PIĘĆ GIER RODZINNYCH NA DOBRY POCZĄTEK

Mateusz Pitulski

Od dłuższego czasu w naszym kraju trwa boom, swoisty rozkwit branży gier bez prądu. Coraz więcej osób decyduje się spędzać czas wolny w gronie bliskich przy stołach zastawionych nowoczesnymi grami planszowymi. Daleko im do siermiężnych, dawnych tytułów o tak zwanych niskich walorach mechanicznych (atrakcyjność reguł gry, wybory jakie dany tytuł stawia przed graczami – jakość roz(g)rywki), a także miernym poziomie grafiki czy wykonania.

Gry obecne są w bibliotekach (Książnica Kopernikańska ma nawet osobny profil facebookowy poświęcony grom: fb/planszowkiwksiaznicy), w pubach, organizowane są dedykowane imprezy zwane konwentami. Nadal jest jednak grono osób, które nie ma bogatej wiedzy na temat świata nowoczesnych gier planszowych. Decydując się na dany tytuł w ciemno, bez odpowiedniego researchu łatwo się wyłożyć. Ściana skomplikowanych zasad, bądź przeciwnie: trywialna rozgrywka – kolejny klon Chińczyka, tyle że ładniej opakowany.

Chcielibyście zacząć grać w rodzinnym gronie, jednak macie dylemat od czego zacząć? Jak nie utonąć w morzu kolejnych ofert potencjalnie atrakcyjnych gier? Zapraszam do lektury. Oto pięć gier rodzinnych, od których warto rozpocząć swoją przygodę z grami. Kolejność przypadkowa. Zobaczycie że już wkrótce będziecie mieli jak z Pokemonami - "zbierz (zagraj) je wszystkie!"

1. AZUL

W grze Azul wcielisz się w artystę, układającego przepiękne mozaiki z Azulejos na ścianach pałacu królewskiego w Évorze. W trakcie rundy każdy gracz wybiera płytki z jednego z warsztatów dostawców i układa w swoim magazynie. Następnie wszyscy gracze jednocześnie - w ściśle określony sposób - przenoszą zebrane płytki na ścianę pałacu. Po ułożeniu płytek na ścianie podliczane są puntky. Wygra gracz, który zdobędzie najwięcej punktów w trakcie gry.

Liczba graczy: 2 - 4 osoby
Wiek: od 8 lat
Czas gry: ok. 30 - 45 minut
Wydawnictwo: Lacerta

2. SPLENDOR

Splendor jest dynamiczną i niemal uzależniającą grą w zbieranie żetonów i kart, które tworzą zasoby gracza, umożliwiające mu dalszy rozwój. Gracze wcielają się w renesansowych kupców, którzy próbują nabyć kopalnie klejnotów, środki transportu, sklepy - wszystko to w celu zdobycia jak największego prestiżu. Gdy będziesz już dostatecznie bogaty, być może zaszczyci Cię swą wizytą przedstawiciel szlachty, co jeszcze podniesie Twój prestiż w oczach konkurencji.

Liczba graczy: 2 - 4 osoby
Wiek: od 10 lat
Czas gry: ok. 30 minut
Wydawnictwo: Rebel

3. THE MIND

The Mind to karciana gra kooperacyjna, w której gracze muszą dotrzeć do 12 poziomu, żeby wygrać. Na każdym z nich, każdy z graczy otrzymuje liczbę kart zgodną z aktualnym etapem. Na „trzy cztery" rozpoczynają zagrywanie kart, które muszą padać na stół jedna po drugiej, w kolejności rosnącej. Ale, ale... Nie możemy się przy tym porozumiewać w żaden sposób, czy to werbalny czy niewerbalny. Jak więc wygrać? W tym kryje się cała magia!

Liczba graczy: 2 - 4 osoby
Wiek: od 8 lat
Czas gry: ok. 15 minut
Wydawnictwo: Fox Games

4. WYPRAWA DO EL DORADO

Proste zasady, wielkie emocje! Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do legendarnego miasta El Dorado. Zorganizuj ekspedycję i udaj się w podróż przez dżunglę. Będziesz potrzebował doświadczonych przewodników i odpowiedniego sprzętu. Zatrudnisz zwiadowcę czy skorzystasz z pomocy tubylców? Wybierzesz podróż statkiem czy wynajmiesz samolot? Bądź szybszy od rywali! Każda rozgrywka wymaga innej strategii.

Liczba graczy: 2 - 4 osoby
Wiek: od 10 lat
Czas gry: ok. 45 minut
Wydawnictwo: Nasza Księgarnia

5. LATO Z KOMARAMI

Wyślij komary na wakacje! Niech kąpią się w Bałtyku lub zbierają grzyby, aby tylko nie bzyczały już nad uchem. Gracze zagrywają karty na wspólny stos, pozbywając się komarów z ręki. Muszą decydować jaką kartę zagrać i kiedy spasować, by na koniec rundy mieć jak najmniej karnych punktów. Gra toczy się w szybkim tempie, a jednym sprytnym ruchem można zaskoczyć swoich rywali.

Liczba graczy: 2 - 6 osób
Wiek: od 7 lat
Czas gry: ok. 20 minut
Wydawnictwo: Egmont

PODSUMOWANIE - MOIM OKIEM

W każdą z wymienionych gier grałem dziesiątki razy, pokazywałem je wielu nowym graczom. Szansa, że po zagraniu w jeden z tych tytułów Wasza rodzina wsiąknie w świat gier jest naprawdę duża. Warto dodać, że wszystkie z wymienionych w tym artykule tytułów są dostępne w publicznej wypożyczalni gier planszowych Książnicy Kopernikańskiej*. W Wyprawę do El Dorado, Lato z Komarami i Splendor miałem okazję prowadzić turnieje w bibliotece. Każdorazowo okazywały się one być bardzo udane. The Mind i Lato z Komarami są najłatwiejsze spośród wymienionych gier. Wybierzcie je na początek jeśli jesteście leniami i nie lubicie czytać (instrukcji). Ale jeśli nie lubicie czytać to co tak właściwie robicie na stronie biblioteki? ☺

*W chwili gdy piszę te słowa (marzec 2020) w Polsce przechodzimy pandemię spowodowaną wirusem COVID-19. W związku z powyższym wypożyczalnia gier jest tymczasowo nieczynna.

Turniej w grę Wyprawa do El Dorado w Książnicy Kopernikańskiej