnout své soupeře, plnit úkoly, zlepšovat schopnosti svého klanu, popřípadě čestně umřít v boji.⁸⁰

8.5 Settlers: Zrod impéria

Opět kombinace pěkné kombinační hry s velice povedenou grafikou. Hráčská hra roku 2015. „*Hráči produkují suroviny, staví budovy a rozšiřují možnosti svého národa, přičemž hra je založena na co nejlepším propojení karet, které má hráč vyložené*“. Hra obsahuje celkem čtyři národy: Římany, Japonce, Egyptany a Barbary. Každý z národů využívá svých speciálních karet a za každý národ se tak hraje dost jinak.⁸¹

Deskové hry nám pomáhají k smysluplnému trávení volného času. Děti se učí novým dovednostem, trpělivosti, nebo například zdravé soutěživosti. Dospělí trénují své schopnosti, probíhá zde tedy trénink kognitivních funkcí. Kognitivními funkcemi

⁷⁸ Heureka. *Rexhry Takenoko*. [online]. [cit. 2018-02-25]. Dostupné z: <https://stolni-hry.heureka.cz/rexhry-takenoko/specifikace/#section>

⁷⁹ Heureka. *Rexhry Timeline: Vynálezy*. [online]. [cit. 2018-02-27]. Dostupné z: <https://karetni-hry.heureka.cz/rexhry-timeline-vynalezy/specifikace/#section>

⁸⁰ Heureka. *Rexhry Blood Rage: Soumrak bohů*. [online]. [cit. 2018-02-27]. Dostupné z: <https://stolni-hry.heureka.cz/rexhry-blood-rage-soumrak-bohu/specifikace/#section>

⁸¹ Heureka. *Rexhry Settlers: Zrod impéria*. [online]. [cit. 2018-02-28]. Dostupné z: <https://stolni-hry.heureka.cz/rexhry-settlers-zrod-imperia/specifikace/#section>

označujeme veškeré myšlenkové procesy, které umožňují pamatovat si, učit se, rozpoznávat a přizpůsobovat se v obecné rovině. „Konkrétně jde o dále uvedené psychické procesy: paměť, koncentrace, pozornost, řečové funkce, rychlost myšlení a porozumění informacím, schopnost řešit problémy, plánovat, organizovat, činit náhled a vyvozovat úsudek“.⁸² Hráči se během hraní deskových her učí také sociálním dovednostem, které je vedou k šťastnějším a méně izolovanějším životům. Většina her je určena v hraní ve skupině, což nám pomáhá odvrátit osamělost a budovat pozitivní vztah s ostatními. Izolace byla prokázána, jako faktor, který zhoršuje duševní zdraví. Mimo jiné, také deskové hry pomáhají snížit stres: „Studie společnosti Realnetworks Inc ukázala, že hry nám pomáhají snižovat stres, podporovat psychickou rovnováhu a pomáhat pro relaxaci“.⁸³ Je to způsobeno tím, že nám deskové hry nabízejí únik, šanci k tomu, aby hráč zanechal svých starostí a udělal něco jiného: může postavit železnici, ovládat armády, pokusit se převzít vládu nad světem apod. Deskové hry jsou dobrým způsobem, jak se spojit s ostatními, oprostít se od životních problémů a dát mozku cvičení.⁸⁴

⁸² Ona.idnes.cz. *Stolní hry rozvíjejí sociální dovednosti*. [online].[cit. 2018-02-20]. Dostupně z: https://ona.idnes.cz/deskove-a-spolecenske-hry-rozvoj-socialnich-schopnosti-p22-/deti.aspx?c=A151015_232025_deti_haa

⁸³ The Counsellors Café. *5 Ways board games are good for your mental health*. [online].[cit. 2018-02-24]. Dostupně z: <https://www.thecounsellorscafe.co.uk/single-post/2017/11/07/5-Ways-Board-Games-Are-Good-For-Your-Mental-Health>

⁸⁴ Tamtéž.

Závěr

V bakalářské práci jsem se věnovala porovnání výrobců deskových her na českém trhu. V teoretické části jsem představila co je hra, její definice, znaky a podstatu. Dále jsem pojednávala o historii a pravidlech deskových her. Navazující kapitoly se zabývají finanční analýzou, která byla klíčovou pro můj výzkum v empirické části práce.

Pro porovnání výrobců jsem si v první řadě vyhledala výroční zprávy jednotlivých společností, na základě nichž jsem zpracovala tabulky s poměrovými ukazateli za rok 2013 – 2015. Na základě zpracovaných tabulek s poměrovými ukazateli jsem provedla mezipodnikové srovnání za pomoci metody vícekriteriálního hodnocení variant. Hodnocení spočívá ve výběru kritérií, v mém případě jsem využila všech ukazatelů finanční analýzy. Za pomoci výpočtu (tabulka 22) jsem vyhodnotila nejlépe prosperující společnost s ohledem na prodej deskových her.

Vítěznou společností se stala společnost Rexhry, což pro mě bylo překvapením, protože tato společnost mi nebyla moc známá. Očekávala jsem, že se na prvním místě umístí společnost Albi, která je pro mě samotnou nejznámější a největší. Společnost Rexhry má na svém kontě hned několik her, které se umístily na prvních příčkách v hráčských soutěžích, např. zmiňovaná hra Bloof Rage a Settlers. Deskové hry jsou mezi populací velmi oblíbené a napomáhají nám k smysluplnému trávení volného času.

Výsledkem mé práce je vyhodnocení té nejlepší (optimální) varianty. Tímto považuji cíl své práce za plněný.

Seznam použité literatury

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. Studie (Dauphin). ISBN 978-809-0248-229.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000. Studie (Dauphin). ISBN 80-727-2020-1.

KOŤÁTKOVÁ, Soňa, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi: maska a závrať*. Praha: Grada, 2005. Pedagogika (Grada). ISBN 80-247-0852-3.

MAREŠ, Jiří, HRKAL, Jan a Radek HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vyd. 5. Praha: Portál, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-7367-923-1.

NĚMEC, Jiří, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Od prožívání k požitkářství: výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*. Brno: Paido, 2002. Pedagogika (Grada). ISBN 978-807-3150-068.

PETŘÍK, Tomáš a Jiří MAREŠ, HANUŠ, Radek, ed. *Ekonomické a finanční řízení firmy: manažerské účetnictví v praxi*. Praha: Grada, 2005. Pedagogika (Grada). ISBN 80-247-1046-3.

PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník: maska a závrať*. 7., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2013. Studie (Dauphin). ISBN 978-80-262-0403-9.

RŮČKOVÁ, Petra a Jiří MAREŠ, HANUŠ, Radek, ed. *Finanční analýza: metody, ukazatele, využití v praxi*. Praha: Grada, 2007. Finanční řízení. ISBN 978-80-247-1386-1.

SEDLÁČEK, Jaroslav. *Finanční analýza podniku*. 2., aktualiz. vyd. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-3386-6.

ZAPLETAL, Miloš, Eliška [PODLE HISTORICKÝCH PRAMENŮ PŘEKRESLILA ALENA ZAPLETALOVÁ]. a Jiří MAREŠ. *Velká kniha deskových her: výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*. Praha: Mladá fronta, 1991. Pedagogika (Grada). ISBN 80-204-0188-1.

Internetové zdroje

Albi: *O Albi* [online]. [cit. 2018-01-20]. Dostupné z: <https://eshop.albi.cz/o-albi/>

BOROVCOVA, Martina. *Metody vícekriteriálního hodnocení variant* [online]. [cit. 2018-01-30]. Dostupné z: https://www.ekf.vsb.cz/export/sites/ekf/rmfr/.content/galerie-dokumentu/2014/plne-zneni-prispevku/Borovcova.Martina_1.pdf.

Dino. *O Dinu, historie firmy*. [online]. [cit. 2018-01-20]. Dostupné z: <https://www.dinotoys.cz/o-dinu/>

Finanční analýza. *Ukazatelé zadluženosti*. [online]. [cit. 2018-02-04]. Dostupné z: <https://financni-analyza.webnode.cz/ukazatele-zadluzenosti/>

Finanční analýza a vzorce pro humanitní typy. *Ukazatele rentability (výnosnosti)* [online]. [cit. 2018-02-04]. Dostupné z: <https://inboox.webnode.cz/news/financni-analyza-a-vzorci-pro-humanitni-typy/>

Heureka. *Rexhry Zeměplocha: Ankh-Morpork*. [online]. [cit. 2018-02-25]. Dostupné z: https://stolni-hry.heureka.cz/rexhry-zemeplocha-ankh-morpork_4/specifikace/#section

Heureka. *Rexhry Takenoko*. [online]. [cit. 2018-02-25]. Dostupné z: <https://stolni-hry.heureka.cz/rexhry-takenoko/specifikace/#section>

Heureka. *Rexhry Timeline: Vynálezy*. [online]. [cit. 2018-02-27]. Dostupné z: <https://karetni-hry.heureka.cz/rexhry-timeline-vynalezky/specifikace/#section>

Heureka. *Rexhry Blood Rage: Soumrak bohů*. [online].[cit. 2018-02-27]. Dostupné z: <https://stolni-hry.heureka.cz/rexhry-blood-rage-soumrak-bohu/specifikace/#section>

Heureka. *Rexhry Settlers: Zrod impéria*. [online].[cit. 2018-02-28]. Dostupně z: <https://stolni-hry.heureka.cz/rexhry-settlers-zrod-imperia/specifikace/#section>

Hrajeme.cz. *Co jsou moderní společenské hry*. [online].[cit. 2018-03-13]. Dostupné z: <http://hrajeme.cz/poradna/co-jsou-moderni-spolecenske-hry/>

Likvidita. *Doba obratu (splatnosti) pohledávek* [online], [cit. 2018-02-04]. Dostupné z: <http://www.faf.cz/Likvidita/Doba-inkasa-pohledavek.htm>

Mindok. *O nás*. [online]. [cit. 2018-01-22]. Dostupné z: <http://www.mindok.cz/cz/o-nas>

Ministerstvo spravedlnosti ČR. Justice.cz. *Veřejný rejstřík a sbírka listin: Sbírk listin Piatnik Praha s.r.o.* [online]. [cit. 2018-02-05]. Dostupné z: <https://or.justice.cz/ias/ui/vypis-sl-firma?subjektId=462873>

Ministerstvo spravedlnosti ČR. Justice.cz. *Veřejný rejstřík a sbírka listin: Sbírk listin Dino Toys s.r.o.* [online]. [cit. 2018-02-05]. Dostupné z: <https://or.justice.cz/ias/ui/vypis-sl-firma?subjektId=443024>

Ministerstvo spravedlnosti ČR. Justice.cz. *Veřejný rejstřík a sbírka listin: Sbírk listin Mindok s.r.o.* [online]. [cit. 2018-02-05]. Dostupné z: <https://or.justice.cz/ias/ui/vypis-sl-firma?subjektId=329417>

Ministerstvo spravedlnosti ČR. Justice.cz. *Veřejný rejstřík a sbírka listin: Sbírk listin Rexport* [online]. [cit. 2018-02-05]. Dostupné z: <https://or.justice.cz/ias/ui/vypis-sl-firma?subjektId=615736>

Ministerstvo spravedlnosti ČR. Justice.cz. *Veřejný rejstřík a sbírka listin: Sbírk listin Albi Česká Republika a.s.* [online]. [cit. 2018-02-05]. Dostupné z: <https://or.justice.cz/ias/ui/vypis-sl-firma?subjektId=287639>

Ona.idnes.cz. *Stolní hry rozvíjejí sociální dovednosti*. [online]. [cit. 2018-02-20]. Dostupně z: https://ona.idnes.cz/deskove-a-spolecenske-hry-rozvoj-socialnich-schopnosti-p22-/deti.aspx?c=A151015_232025_deti_haa

Piatnik: *Piatnik je expert na inteligentní zábavu* [online]. [cit. 2018-01-20]. Dostupné z: <http://www.eshop-piatnik.cz/content/4-o-nas>

REXhry. *O nás*. [online]. [cit. 2018-01-22]. Dostupné z: <http://www.rexhry.cz/o-nas>

ŠMEREK, Michal. Vícekriteriální hodnocení variant. *T13 Operační výzkum*. [prezentace] Brno: Katedra ekonometrie, Univerzita obrany, 2015 [online]. [cit. 2018-02-05]. Dostupné z: https://moodle.unob.cz/pluginfile.php/35527/mod_resource/content/2/OV_T14.pdf

The Counsellors Café. *5 Ways board games are good for your mental health*. [online]. [cit. 2018-02-24]. Dostupně z: <https://www.thecounsellorscafe.co.uk/single-post/2017/11/07/5-Ways-Board-Games-Are-Good-For-Your-Mental-Health>

Ukazatelé likvidity. *Běžná likvidita* [online]. [cit. 2018-02-03]. Dostupné z: <http://www.businessvize.cz/financni-analyza/ukazatele-likvidity>

Ukazatelé likvidity. *Hotovostní likvidita* [online]. [cit. 2018-02-03]. Dostupné z: <http://www.businessvize.cz/financni-analyza/ukazatele-likvidity>

Ukazatelé likvidity. *Pohotová likvidita* [online]. [cit. 2018-02-03]. Dostupné z: <http://www.businessvize.cz/financni-analyza/ukazatele-likvidity>

Úrokové krytí. *Doporučená hodnota*. [online]. [cit. 2018-02-04]. Dostupné z: <https://www.febmat.com/clanek-urokove-kryti/>

Seznam tabulek

Tabulka 1: Dělení her dle jednotlivých autorů	15
Tabulka 2: Ukazatele likvidity.....	20
Tabulka 3: Ukazatele rentability.....	21
Tabulka 4: Ukazatele aktivity	22
Tabulka 5: Ukazatele zadluženosti	23
Tabulka 6: Ukazatele likvidity.....	24
Tabulka 7: Ukazatele rentability.....	25
Tabulka 8: Ukazatele aktivity	25
Tabulka 9: Ukazatele zadluženosti	26
Tabulka 10: Ukazatele likvidity.....	27
Tabulka 11: Ukazatele rentability.....	28
Tabulka 12: Ukazatele aktivity	28
Tabulka 13: Ukazatele zadluženosti	29
Tabulka 14: Ukazatele likvidity.....	30
Tabulka 15: Ukazatele rentability.....	30
Tabulka 16: Ukazatele aktivity	31
Tabulka 17: Ukazatele zadluženosti	32
Tabulka 18: Ukazatele likvidity.....	33
Tabulka 19: Ukazatele rentability.....	34
Tabulka 20: Ukazatele aktivity	34
Tabulka 21: Ukazatele zadluženosti	35
Tabulka 22: Vícekriteriální hodnocení variant	37
Tabulka 23: Grafická metoda, pořadí variant dle součtu.....	38

Seznam grafů

Graf 1: Grafické znázornění	39
-----------------------------------	----

Abstrakt

PAVLÍČKOVÁ, K. *Analýza prodeje stolních her*. České Budějovice 2018. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Vedoucí práce Mgr. R. Macků, Ph.D.

Klíčová slova: Hra, finanční analýza, vícekriteriální hodnocení, ukazatelé, desková hra

Práce se věnuje stolním hrám a jejich výrobcům v České republice. Teoretická část charakterizuje pojem hra, znaky her a její podstatu. Dále popisuje historii her, jejich dělení a základní pravidla. V dalších kapitolách popisuje finanční analýzu a mezipodnikové srovnání prováděné vícekriteriálním hodnocením variant.

V empirické části popisuje pět společností, které mají výrobu a prodej stolních her jako jednu z hlavních činností. Na základě výročních zpráv společností jsou zpracovány tabulky s ukazateli likvidity, rentability, aktivity a zadluženosti. Ukazatele jsou u výrobců zpracovány a porovnány v letech 2013-2015. Závěrem je pomocí metody vícekriteriálního hodnocení variant vyhodnocena nejvíce prosperující společnost s ohledem na prodej stolních her a představení pěti nejprodávanějších her vítězné společnosti.

Abstract

Analysis of table games sales

Key words: game, financial analysis, multiple-criteria analysis, indicators, board game

This thesis deals with board games and their makers in the Czech Republic. The theoretical part brings a definition of game and defines its nature and basic signs. This part also presents brief history of games, their classification and basic rules. The next chapters deal with financial analysis and inter-company comparison made by multiple-criteria analysis of variants.

In the empirical part the author characterises five companies specialised in producing and trading board games. There are tables of indicators of liquidity, profitability, activity and indebtedness based on annual reports of the companies. The comparison covers indicators from years 2013-2015. Finally, the thesis presents the most prospering company, based on the highest sales rate, evaluated by means of the multiple-criteria analysis of variants and introduces five best-selling games of the winning company.