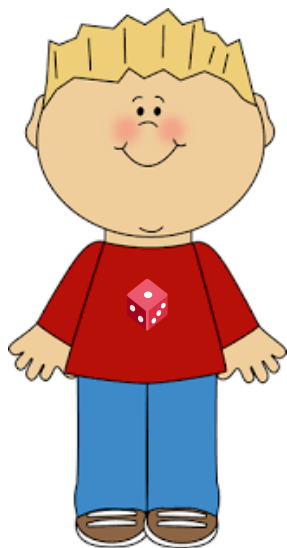


# EURO VERSUS AMERITRASH

Mateusz Pitulski

Gry planszowe, czy może bardziej ogólnie, gry bez prądu dzielić można na rozmaite sposoby. Wyróżniamy gry kościane, karciane, planszowe, kafelkowe i tak dalej. Inną kategoryzację możemy przyjąć jeśli chodzi o stopień skomplikowania: gry dla dzieci (o niskim stopniu złożoności reguł), rodzinne, gry dla graczy (zaawansowane). Czas rozgrywki? Gry do 15 minut, do 60, a może nawet takie trwające kilka godzin.

Kategoryzacje można by mnożyć. O ile te przedstawione powyżej są jasne i przejrzyste nawet dla laika, o tyle każdy miłośnik gier bez prądu usłyszy w końcu kultowe pytanie: "Wolisz euro czy ameri?". Głupio byłoby nie znać odpowiedzi, a co gorsza nie rozumieć o co nas pytają, prawda? Zapraszam do lektury.



# EURO VERSUS AMERITRASH

Mateusz Pitulski

Myślisz sobie drogi czytelniku: "a cóż to za wydumany podział?". Komu potrzebne takie wydziwianie. Uwierz mi na słowo, że podział ten jest bardzo istotny. Gdy poznamy nowych graczy, określa on nas dość precyzyjnie. Pytanie "euro czy ameri" jest troszkę jak "Góry czy morze?". Ważne, prawda? Jeśli o mnie chodzi to dobre euro nad ciepłym morzem ;), ale po kolei...

Zacznijmy od ameritrashu, a konkretnie definicji zaczerpniętej z niezastąpionego serwisu Board Game Geek:

**Ameritrash is a catchphrase for 'American style boardgames.' In general, this means games that emphasize a highly developed theme, characters, heroes, or factions with individually defined abilities, player to player conflict, and usually feature a moderate to high level of luck."**

Ameritrash, czyli gry stylu amerykańskiego (wywodzące się właśnie z za wielkiej wody) kładą duży nacisk na temat, pewną opowiadaną historię, postaci biorące w niej udział. Ich cechą charakterystyczną jest asymetryczność występujących stron (często stron konfliktu). Duże znaczenie w regułach gry odgrywa los.

Warto zaznaczyć, że nie każda gra stworzona przez projektantów amerykańskich będzie ameritrashem. Chciałbym wymienić kilka cech, które w mojej subiektywnej opinii dość dobrze charakteryzują, gry tego nurtu:

- istnieje duże prawdopodobieństwo, że gra będzie wykazywała się sporą zależnością językową (trudno zbudować klimat poprzez samą ikonografię)
- gry ameritrashowe to gry klimatyczne z silnie odczuwanym podczas rozgrywki tematem



# EURO VERSUS AMERITRASH

Mateusz Pitulski



**Horror w Arkham wydawnictwa Galakta - szandarowy przykład gier ameritrashowych, mocny klimat grozy (gra na podstawie prozy H.P. Lovecrafta). źródło: [www.galakta.pl](http://www.galakta.pl)**

- relatywnie duża złożoność reguł
- figurki jako ważny rekwizyt gier ameri mający za zadanie budować klimat (przeciwnicy nurtu często naśmiewają się, że ładne figurki mają maskować braki mechaniczne gry)
- znaczenie wspólnie przeżywanej nad planszą przygody, a nie rozwiązywania abstrakcyjnej łamigłówki
- w ameritrashowych grach rywalizacyjnych (a nie kooperacyjnych) negatywna interakcja między graczami jako cecha dość charakterystyczna
- eliminacja gracza (odpadnięcie z rozgrywki), jako dopuszczalny element reguł gry

# EURO VERSUS AMERITRASH

Mateusz Pitulski



Kosmiczne Spotkania, także wydawnictwa Galakta, jako inny przykład gry ameri. Klimat Science-Fiction, w krajach anglojęzycznych znana jako Cosmic Encounter.  
źródło: [www.galakta.pl](http://www.galakta.pl)

## Ameritrash, przykłady gier dostępnych w języku polskim:

- Horror w Arkham 3 edycja
- Kosmiczne Spotkania
- Wojna o Pierścień
- Battlestar Galactica
- Runewars
- Talisman
- Twilight Imperium
- Posiadłość Szaleństwa
- Chaos w Starym Świecie



# EURO VERSUS AMERITRASH

Mateusz Pitulski

Dość dobrą definicję eurogier znalazłem na Wikipedia.org i (to w języku polskim!):

**Eurogra** – gatunek gier planszowych, które charakteryzują się względnie prostymi zasadami, relatywnie krótkim czasem gry, dość wysokim poziomem abstrakcji oraz bardzo ograniczoną interakcją między graczami.

Eurogry nazywane są często także grami w stylu niemieckim lub grami designerskimi (rozkwit nowoczesnych gier planszowych w Europie zawdzięczamy w dużej mierze rynkowi niemieckiemu, na który duży wpływ miała premiera gry Die Siedler von Catan w roku 1995).



**Puerto Rico** jako klasyczny przykład gry euro, wydanej w Polsce przez wrocławskie wydawnictwo Lacerta. źródło: [www.lacerta.pl](http://www.lacerta.pl)

# EURO VERSUS AMERITRASH

Mateusz Pitulski

## Cechy gier euro:

- konflikt między graczami nie jest bezpośredni. Rywalizacja toczy się o zasoby i punkty zwycięstwa.
- brak eliminacji graczy
- niski stopień losowości, jeśli już to tak zwana losowość generowana przez graczy (ich poczynania)
- Precyzyjne wykonanie elementów, przewaga elementów drewnianych i kartonowych nad plastikowymi i metalowymi
- wiele równorzędnych dróg jakie gracz może obrać w drodze do celu
- wysoki poziom abstrakcji
- gry te często nazywane są z angielskiego "multiplayer-solitaire" czyli "wieloosobowy pasjans" ze względu na "pokojowy" charakter rozgrywki, niski poziom interakcji, a w szczególności interakcji negatywnej.



Zamki Burgundii - wysoko oceniana gra Euro wykorzystująca kości w swojej mechanice! Jej autorem jest klasyk gatunku euro - Stefan Feld. źródło: [www.rebel.pl](http://www.rebel.pl)



# EURO VERSUS AMERITRASH

Mateusz Pitulski

## Przykłady gier euro dostępnych w języku polskim:

- Catan
- Caylus
- Zamki Burgundii
- Puerto Rico
- Wysokie Napięcie
- Pięć Klanów
- Carcassonne
- Splendor
- Azul

Tak jak różnią się od siebie poszczególni ludzie, tak różnią się typy graczy. Niejednokrotnie zdarzało mi się też porównywać gry do mody. Każdy ma swoje preferencje co do ubioru, każdy gracz preferuje również określony typ gier. To nie znaczy oczywiście, że nigdy nie zagram w grę ameri, nie będzie to jednak prawdopodobnie nigdy mój wiodący gatunek, nad którym wraz z przyjaciółmi będę spędzał weekendowe wieczory.

Wierzę, że rozjaśniłem nieco sytuację i pytanie, które prędzej czy później usłyszysz nie będzie stanowiło dla ciebie problemu. To jak: "Euro czy ameri?"

