

CHOWNIEC

STOWARZYSZENIE KULTURALNO EDUKACYJNE



GRAJ Familio!

ZBIÓR ARTYKUŁÓW

NA TEMAT GIER PLANSZOWYCH I RPG

TWÓRCY:

Wstęp: Marcel Mroczek

Autorzy artykułów: Bartosz Borkowski, Maria „Merry” Borys-Piątkowska, Gabriela „Gabrietta” Gryta, Radosław „Grotwórca” Ignatów, Adrian Kopp, Konrad „Harry” Mrozik, Alicja „Gralutka”; Olejniczak, Mateusz Pronobis, Krzysztof Sokół, Janusz Strzelecki oraz Wiktor Szafranowicz.

Skład: Agnieszka Szydłowska

Korekta: Wojciech Kuczyński

INFORMACJA O LICENCJI:



Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pl>



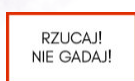
Spółecznik na lata 2019-2021 - Program Marszałkowski



Publikacja jest jednym z efektów projektu „Graj Familio! Rodzinny Piknik Gier”, zrealizowanego w ramach programu Marszałka Województwa Zachodniopomorskiego „Spółecznik na lata 2019-2021 – Program Marszałkowski”.

ZAPRASZAMY RÓWNIEŻ DO ODSŁUCHANIA PRELEKCJI, KTÓRE MIAŁY MIEJSCE W RAMACH TEGO WYDARZENIA

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLIgVw9bF02AHmW2QCMSEIUtThY9HqCwEC>



Szczecin 2020

SPIS TREŚCI

Słowem wstępu - Marcel Mroczek	1
Dla każdego coś planszowego - Alicja Olejniczak	3
Gry planszowe z Azją w tle - Gabriela Gryta	12
Granie z dziećmi jak NIE należy tego robić - Bartosz Borkowski	24
Flow Gier Planszowych - Mateusz Pronobis	30
Z pamiętnika GroŹwórcy - Radosław Ignatów.....	37
Kości, pionki i karty w szkolnej bibliotece - Adrian Kopp	45
Rodzinna wspólnota grania - Krzysztof Sokół	52
Porównanie podstawowych aspektów gier planszowych i fabularnych - Wiktor Szafranowicz	56
Hero Kids czyli grajmy z dziećmi w RPG - Janusz Strzelecki	65
O prowadzeniu sesji RPG dzieciom i młodzieży - Konrad Mroziak	72
Granie w Opowiadanie, czyli sztuka prowadzenia gier fabularnych RPG seniorom - Maria Borys-Piątkowska	76



Marcel Mroczek

SŁOWEM WSTĘPU

Rok 2020 będzie dla większości z nas znaczący, a marzec zapewne z czasem stanie się symbolicznym miesiącem, w którym to zaczęliśmy wyraźniej dzielić i jednocześnie łączyć nasze dwa nasze życia - realne i multimedialne. Przed wieloma organizacjami i instytucjami pojawił się również problem, z którym nie mierzyły się na co dzień – ciągłość działalności i dotrzymanie obietnic związanych z organizacją imprez edukacyjnych i kulturalnych. Niestety, wiele imprez albo zostało przełożonych na „czas nieokreślony”, albo odwołanych, pozostawiając stęsknionych fanów w niepewności co do dalszych ich losów. Jednakże część z tych inicjatyw przeszła do sfery multimedialnej i jako wydarzenia „online” otworzyły przed rzeszą wielbicieli nowe możliwości. Podobnie stało się z naszą inicjatywą.

Pierwotnie konwent „Graj Familio! Rodzinny Piknik Gier” miał odbyć się właśnie w formie pikniku na świeżym powietrzu, gdzie zaproszeni goście mogliby raczyć się grami planszowymi i RPG pod chmurką, w towarzystwie zieleni. Historia miała jednak dla nas nie lada niespodziankę. By nie zaprzepaścić twórczej energii Stowarzyszenia, postanowiliśmy zorganizować nasze wydarzenie w świecie multimedialnym i dostosowaliśmy cel do nowych – trudniejszych – warunków społecznych. Pokłosiem inicjatywy są rejestracje audiowizualne prelekcji dotyczących „gier bez prądu”, dostępne na kanale YouTube Stowarzyszenia Chowaniec, oraz poniższy zbiór artykułów napisany nie tylko przez naszych prelegentów, ale również innych pasjonatów czy specjalistów w tej dziedzinie rozrywki. Oba „owoce” są równie warte uwagi i bardzo dobrze się uzupełniają.

Celem naszego wydarzenia było zachęcenie rodzin do wspólnego spędzania czasu wolnego, grając w gry niekomputerowe. Za członków rodziny uznaliśmy jednak nie tylko rodziców z dziećmi, ale również seniorów, którzy często w podobnych tematach są pomijani. Dlatego, Czytelniku, znajdziesz tutaj nie tylko poradniki, w jakie gry grać, jak grać lub czego szukać, lecz również jak zaangażować i zainteresować grami „bez prądu” pozostałych członków rodziny. Odnajdziesz tutaj również refleksje nad tym, jakich kroków nie podejmować, by nie zniechęcić domowników. Dowiesz się, jak powstają gry i jak są wydawane. Wszystko po to, by ukazać to zagadnienie jak najszerzej, starając się również rozpocząć pewną dyskusję nad korzyściami angażowania osób w każdym wieku w gry planszowe i gry RPG.

Gdyby któryś temat, drogi Czytelniku, szczególnie Cię zainteresował, zapraszamy Cię do kontaktu z naszym Stowarzyszeniem lub bezpośrednio z autorem. Wierzmy, że rozmowa na tematy poruszone w naszym zbiorze jest nie tyle ważna, co potrzebna. Mimo, że od kilku miesięcy ciągle słyszy się o stopniowym wyciszaniu się pandemii koronawirusa, nadal nie wiemy, co czeka nas jesienią br.

Życzylbym Wam jak i sobie, by wyjście w miejsce publiczne – chociażby po to, by pograć w ulubioną grę – nie wiązało się już z żadnym ryzykiem zachorowań. Jednakże historia i sam wirus może mieć dla nas kolejną „nie lada niespodziankę”, dlatego bądźmy przygotowani do twórczego i niezwykle przyjemnego spędzania czasu wolnego ze wszystkimi domownikami.



Alicja 'Gralutka' Olejniczak

DLA KAŻDEGO COŚ PLANSZOWEGO

O benefitach płynących z grania w planszówki mogę mówić godzinami. Gry nie tylko stymulują naszą koncentrację, ale też pomagają młodszym graczom oswoić się z matematyką, a starszym nawet walczyć z demencją. Zostało udowodnione, że codzienne trenowanie umysłu, czyni go młodszym. A jaka lepsza metoda na trening, niż taka, która sprawia radość? Gry planszowe w naszej rodzinie są istotną częścią spędzania czasu razem.

Dziadek, głowa rodziny, ma 84 lata i uwielbia wszelkie gry karciane, słowne oraz strategiczne. Najmłodsi dobrze bawią się przy kooperacjach i grach typu kalambury. Rodzicom przedstawiamy trochę bardziej złożone gry dedukcyjne czy wyścigi. Natomiast z rówieśnikami rozgrywamy długie partie w gry ze skomplikowanymi zasadami, gdzie rozgrywki trwają godzinami.

Gry planszowe przeżywają swoją drugą młodość, renesans jeśli wolicie. Sklepy z planszówkami są wszędzie - stacjonarne, internetowe, giełdy gier używanych. A dla tych, którzy wolą gry najpierw wypróbować, są biblioteki i wypożyczalnie.

Nie skłamię mówiąc, że w dzisiejszych czasach można znaleźć grę dla każdego, choćby zapierał się rękami i nogami. Są gry dla trzylatków, są gry dla grup powyżej dziesięciu osób, są nawet gry dla niewidomych; gry o ptakach, rybach, psach i kotach. Są gry karciane, kościane, słowne. Świat planszówek to od dawna już nie tylko *Chińczyk* i *Monopol*.

Mnie do planszówek najpierw przyciąga ich tematyka i wygląd. Nie kupię gry o czymś, co mnie nie interesuje lub takiej, która mi się nie podoba. Często, zaczynając przygodę z planszówkami,

Fot. Archiwum autora



kierujemy się poleceniami graczy, pytamy o to, co warto mieć w kolekcji i bardzo często padają takie same odpowiedzi. Nie oznacza to, że te propozycje są złe. Zwykle jednak poszukiwanie gier sprowadza się do tego samego. Pada pytanie: "zaczynam przygodę z planszówkami, co polecacie?". I często w odpowiedzi dostajemy więcej pytań - o liczbę graczy, ich wiek, zainteresowania. Ja podejść do tego właśnie od strony zainteresowań.

Standardowy zestaw początkującego gracza zawiera *Wsiąść do Pociągu*, *7 Cudów Świata* czy *Pandemię*. Ja postaram się stworzyć mini poradnik dla graczy w różnym przedziale wiekowym, oparty raczej o tematykę gier, niż o ich mechanikę. Powód tego jest taki, że wchodząc w świat planszówek, o mechanice mamy niewiele pojęcia. Czym jest worker-placement? czym jest drafting? Ja sama, kiedy wchodziłam w świat gier planszowych, wybierałam gry ze względu na ich wygląd i temat. Tak też przecież wciąga się w hobby najmłodszych. Stworzyłam dla Was kilka łańcuchów tematycznych, zawierających gry dla różnych grup wiekowych, ale o podobnej tematyce. Liczby, które znajdują się przy grach pokazują, do jakiego wieku odbiorców polecam poszczególne tytuły.

BUDOWA KRÓLESTWA

Jeśli tematyka budowy zamku czy układania królestwa z różnych elementów to coś, co mogłoby spotkać się z zainteresowaniem w Waszej rodzinie, polecam:

1. 3+ CASTLE LOGIC/Camelot Jr
2. 6+ *Dzieci z Carcassonne*
3. 9+ *Zamki Caladale*
4. 12+ *Carcassonne* (wiele wersji)
5. 15+ *Zamki Szalonego Króla Ludwika*
6. 65+ *Królestwo w Budowie*

(a) Dla zaawansowanych - *Architekci Zachodniego Królestwa*



Fot. Archiwum autora

Fot. Archiwum autora



Fot. Archiwum autora



DOMINO

Domino jest wszystkim znane i lubiane, ale czy wiecie, że ewoluowało do wielu odmian gier planszowych? Domino to już nie tylko dopasowywanie dwóch kawałków o tym samym numerze - to o wiele więcej.

7. 3+ *Pucio Domino*

8. 6+ *Kingdomino*

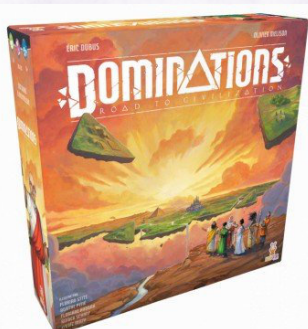
9. 9+ *Nova Ziemia*

10. 12+ *Queendomino*

11. 15+ *Uczta dla Odyna*

12. 65+ *Patchwork*

(b) Dla zaawansowanych - *Dominations*



Fot. Archiwum autora

GRY NA WYOBRAŹNIĘ

Tu znajdują się gry, w których trzeba trochę wyteńczyć szare komórki. Niektóre to zwykłe dopasowywanie kolorów, inne to zgadywanki, ale wspólnym mianownikiem jest bujna wyobraźnia.

13. 3+ *Rory's Story Cubes*

14. 6+ *Concept Kids*

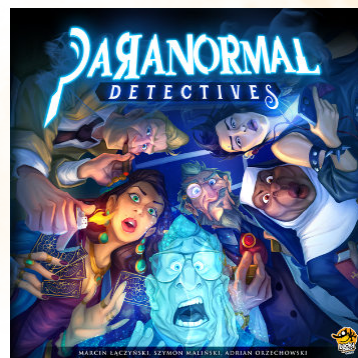
15. 9+ *Dixit*

16. 12+ *Koncept*

17. 15+ *Tajemnicze Domostwo*

18. 65+ *Muza*

(c) Dla zaawansowanych - *Paranormal Detectives*



Fot. Archiwum autora

Fot. Archiwum autora

Fot. Archiwum autora



LOCHY I SMOKI

Lochy i smoki to nie tylko *Dungeons & Dragons*; to plansze, figurki, przygody. Również takie, w które można zacząć grać od małego, chociaż może z mniej fantastycznym tematem. Dla najmłodszych pozostaniemy przy bajkach.

19. 3+ ŚPIĄCA KRÓLEWNA Smart Games

20. 6+ Karak

21. 9+ Pluszowe Opowieści

22. 12+ Dungeon Quest

23. 15+ Descent

24. 65+ Brzdęk

(d) Dla zaawansowanych - *Gloomhaven*



Fot. Archiwum autora

FARMA

Gry o farmerstwie są jednymi z najbar-dziej popularnych. W wielu z nich siejemy zboże, hodujemy owce, czasem nawet budujemy drogi. W końcu farma to ciekawe miejsce.

25. 3+ Smart Farmer

26. 6+ Super Farmer

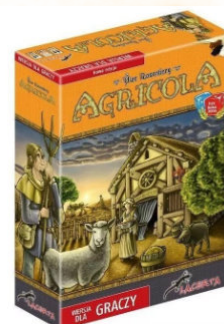
27. 9+ Agricola wersja rodzinna

28. 15+ Viticulture

29. 12+ Kawerna

30. 65+ Catan

(e) Agricola, wersja dla graczy



Fot. Archiwum autora

Fot. Archiwum autora



ZWIERZĘTA I PLANETA

Kto nie kocha zwierząt? Najmłodsi mają do nich szczególne zamięłowanie, więc gier o zwierzętach jest dla nich pełno. Co ze starszymi, bardziej wymagającymi graczami?

31. 3+ *Sprytny Lisek*

32. 6+ *Fauna*

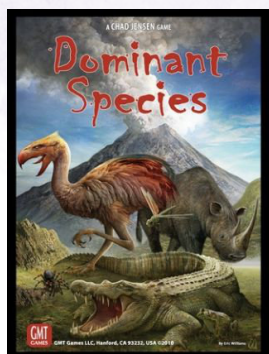
33. 9+ *Planeta*

34. 12+ *Na Skrzydłach*

35. 15+ *Ewolucja*

36. 65+ *Cardline Zwierzęta*

(f) Dla zaawansowanych - *Dominant Species*



Fot. Archiwum autora

Fot. Archiwum autora



LABIRYNTY

Wydostanie się z labiryntu może być trudne, ale może przynieść też dużo radości. Ten temat jest dość pokręcony (jak labirynt), ale może uda mi się jakoś z niego wybrnąć.

37. 3+ *Czarodziejski Labirynt*

38. 6+ *Temple Trap*

39. 9+ *Labirynt*

40. 12+ *Escape the Curse of the Temple*

41. 15+ *Sub Terra*

42. 65+ *Magic Maze*

(g) Dla zaawansowanych - *Mechs vs Minions*



Fot. Archiwum autora

Fot. Archiwum autora



DINOZAURY

Chyba każdy chociaż raz w życiu był zafascynowany dinozaurami. Powstało o nich wiele gier, sporo z nich jest dla tych młodszych graczy, ale znajdziemy coś i dla bardziej ograń.

43. 3+ *Dinosaurs Mystic Islands*

44. 6+ *Draftosaurus*

45. 9+ *Dinosaur Tea Party*

46. 12+ *Triassic Terror*

47. 15+ *Dinogenics*

48. 65+ *Raptor*

(h) Dla zaawansowanych - *Dinosaur Island*



Fot. Archiwum autora

PROSTE, PIĘKNE I ZAWSZE POLECANE

Jak wspominałam wcześniej, są takie gry, które są często polecane dla początkujących. Nie ominę ich w tym artykule. Wybrałam kilka, które moim zdaniem są dobrze wykonane, przyjemne dla oka i przedstawiają one różne rodzaje mechanik, co może wpłynąć na kształtowanie gustu planszowego. Poniższa lista zawiera gry karciane, kościane, klasyczne z planszą, a także kieszonkowe. Wyjaśniam też czym jest drafting, budowanie talii oraz kooperacja.

49. **Sagrada** to rodzinna gra kościana, w której tworzymy witraże. Rzucamy kośćmi, dobieramy po dwie w każdej rundzie i układamy je w naszym witrażu. Gra działa podobnie jak *Sudoku*, musimy mieć na uwadze kolory i wartości kości. Pięknie wykonana, prosta i angażująca rozgrywka. Gra wspomaga umiejętności matematyczne.

50. **Azul Letni Pawilon** to gra o układaniu płytek - o tym też można tworzyć gry. Wybieramy kolorowe płytki, układamy je w mozaikę, zdobywamy punkty. Gra wymaga minimalnego planowania,



jest bardzo relaksująca i przyjemna dla oka.

51. **Miasteczka** to szybka i prosta gra, w której kolorowe kostki zasobów zamieniamy na budynki w naszym miasteczku. Każdy budynek daje punkty za inne rzeczy, więc trzeba mieć oczy szeroko otwarte. Dodatkowo gra ma nutkę losowości, ale wymaga elastyczności strategii i umiejętności planowania. Gra wspomaga myślenie przestrzenne.

52. **Wsiąść do Pociągu** to obok *Catanu* najczęściej polecana gra rodzinna. Jest prosta, polega na dobieraniu kart i zbieraniu zestawów w tym samym kolorze. Takie zestawy zamieniamy na wagoniki,

układamy je w trasy kolejowe, które dają nam punkty. Gra wspomaga naukę geografii, gdyż można ją nabyć w różnych wersjach mających miejsce w różnych krajach.

53. **Wyprawa do El Dorado** to dobry sposób na wprowadzenie w gry z mechaniką budowy talii. Budowanie talii (deck building) polega na dodawaniu nowych kart do naszej puli, zagrywaniu ich i przetasowywaniu tej powiększającej się talii podczas rozgrywki. W tej rodzinnej grze ścigamy się do Złotego Miasta, przezierając się przez dżunglę, morza i pustynie. Proste zasady, szybka rozgrywka - idealna gra rodzinna.

54. **Pandemia** to najczęściej polecana gra do rozpoczęcia przygody z kooperacjami, czyli planszówkami, w których nie gramy przeciwko sobie, a razem przeciw grze. *Pandemia* ma proste zasady i sporą regrywalność - znaczy to, że sytuacja na planszy będzie wyglądała inaczej za każdym razem. Gra uczy pracy w zespole i wspomaga komunikację.

55. **Santorini** to najczęściej polecana gra dla dwóch graczy. Bardzo przypomina szachy swoją prostotą wykonania oraz zasadami. W tej grze staramy się zbudować trzy piętra budynku i stanąć na jego szczycie. Nasz przeciwnik ma dokładnie ten sam cel, zatem musimy jednocześnie sobie nawzajem przeszkadzać i starać się wygrać. Gra uczy strategicznego myślenia i planowania.

56. **Rój kieszonkowy** to kolejna gra dwuosobowa, tym razem taka, która zmieści się w kieszeni. Ponownie, *Rój*, tak jak *Santorini*, przypomina szachy. Każdy gracz posiada 10 pionków w swoim kolorze, czarnym lub białym. Pionki mają nadrukowane różne owady i różne zasady poruszania się. Celem gry jest otoczenie królowej przeciwnika. Gra wspomaga strategiczne myślenie i często polecana jest osobom starszym, z uwagi

na prostotę zasad.

57. **Kartografowie** to gra z serii rysowanek, które ostatnio podbijają rynek planszowy. W grach typu roll&write rzucaamy kostką lub odsłaniamy kartę i rysujemy coś na swojej kartce. W Kartografach będziemy rysować mapy, wypełniać je prostymi, kolorowymi kształtami i zdobywać za nie punkty. Nie trzeba mieć żadnych umiejętności plastycznych, ani nawet rozróżniać kolorów, aby grać w tę grę, gdyż wszystko opiera się na symbolach. Gra wspomaga myślenie przestrzenne.

58. **Sushi Go!** to ostatnia gra na liście „zwykle polecanych”. *Sushi go* to prosta i kolorowa gra karciana, którą również można dostać w wersji Party - czyli takiej dla większej liczby graczy. W *Sushi go* poznajemy mechanikę draftu - wybieramy jedną kartę z nam dostępnych i podajemy resztę kolejnemu graczowi. Również zapoznajemy się z set collection, czyli zbieraniem zestawów, bo w ten sposób zdobywamy punkty. *Sushi go* jest idealną grą imprezową dla początkujących i sprawdza się w mieszanych kategoriach wiekowych.

Dla zaawansowanych polecę jedną grę typu Ameri, oraz jedną typu Euro. Ameri to gry tak zwane przygodowe, z dużą dawką klimatu i atmosfery, z reguły odznaczają się sporą ilością kości. Tu polecę *Posiadłość Szaleństwa* druga edycja (i) - grę w tematach horroru, więc nie dla wszystkich. Do tego gra wspomagana jest aplikacją, która pozwala na prowadzenie rozgrywki. Jeśli chodzi o gry Euro, często zwane też Sucharami, są to gry bardzo strategiczne, taktyczne, których tematyka nie ma większego wpływu na przebieg gry. Tu polecę *Teotihuacan* (j), grę w której są kości, ale się nimi nie rzuca. Wznosimy aztecką świątynię, zjadamy kakao i liczymy punkty zwycięstwa.

Fot. Archiwum autora



KONIEC GRY

Jak widzicie, nie jest trudno znaleźć grę dla każdego. Wystarczy znać jego zainteresowania i poziom zaawansowania. Oczywiście kategorii jest o wiele więcej, to były tylko przykłady, ale od czego są grupy w mediach społeczności-

ciowych. Gracze na forach są bardzo pomocni i chętnie doradzą, co wybrać.

Gry planszowe nie są już tylko dla nie-licznych. Planszówki są dla wszystkich. Grajcie, bawcie się, trenujcie umysły! Najlepiej w rodzinnym gronie.

Zwycięża ten, kto się dobrze bawił.



Fot. Archiwum autora

O AUTORZE

Alicja, z wykształcenia filozof, z zawodu nauczycielka, miłośniczka kotów, na stałe osiedlona w Anglii. W planszówki gra od dawna, od kilku lat je recenzuje, a niedawno wydała swoją pierwszą grę dla najmłodszych. Stara się zarażać planszową pasją i szerzyć hobby na wszystkie strony świata.

<https://gralutka.znadplanszy.pl/>

<https://www.facebook.com/gralutka/>



Fot. Archiwum autora



Gabriela Gryta

GRY PLANSZOWE Z AZJĄ W TLE

Kultura i historia krajów Dalekiego Wschodu jest inspiracją dla wielu twórców. Powstają liczne filmy, książki oraz gry, zarówno komputerowe jak i planszowe, inspirowane tematyką Azji. Dziś w wielkim skrócie, słów kilka o azjatyckich nurtach, odnalezionych w grach planszowych. Zapraszam więc na krótki przegląd gier planszowych i karcianych, w których będziemy mogli się przenieść do Japonii i sąsiadujących z nią krajów. Być może niektóre tytuły są wam

znane, a inne was zainteresują i zechcecie w przyszłości po nie sięgnąć.

Jeśli pragniecie zaczerpnąć ogólnej wiedzy na temat Azji, to zachęcam was do zagrania w prze zabawny quiz na punkty *Egzotyczna Azja* z serii *Dokoła Świata*, składający się z 54 kart ze 154 pytaniami. Gra jest przeznaczona nie tylko dla dzieci, niektóre pytania mogą zaskoczyć nawet dorosłego.



Jeśli wybierzecie się dalej w głąb kontynentu, to dotrzecie do znanej wszystkim **Japonii**. Zapisane znakami chińskimi (w kanji) słowo Japonia (jap. 日本) ma dwa sposoby odczytywania: **Nihon i Nippon**. Znaki te tłumaczy się jako: **Kraj Wschodzącego Słońca** (日 – słońce; dzień, 本 – korzeń; pochodzenie, początek). Określenie to pochodzi z Chin i odnosi się do położenia geograficznego Japonii względem kontynentalnej Azji. Wcześniejszą nazwą Japonii, jeszcze przed nawiązania kontaktów z Chinami, nadał przez ludność zamieszkującą jej ziemię, było **Yamato** (jap. 倭 lub 大和). Kolejnym znanym określeniem jest **Kraj Kwitnącej Wiśni**. Wiele gier inspirowanych jest

tą symboliką i nazewnictwem. Są to np. karciana gra *Wyspa Kwitnącej Wiśni* z obrazami pięknej sakury czy *Rising Sun* - rozbudowana gra planszowa dla 3-5 graczy, której akcja rozgrywa się w legendarnej feudalnej Japonii, a gracze prowadzą swoje klany do wygranej, poprzez zdobywanie różnymi drogami punktów zwycięstwa na przestrzeni kilku pór roku. Gdy nastanie zima, gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa obejmie rządy nad Krajem Wschodzącego Słońca.

Nowością na polskim rynku jest *Kwiat Wiśni Gra*, której w całości przetłumaczony tytuł brzmi „Legenda wiśniowego drzewa, które zakwita co dziesięć lat”



(*The Legend of the Cherry Tree that Blossoms Every Ten Years*). Celem gry jest zebranie jak największej liczby kwiatów, których część jest widoczna dla innych graczy, a część ukryta. Wykonanie gry jest malowniczo-orientalne i idealne w najmniejszych detalach.

Kolejną popularną karcianką – tym razem nawiązującą do najpopularniejszej azjatyckiej potrawy, jest *Sushi Go!* i jej druga wersja *Sushi Go Party!* Od firmy Rebel. Ta apetycznie podana gra zawiera urocze (można by rzec kawaii >.<)

obrazki sushi i jest przeznaczona dla graczy od 8 lat. Celem gry jest stworzenie najlepszej kombinacji z dostępnych składników. Punkty zdobywa się za zbieranie zestawów odpowiednich kart, jak np. sashimi, wasabi, nigiri, tempura i wiele innych.

Jeśli lubicie w wolnej chwili zasiąść w fotelu z krzyżówką lub sudoku, to *Sudoku Kinoku* będzie dla was idealne. Zamiast jednorazowej planszy w czasopiśmie, mamy do dyspozycji wielką planszę i ruchome płytki z liczbami do jej uzupełniania,

utrzymane w stylu vintage. Całość imituje efekt starego bambusa i na pewno urzeknie fanów „staroci”.

W tym miejscu nie można nie wspomnieć o Go - starochińskiej strategicznej grze planszowej dla 2 graczy, popularnej również w Korei i Japonii, a w ostatnich latach zdobywającej rosnącą popularność na całym świecie (w tym także w Polsce). Dla ludzi Wschodu, Go jest specyficznym połączeniem nauki, sztuki i sportu. W grze używa się białych i czarnych kamieni, którymi należy otoczyć jak największe terytorium i zablokować oddechy przeciwnika. Drugim obowiązkowym tytułem jest *Mahjong* (*Madżong*), mylnie kojarzony z popularną w Internecie „piramidą”. Jego oryginalna wersja także pochodzi z Chin i jest przeznaczona dla czterech graczy. W grze wykorzystuje się specjalny komplet 144 kamieni, podobnych nieco do tych stosowanych przy grze w domino, ale podzielonych na grupy analogiczne do kolorów w kartach i tworzących kilka innych grup – „Wiatry”, „Smoki” oraz „Kwiaty” i „Pory Roku”. Gracze ustawiają z kamieni mur, który ma symbolizować Wielki Mur Chiński, a po jego przerwaniu rozpoczynają rozgrywkę, której podstawowym celem jest zebranie czterech zestawów po trzy lub

cztery takie same kamienie i jednej pary.

Z kolei, jeśli wejdziemy do **tradycyjnego ogrodu japońskiego**, to możemy się spotkać z kafelkowymi łamigłówkami, w których musimy tak połączyć liczne ścieżki, aby tworzyły jedną całość. Są to np. *Brains - Ogród Japoński*, *Tsuro - The game of the Path (Gra Ścieżki)* i *Tsuro – of the seas (z mórz)*.

Pozostając w tematyce ogrodów, bardzo przyjemną i sympatyczną grą jest *Take-noko (Pęd bambusa)*, w której rolnik musi uchronić swoje bambusy przed wygłodniałą pandą. Gra zawiera figurkę rolnika i pandy. Doczekała się także kontynuacji (dodatku)- *Takenoko Chibis*, gdzie dostajemy figurkę pani pandy. Długo się nie trzeba domyślać, że w grze pojawiają się dzieci, a rolnik ma dużo więcej roboty. Oprócz figurek, w grze mamy do dyspozycji kafelki pól, klocki bambusów i nawodnienia, karty i żetony akcji, kość pogody oraz plansze gracza z wytycznymi ruchów.

Kolejną propozycją od Rebel jest *Haru Ichiban (Najpierw wiosna)*. Gramy tutaj dwoma ogrodnikami, którzy walczą o tytuł Cesarskiego Ogrodnika. Do dyspozycji mamy planszę jeziora z kafelkami



liści i kwiatów nenufarów. Gracze umieszczają lub odwracają na planszy żetony z obrazkami kwiatów i liści. Za odpowiednie kombinacje swojego wzoru otrzymują punkty.

Przechodząc do ciekawych postaci Japonii, należy wspomnieć o **Hokusai'u Katsushice**. Żył w latach 1760-1849. Był jednym z najwybitniejszych i najpłodniejszych japońskich malarzy i twórców barwnych drzeworytów w stylu ukiyo-e. Jego największym dziełem jest „36 widoków góry Fuji” powstałych

w latach 1830-32. To z tego cyklu pochodzi znany chyba wszystkim obraz „Wielka Fala w Kanagawie”.

To właśnie w tej prefekturze dzieje się akcja gry *Kanagawa*. To tutaj Hokusai otwiera swoją szkołę, a my stajemy się jego uczniami i za pomocą malowniczych kafelków mamy stworzyć własny obraz.

Nieodzownym elementem kultury Japonii są **Gejsze** 芸者 i **Maiko** 舞妓. Gejsza - gei (sztuka) i sha (osoba) – to osoba



(obecnie wyłącznie kobieta) w Japonii o umiejętnościach artystycznych, bawiąca gości rozmową, tańcem, śpiewem i grą na instrumentach. Potrafi prowadzić ceremonię parzenia i picia herbaty oraz nosi tradycyjny strój. Zanim kobieta zostanie Gejszą, musi przejść sześciolletni okres bycia Maiko. Z tym motywem możemy się spotkać w grach karcianych *Mai-Star*, *Gejsze* czy z kolejnym motywem kobiet – mitycznych bogiń w grze *Strażniczki*.

Shintō to tradycyjna religia Japonii, oparta na mitologii japońskiej, charakteryzująca

się politeizmem oraz różnorodnością przejawów i kultów. Wierzenia shintō nie mają wspólnego kanonu, organizacji ani świętych ksiąg. Możemy się spotkać także z grami, które ukazują różne bóstwa. *Kodama – The tree spirits* (*Leśne duchy*) to gra karciana nawiązująca do duszków leśnych. W kulturze japońskiej są to duchy zamieszkujące stare, ponadstuletnie drzewa (podobnie jak greckie nimfy drzewne). **Kodamy** pojawiają się przed wybranymi przez siebie ludźmi, którzy zgubili drogę w lesie. Bronią także przed nimi drzew i mszczą się za wyrządzone im krzywdy. Drzewa

zamieszkane przez te istoty oplata się specjalnym rodzajem oczyszczającej liny zwanej shimenawa, aby uprzedzić o ich obecności przechodniów. Wierzy się bowiem, że ścięcie drzewa zamieszkiwanego przez Kodama przynosi nie-szczęście.

Yōkai to ogólna nazwa mitycznych stworzeń - potworów występujących w japońskiej mitologii i tradycjach ludowych. Coś odmienionego lub okazującego dziwne zmiany w sposób niezrozumiały, powodujący w ludziach strach lub zdziwienie. Są to istoty posiadające nadnaturalne moce o nieznanym pochodzeniu, pojawiające się pod postacią: zjawisk, ludzi, roślin lub zwierząt, a nawet przedmiotów codziennego użytku takich, jak np. parasol czy czajnik. *Yokai no mori (Las Youkai)* to gra planszowa z humorystycznymi wizerunkami

tych stworzeń. *Yokai no Mori* zawiera dwie uproszczone wersje popularnej w Japonii odmiany szachów o nazwie Shogi. Pierwsza, prostsza *Dobutsu Shogi* (dla dzieci - szogi ze zwierzątkami) i druga, trudniejsza *Goro-Goro Dobutsu Shogi* (dla bardziej zaawansowanych - szogi ze zwierzątkami naokoło); różnią się one liczbą używanych pól i stworków.

Na pewno każdy z was słyszał o **sztuce bonsai**. Z japońskiego 盆栽 to karłowate drzewo w naczyniu (bon – płaska taca lub pojemnik, sai – roślina; chiń. penjing). Jest to sztuka miniaturyzowania drzew lub krzewów uprawianych w odpowiednio dobranych, płaskich pojemnikach. Jak się domyślacie, tu także możemy znaleźć grę o tej nazwie – *Bonsai*, której głównym motywem jest oczywiście drzewo. W trakcie gry uczestnicy dążą do wygranej poprzez umiejętne łączenie kart, nie tylko do swojego drzewa, ale także do drzew przeciwników. Dokładanie kart nie jest ograniczone przez sztywne reguły.

Origami (jap. 折り紙 origami: składany papier lub kolorowy papier, używany do składania figur) – to sztuka składania papieru, pochodząca z Chin, rozwinięta w Japonii i dlatego uważa się ją za trady-





cyjną sztukę japońską. W XX w. Ostatecznie ustalono, że w procesie robienia klasycznego origami nie należy ciąć, kleić i dodatkowo ozdabiać. Tu również powstała gra inspirowana przestrzennymi figurami wykonanymi z papieru, oczywiście zwana *Origami*. Gra jest bardzo prosta i wbrew pozorom daje wiele możliwości. Każdy gracz zaczyna z zestawem kart na ręku. W trakcie swojej kolejki może zrobić jedną z trzech rzeczy: zagrać kartę do jednej z dwóch kolekcji, dobrać nowe karty lub użyć specjalnych zdolno-

ści zagranych wcześniej kart.

Hanafuda (jap. 花札) to inaczej karty kwiatów. Wyewoluowała z gier w czasach zabronionego w Japonii hazardu, a w celu obejścia przepisów liczby zostały zastąpione roślinnymi i zwierzęcymi motywami. Była ulubioną grą Yakuzy. Karty służą w grach takich jak *Koi-Koi*, *Hachi-Hachi* czy *Kabu*, które polegają na układaniu punktowanych kombinacji kart. W Polsce *Hanafuda* ukazała się pod szyldem firmy Trefl, jednak znana obec-

nie firma Nintendo (współczesny gigant wśród gier wideo) została założona właśnie po to, żeby produkować i dystrybuować wysokiej jakości karty do *Hanafudy*.

Hanabi (jap. 花火 – hana-kwiat i bi- ogień) – czyli japoński festiwal fajerwerków, to także gra, w której zostały pomieszczone prochy, które gracze muszą rozdzielić, aby nie doprowadzić do wielkiego wybuchu.

Tichu (chin. 提出- wysunąć) to kolejna gra karciana, najbardziej popularna w Chinach. Gra o kartach ze smokiem, feniksem, wiernym psem i Mah Jongiem jest zachwalana zarówno przez wytrawnych graczy jak i przez rodziny. Gramy tu parami, a celem gry jest jak najszybsze pozbycie się kart, przy jednoczesnym wzięciu jak największej ilości punktów.

Pomagają/przeszkadzają w tym karty specjalne, które mają jednocześnie duże zalety jak i duże wady. Idealne dla miłośników strategii i kart.

Zostawiając na razie gry inspirowane japońską estetyką, wierzeniami i tradycjami, skupmy się jeszcze nad wydarzeniami i okresami historycznymi, do których także nawiązuje wiele gier. Przykładem mogą być *Sekigahara*, w której odtwarzamy przebieg **bitwy pod Sekigaharą** z 1600 roku, w wyniku której Tokugawa dotarł na szczyt władzy. Epoka Edo przypadła na lata 1603-1868, w których władzę sprawowali shoguni z rodu Tokugawy. Możemy przeprowadzić bitwy i podbijać terytoria w tym okresie w rozbudowanych grach planszowych *Edo* i *Yedo*

Fot. Archiwum autora



Fot. Archiwum autora

Liczne gry, zarówno planszowe jak i karciane, nawiązują także do **samurajów i shinobi**. Samurajami była pierwotnie świta służąca najwyższym dostojnikom japońskim, także gwardia cesarska, a znany chyba wszystkim ninja to tak naprawdę japońscy wojownicy, specjalizujący się w szpiegowaniu, zamachach i sztukach walki. Działali od okresu Kamakura do okresu Edo. Powszechne gry z ich udziałem to: *Shinobi*, *Pojedynek Ninja*, *Samurai - The Card Game* (gra karciana), *Samurai Sword* (Samurajski Miecz), *Samuraj*, *Test of Honour* (Test Honoru), *Shogun*, *Sake & Samurai*, *7 Samurajów*, *Ninjato*, *Legend of the Five Rings* (Legenda Pięciu Pierścieni) i wiele innych.

Jangcy to rzeka w Chinach, najdłuższa w Azji i trzecia - po Amazonce i Nilu - pod względem długości na Ziemi. Dla Chin jest najważniejsza pod względem gospodarczym oraz jest głównym szlakiem chińskiej żeglugi śródlądowej. Gry *Yangtze* (Rzeka Jangcy) i *Yellow & Yangtze* (Żółta rzeka i rzeka Jangcy) nawiązują do okresu Walczących Państw. Lata 475–221 p.n.e. opisują czas niekończących się wojen między siedmioma rywalizującymi ze sobą państwami: Qin, Chu, Qi, Yan, Han, Wei i Zhao. Państwa te zostały ostatecznie zjednoczone w 221 r. p.n.e.

pod dynastią Qin, aby stworzyć kolebkę dzisiejszych Chin, z dwoma głównymi rzekami: Żółtą i Jangcy. *Yellow & Yangtze* to siostrzana gra uznanej planszówki *Tigris & Euphrates* (Tygrys i Eufrat). Zaprasza do odtworzenia tego pełnego wydarzeń okresu i poprowadzenia dynastii do zwycięstwa. Gracze budują cywilizacje poprzez układanie płytek. Otrzymują pięciu różnych liderów: gubernatora, żołnierza, rolnika, kupca i rzemieślnika. Liderzy służą do zbierania punktów zwycięstwa w tych samych kategoriach.

Tak jak główne rzeki stanowiły wodne drogi transportu, tak znanym lądowym szlakiem była **Tōkai-dō**, „Droga wschodniego morza” lub „Szlak na wschód wzdłuż morza” - najważniejsza z pięciu arterii (zwanych wspólnie Gokaidō), biegnąca w okresie Edo z miasta Edo (obecnie Tokio) do Kioto, będącego siedzibą cesarza Japonii. Droga ta prowadziła wzdłuż wschodniego wybrzeża wyspy Honsiu, czyli nad Pacyfikiem i była głównym szlakiem transportowym, zarówno dla towarów jak i dla ludzi. Pokonywana była pieszo, konno, przy pomocy wozów zaprzężonych w woły, czy riksz.

To właśnie na tym szlaku znajdziemy się grając w grę *Tokaido i Tokaido Matsuri*. Co ciekawe, gra nie posiada kostki, a gracz może zatrzymać się na wybranym przez siebie polu. W zależności gdzie się zatrzymamy, zdobędziemy inną liczbę punktów, którą wskażą odpowiednie karty. Są to np. świątynie, w których składamy ofiary z monet, pola spotkań z losowymi nagrodami, pola odpoczynku i pamiątek. Obowiązkowym przystankiem na szlaku są karczmy, gdzie musimy zakupić jedzenie na dalszą podróż.

Yamatai to starożytne państwo Wa (starożytna chińska nazwa Japonii), istniejące w późnym okresie Yayoi (okres w historii Japonii między rokiem 300 p.n.e. a 300 n.e.). Pierwsze wzmianki o Yamatai pochodzą ze stanowiących część chińskiej kroniki Sanguo Zhi „Przekazów o kraju Wa”, gdzie widnieje jako Yamatai-koku. Miało być hegemonem wśród 30 państw plemiennych, istniejących wówczas na obszarze kraju Wa, a jego władczynią była szamanka imieniem Himiko. Japończycy nazywali swoje państwo określeniem Wa do końca VII wieku.

Na temat lokalizacji Yamatai trwają długoletnie spory wśród badaczy. Zasadniczo istnieją dwa kierunki badań – szkoła

tokijska, skupiająca zwolenników lokalizacji Yamatai na półwyspie Kii w Yamato i szkoła z Kioto, skupiająca zwolenników lokalizacji Yamatai na Kiusiu. Wykopaliszka archeologiczne z 2009 roku z okolic grobowca Hashihaka w pobliżu miasta Sakurai zdają się sugerować, że Yamatai znajdowało się jednak na wyspie Honsiu. Dokładne zbadanie samego grobowca jest niemożliwe, gdyż grobowce cesarskie znajdują się pod ochroną Agencji Dworu Cesarskiego.

O tym słynnym mieście także powstała gra planszowa o oczywistej nazwie *Yamatai*. Królowa Himiko przydzieliła prestiżowe zadanie każdemu z budowniczych w królestwie: wzniesienie stolicy Yamatai, która stanie się klejnotem imperium. Zadaniem gracza jest przyćmić swoim dziełem pracę innych budowniczych, wznosząc najpiękniejsze miasto, używając do tego surowców dostarczanych przez floty z całego królestwa. Podczas rozgrywki gracze wybierają spośród 10 ponumerowanych kafelków flot swoje akcje - na każdym z nich widać jedną lub więcej kolorowych łodzi, a większość z nich umożliwia dodatkowo wykonanie specjalnego ruchu. Na koniec rundy liczy się punkty zdobyte za zbudowane budynki, zatrudnionych specjalistów

i zarobione pieniądze, a wyłoniłemu szczęśliwcowi królowa Himiko przyzna najwyższe odznaczenie.

Oczywiście nie wszystkie tytuły obecne na rynku zostały zawarte w tym artykule. Na pewno znajdziecie jeszcze wiele innych gier, które nawiązują tematyką do krajów azjatyckich. Cały czas wychodzą także nowe tytuły. Mam jednak nadzieję, że ten artykuł dał wam spojrzenie z trochę innej strony na zagadnienia, do których nawiązują gry i wyjaśnił ich

pochodzenie.

O AUTORCE:

Gabriela „Gabrietta” Gryta jest członkinią Szczecińskiego Klubu Azji, z zawodu biotechnolog, z pasji artysta, uwielbia tworzyć wszelakie rękodzieło, jej prace można zobaczyć na stronie *Gabrietta Handmade* na Facebooku. Interesuje się kulturą Japonii i kocha Studio Ghibli. Podczas Klubowych wydarzeń prowadzi różne prelekcje i warsztaty origami.



Fot. Archiwum autora



Bartosz Borkowski

GRANIE Z DZIEĆMI

JAK NIE NALEŻY TEGO ROBIĆ

W poniższym materiale chciałbym przyrzec się nieco tematowi grania w planszówki z dziećmi. Nie będę się tutaj jednak rozwodził na temat tego, że jest to zjawisko pozytywne, jakie korzyści za sobą niesie itp. Skupię się bardziej na wypunktowaniu pewnych, w moim odczuciu, złych praktyk, na które rodzice zezwalają lub wręcz sami wcielają je w życie. Konsekwencją tego jest natomiast w wielu przypadkach zaburzenie radości płynącej z grania w gronie rodzinnym. No dobrze, przejdźmy zatem do konkretów...

DZIECIOM NALEŻY DAWAĆ WYGRYWAĆ!

W mojej opinii jeden z największych błędów popełnianych przez rodziców. Być może małemu dziecku takie pozorne zwycięstwo przyniesie radość, ale już

bardziej dojrzała pociecha zauważy, że coś jest nie tak. Co z tego, że się wygrało, jak rodzic się podłożył i jest to sukces niepełny, który można porównać z braniem dopingu. Nie walczymy przecież o złote mokasyny, wygrana w planszówkę ma dawać satysfakcję z samego faktu pokonania drugiego gracza. Ba, już sama rozgrywka powinna być dobrą zabawą! Teraz pewnie wielu rodziców wzdrygnie się z myślą, że takie podejście zniszczy psychikę naszego dziecka. W moim odczuciu jest jednak zgoła odwrotnie...

Ostatnio często zauważam trend, że w konkursach, zawodach, na rozdaniu świadectw itd. nagradzane są wszystkie dzieci, bez względu na wynik. W moim mniemaniu ma to negatywny wpływ na młodego człowieka, gdyż uczy zasady „czy się stoi, czy się leży, to nagroda się należy”. Podczas wchodzenia w dorosłe

życie taki człowiek dozna zapewne wielu smutnych chwil przyswajając „gorzką” prawdę, że nagradzani są zazwyczaj bardziej przygotowani. Warto więc już od młodego wieku uczyć dziecko radzenia sobie z przegraną. Nie po to, żeby wcielił się w rolę wiecznie pokonanego, lecz aby zrozumiał, że zwycięstwo i osiągnięcie celu poprzedza szereg porażek. Bo przegrana to także, a może przede wszystkim, nauka: jaki błąd popełniliśmy, gdzie jest miejsce na poprawę, co można zrobić efektywniej. Ważne przy tym, żeby dzieci rozumiały, że w planszówkach jest to po prostu część zabawy, niekoniecznie coś złego i powód do drwin lub też odbierania radości z sukcesu zwycięzcy. Spróbujcie przy kolejnej partii razem ze swoim podopiecznym przeanalizować rozgrywkę pod kątem popełnionych błędów i przegapionych szans. Ten błysk w oku, gdy kilka partii później wykorzysta on zdobytą wiedzę, żeby zaskoczyć świetnie przemyślanym zagranie, będzie bezcenny!

No dobra, ale co w momencie, gdy sama charakterystyka planszówki sprawia, że dziecko ma nikłe szanse na wygraną (wszak sytuacja, w której młody gracz może liczyć jedynie na same porażki nie jest zjawiskiem właściwym)? Za chwilę

odpowiemy sobie także i na to pytanie...

W CO DZIŚ GRAMY? ZNOWU TO?! NOOO DOBRZE...

Czasami pojawia się chęć rodzinnej rozgrywki w planszówkę, ale wybór tytułu sprawia, że radość pryska u jednej ze stron, niczym bańka mydlana. W moim odczuciu zjawisko nieodpowiedniego doboru tytułu pod rozgrywkę z dziećmi może mieć w swoim podłożu dwie główne przyczyny:

Wybór pozycji, z której jedynie rodzic/dziecko czerpie przyjemność – starajmy się znaleźć takie gry, które sprawią, że zarówno osoba dorosła, jak i dziecko z przyjemnością usiądą do rozgrywki. To są oczywiście w dużej mierze dość specyficzne, subiektywne kwestie, można jednak pokusić się o wyekstrahowanie kilku ogólnych wzorców. W przypadku dziecka zniechęcające może być zbyt nie skomplikowanie, czas trwania, ale także mało interesująca tematyka i kiepskie wykonanie. Rodzic może zareagować odwrotnie - może czuć awersję przed infantylnymi grami, które nie są angażujące. Większość tych kwestii można relatywnie łatwo rozwiązać, jednak na rynku wiele jest gier o czasie trwania

zbliżonym do godziny (który w moim przeświadczeniu jest w tym przypadku optymalny) i ciekawej tematyce np. fantasy. Wymaga to jednak nieco lektury, poszukiwań, ale przede wszystkim poznania preferencji domowników.

Wybór tytułu, który nie jest w stanie skompensować różnicy w umiejętnościach między uczestnikami – granie z nastolatkiem zazwyczaj nie będzie obarczone odczuwalną dysproporcją w umiejętnościach graczy. Jednakże nie ukrywajmy, większość 8-10-latków nie jest w stanie konkurować z rodzicem na równym poziomie. Efektem jest albo zniechęcenie rodzica, który musi grać „na pół gwizdka”, albo irytacja malca, bo wiecznie przegrywa. Tutaj w sukurs przychodzi nam jedna z cech planszówek: losowość, która świetnie kompensuje zbyt duże umiejętności dorosłego gracza i niejako naturalnie balansuje w tym kontekście rozgrywkę. Powinniśmy więc zwrócić uwagę na ten aspekt tytułu, w który planujemy grać z młodszymi dziećmi. Dobrym przykładem takiej pozycji są chociażby *Osadnicy z Catanu*, ale oczywiście tutaj także zachęcam do własnych poszukiwań.

PRZYMKNIJMY OKO PRZY PRZESTRZEGANIU ZASAD, TO JESZCZE DZIECKO

Często rodzic ma tendencję do przymykania oka na zasady gry, bo przecież to jest „tylko zabawa” i nic się nie stało, że dziecko 3 razy przerzuciło kość lub dobierało kartę. Gdzie więc leży problem – może w skomplikowaniu zasad? Jeśli dobraliśmy tytuł pod wiek dziecka, to nie wydaje mi się – można jeszcze w ten sposób bronić trzylatka, ale już 6-8-letni gracz zdecydowanie jest w stanie przyswoić reguły tak dobranej gry i ich przestrzegać. Oczywiście możemy przyjąć na początku rozgrywki, że wymogi zwycięstwa dla małolata są lekko zmniejszone względem rodzica lub ustalić inne tzw. „home rules”. Nie dopuszczajmy jednak do sytuacji, gdy młody gracz świadomie łamie reguły rozgrywki, aby za wszelką cenę wygrać. Uczmy uczciwości, równości i poszanowania innych uczestników podczas gry, a nie cwaniactwa, które pozwoli na uzyskanie celu „na skróty”.

NEGATYWNA INTERAKCJA JEDYNNIE ZACHĘCA DO AGRESJI I RYWALIZACJI!

Tutaj wypadało by zacząć od pewnej dywagacji. Każdy rodzic pragnie w mniejszym lub większym stopniu zamknąć dziecko w bańce bezpieczeństwa i spokoju, z dala od trosk, rywalizacji i wszelkich złych aspektów świata. Chciałby, żeby jego latorośl czuła się bezpieczna i nie miała styczności z negatywnymi bodźcami. Jest to naturalne zachowanie, aczkolwiek niektórzy popadają w przesadę. W wyniku nadmiernie protekcyjnego podejścia ofiarujemy dziecku piękne, sielankowe dzieciństwo pełne jednorożców, waty cukrowej i tęczy. Jednak w momencie, gdy taki człowiek dorośnie, dostanie od życia po głowie na pierwszym zakręcie. W mojej opinii, pozbawione sensu jest eliminowanie wszelkiej negatywnej interakcji z tytułów, ponieważ także i ona pełni swego rodzaju walor edukacyjny w rozwoju dziecka. Tutaj jednak młody człowiek uczy się tego zjawiska w kontrolowany i delikatny sposób. Dowiaduje się także, jak przewidywać i bronić się przed pewnymi negatywnymi zachowaniami. Oczywiście my, jako rodzice, świadomie musimy dobierać tytuł do

rozgrywki z dzieckiem i nie możemy popaść w przesadę. Wybranie *Spartakusa* do gry z dziesięcioletkiem będzie pomyłką, ale już taki tytuł, jak *Cyklady*, czy *Small World* będą dobrymi pozycjami.

Jako rodzice pamiętajmy też, żeby nie stosować socjotechniki na dzieciach. Sformułowania w stylu „Naprawdę chcesz zaatakować kochaną mamusię? Przecież teraz pięknie jej serce...” niepotrzebnie wzbudzają w młodym graczku poczucie winy i podkopują jego decyzje.

NAUKA OPTYMALNEJ ROZ- GRYWKI WEDŁUG TATY

Dzieci myślą nieszablonowo, są bardzo kreatywne w szukaniu rozwiązania. Niewiele jest rzeczy gorszych, niż człowiek starający się ograniczyć ową kreatywność i wpasować myślenie malca w szablon. Nie ma więc, w moim odczuciu, potrzeby uczenia dziecka, jak ma efektywnie grać, po prostu nauczmy je zasad, ogólnych celów do osiągnięcia w rozgrywce i pozwólmy grać po swojemu. Osobiście niejednokrotnie zdziwiony byłem strategią młodego gracza, która dorosłemu nie przeszłaby nawet przez myśl, a która okazała się nadzwyczaj efektywna. Oczywiście jeżeli widzimy, że

dziecko nie radzi sobie z tytułem i permanentnie przegrywa, to powinniśmy pomóc mu w odnalezieniu pewnych niedociągnięć (patrz punkt 1). Chodzi mi bardziej o to, żeby nie starać się na siłę nauczyć „poprawnej” rozgrywki, pozwalając zamiast tego dziecku samemu odkrywać planszówkę.

Osobną kwestię w tym przypadku stanowią gry kooperacyjne. Są one w stanie świetnie integrować poprzez wspólne pokonywanie przeciwności stawianych przez mechanizmy gry. Jednakże czyha tutaj duża pułapka w postaci syndromu lidera, który skutecznie może sprowadzić rolę dzieci do marionetek, niemających jakiegokolwiek wpływu na rozgrywkę (rodzic „wie najlepiej”, jak dobrze grać).

JAKI JEST WALOR EDUKACYJNY TEJ GRY?

Ileż to razy słyszałem powyższe pytanie. Czego uczy planszówka? Jaki ma walor edukacyjny? Czy naprawdę to jest najważniejsze, jak bardzo dany tytuł pomoże w matematyce lub rozbuduje słownictwo? Nie zrozumcie mnie źle, to bardzo dobrze, jeśli gra pomaga przyswoić jakąś wiedzę. W przypadku malutkich 2-4-letnich brzdąków, których umysł

szczególnie łaknie wiedzy, może być to nawet dość istotne kryterium zakupu. Nie powinien być to jednak czynnik decydujący o wyborze. Chyba mogę bezpiecznie powiedzieć, że każda gra czegoś uczy, nieważne, czy ma to wypunktowane na pudełku i popiera ją Mensa, czy jest to gdzieś zaszyte w mechanice (zresztą już lektura powyższego materiału może przekonać, jak wiele jest w stanie nauczyć granie). Bardziej kierowałbym się więc przy wyborze aspektami omówionymi w punkcie drugim, niż obietnicą nabycia super zdolności poprzez obcowanie z jakąś konkretną pozycją. A priori, gra ma dawać radość grającym. Jeśli moje słowa w dalszym ciągu Was nie przekonują, to powiedzcie, czy taki opis na pudełku tytułu zdjętego z półki wzbudziłby zainteresowanie: „W tej odmianie *Pandemii* musisz wyprasować 3 zalegające rzeczy za każdym razem, gdy pojawi się epidemia. Wynalezienie choroby wymaga natomiast (oprócz pięciu kart w kolorze choroby) umycia naczyń/okien lub podkurzania.” Ubaw po pachy, co? Tak, dzieciaka usilne wciskanie nauki pod pretekstem rozrywki też nie bawi. ;)

Tak właśnie z grubsza wygląda moja lista najważniejszych z niechcianych zacho-

wań podczas rozgrywek z dziećmi. Oczywiście, nie jest to żaden zbiór obiektywnych faktów popartych pomiarami i latami analiz amerykańskich naukowców, a jedynie moja opinia oparta na pewnym doświadczeniu i obserwacjach. Mam jednak nadzieję, że tych kilka słów przemyśleń przyniesie pozytywny efekt i pozwoli wyeliminować niektóre negatywne zjawiska. Jeśli chcielibyście dodać swoje obserwacje, przemyślenia lub uwagi, to oczywiście zachęcam do komentowania materiału. Przede wszystkim jednak grajmy z dziećmi, gdyż mało jest innych rzeczy, które tak mocno budują relacje rodzinne!

O AUTORZE:

Bartosz Borkowski - od 8 do 16 programista, po godzinach szalony odkrywca owoców współczesnej kultury. Teoretyk i praktyk gier wszelakich - z chęcią porozmawia zarówno o pozycjach bez prądu, jak i o ciekawych tytułach komputerowych. Od ponad trzech lat bloger planszówkowy i autor materiałów na portalu ZnadPlanszy. Członek Kapituły Planszowej Gry Roku i stały bywalec forum gier planszowych pod pseudonimem „Bary”. Planszówki zajmują szczególne miejsce w jego sercu, ponieważ potrafią



Fot. Archiwum autora

one podarować wspaniałe chwile z bliskimi. Chwile, które w obecnych czasach są na wagę złota.

<https://bartoszborkowski.znadplanszy.pl/>



Mateusz Pronobis

FLOW GIER PLANSZOWYCH

Zastanawiałeś się może, **dlaczego ludzie w ogóle grają w gry planszowe?** Powodów można wymienić dużo, jednak myślę, że można je zamknąć w 3 kategoriach:

- 1. Socjalizacja** - ludzie chętnie się ze sobą spotykają dla samego faktu spotkania się, dla wymiany doświadczeń, spędzenia wspólnie czasu, ku pogłębianiu relacji rodzinnych i przyjacielskich, a także biznesowych.
- 2. Rywalizacja** - ludzie lubią wygrywać, a żeby wygrać, trzeba z kimś rywalizować, jednocześnie wykorzystując swoją kreatywność czy odpowiednie strategie gry.
- 3. Hobby** - ludzie lubią posiadać jakieś zajęcie, któremu poświęcają wolny czas, a więc kupują gry, grają w nie i zarażają pasją inne osoby.

Każda z wymienionych kategorii jest bardzo silnym czynnikiem, który skłania ludzi do grania. Dlaczego gry tradycyjne, a więc zarówno karciane jak i planszowe, są równie dobre, a być może nawet lepsze od gier video? Przede wszystkim są trudniejsze, ale nie chodzi mi wcale o ich poziom trudności. Myślę, że tutaj Cię zaskoczę.

Trudność polega w dzisiejszych czasach na tym, aby po prostu spotkać się z innymi graczami, znajomymi, czy nawet rodziną w jednym czasie, poświęcając 2-3 godziny na grę. Szczególnie w Polsce, gdzie pęd życia jest bardzo duży i często zapominamy, że **odpoczynek i budowanie realnych relacji**, choćby poprzez grę, jest bardzo ważne dla naszego zdrowia.

W grach video zanurzamy się we własny świat i znikamy, niestety także z realnego

życia, i choć każdy typ gry budzi w nas emocje, to ciekawiej (a może i zdrowiej) jest je odczuwać w gronie realnych ludzi. Tyle narzekamy, że jesteśmy samotni, ale czasem mam wrażenie, że na własne życzenie. Nawet często spotykamy się tylko w sieci...

Nie masz dziewczyny, czy chłopaka?

Lubisz grać w gry? Jak myślisz, jakie prawdopodobieństwo masz na spotkanie fajnej osoby, chodząc raz w tygodniu przez cały rok na spotkania z grami planszowymi, które odbywają się w Twoim mieście? Odpowiem wprost - bardzo duże.

Ok, w Twojej miejscinie może nikt nie organizuje tego typu spotkań, ale może jest to okazja, żebyś ty zaczął/zaczęła to robić :) Różne wydawnictwa chętnie udostępnią Ci gry, a miejscowa biblioteka czy świetlica chętnie zgodzi się na organizację tego typu spotkania.

Podpowiem tylko, że organizator w oczach innej osoby może być bardziej pożądany, ponieważ jest bardziej zaradny, ogólnie mówiąc **bardziej ogarnia rzeczywistość**. Jeżeli jednak mieszkasz w dużym mieście, gwarantuję ci, że takich spotkań jest wiele.

Ba! Mogą istnieć nawet **specjalne miejsca do tego stworzone**, jak np. **Hex** we Wrocławiu. Znajdziesz tam masę gier oraz ludzi, którzy godzinami w nie grają. To tam, m.in. rodzą się przyjaźnie a nawet miłości (niekoniecznie do gier). Przy okazji można coś zjeść czy się napić. W imieniu graczy, przepraszam wszystkie gry, które zostały - oczywiście nie z naszej winy - zalane piwem i innymi trunkami.

Nawet **zwykłe kluby czy kawiarnie coraz częściej tworzą u siebie kąciok gier planszowych** i nie zdziw się, jak będą mieli na stanie jeden z Twoich ulubionych tytułów. Mechanizm jest prosty: ludzie przychodzą pograć; w międzyczasie zamawiają piwo i coś do jedzenia. Knajpa zarabia. Jeśli przypadkiem jesteś menedżerem takiego miejsca, koniecznie kup trochę takich gier! Zacznie do ciebie przychodzić zupełnie nowa klientela :)

Wiedzę na temat gier możesz uzyskać

np. w sklepie z grami planszowymi, który znajdziesz w każdym większym mieście. Spotkasz w nim (z reguły za ladą) ciekawą istotę w geekowej koszulce, która okazuje się znawcą gier (istota, nie koszulka). Sprzedawca chętnie z Tobą porozmawia o tym, jakie produkty mógłbyś

zakupić, by przyciągnąć do siebie więcej klientów. Takie rozwiązanie jest też dobre dla przyszłych lub aktualnych autorów gier czy wydawców. Sam od czasu do czasu zaglądam do takiego sklepu zobaczyć, co się aktualnie najlepiej sprzedaje.

Szukając natomiast inspiracji do stworzenia gry, czytaj książki, zadawaj pytania osobom bardziej doświadczonym, czy po prostu graj w gry. Ogrom czasu, który poświęcasz na koncepty graficzne, zasady, mechanikę czy testy, mogą spowodować wejście w tzw. **flow** - zjawisko, które badał, m.in. **Mihály Csíkszentmihályi**, psycholog węgierskiego pochodzenia, zajmujący się zagadnieniami szczęścia, kreatywności i dobrostanu psychicznego.

Teoria flow posiada tyle samo zwolenników, co przeciwników. Jedni w nią wierzą, inni nie. Jeszcze inni spływają jej znaczenie do intensywnej pracy nad czymś. Z teorią tą zetknąłem się po raz pierwszy na studiach, jednak nie zwróciłem na nią początkowo większej uwagi. Ważniejszy był np. egzamin z biologii (cóż to była za rzeź!). W każdym razie temat wrócił jak bumerang, gdy zacząłem się zastanawiać nad tym,

czego sam doświadczam podczas pracy oraz tworzenia (niekoniecznie gier).

Pamiętasz, jak to jest być dzieckiem? Pamiętasz może ten stan w twojej głowie, który z niczego potrafił zrobić wszystko? Łatwość, z jaką działała wyobraźnia, była niesamowita. Czasem wystarczyło w pokoju postawić dwa krzesła na sobie, poprzesuwać kilka rzeczy, z poduszek zbudować mur, na wszystko narzucić koc i mieliśmy bazę na Marsie.

Potrafiliśmy się w niej bawić kilka godzin (nawet dni!) bez specjalnego celu. Za moich czasów budowanie bazy było jedną z fajniejszych zabaw. Budowałem je nawet poza domem! Ta i wiele innych prostych rozrywek, które kiedyś sprawiały mi czystą przyjemność, dzisiaj wydaje się dziwna, głupia lub po prostu dziecinna. Co więcej, nieraz próbuję sobie przypomnieć, co ja takiego w niektórych rzeczach widziałem. Najwidoczniej umiałem bardziej bezpośrednio korzystać z doświadczania rzeczy tu i teraz.

Strzelanie się z broni (patyki) na polu pomiędzy snopkami siana wydaje się dziwne i dla niejednego dorosłego takie

jest. Dla mnie było jednak świetnym westernem, w który wsiąkałem jak woda w gąbkę. **Liczyło się tu i teraz.** Fajnie było ustrzelić kolegę, poudawać trupa czy kłócić się z inną osobą, że jednak go trafiłem.

Jestem w stanie przyrównać ten stan do flow, który jako dorośli osiągamy robiąc coś, co sprawia nam dużą frajdę, zatracając się w działaniu. Teraz dzieciaki mają trudniej, ponieważ większość rzeczy jest na tacy (stroje, pistolety etc.), wliczając w to rozrywkę komputerową. Nie muszą nagle używać tak intensywnie wyobraźni, choć wierzę w to, że wykorzystują nowe możliwości na swój fajny sposób.

Za dzieciaka, coś ciekawego działało się również przy grze planszowej, do której zasiadaliśmy z bratem, rodziną czy kolegami. Wtedy *Magia i Miecz* była jedną z nielicznych dostępnych na rynku gier, jednocześnie na tyle niedrogich, że prawie każdy mógł sobie na nią pozwolić.

Chcesz się “pozbyć” dzieciaków na kilka godzin? Daj im grę planszową, w której stworzą własną przygodę. My przez kilka godzin dziennie potrafiliśmy tworzyć na planszy epickie historie!

Znowu liczyło się tu i teraz. Można powiedzieć, że w **TERAZ** się zatracaliśmy, świetnie się przy tym bawiąc. Wyobrażaliśmy sobie te wszystkie postacie, lokacje, zdarzenia etc. oraz przeżywaliśmy te łatwe i trudne sytuacje, które nas w tej grze czekały.

Wiecie co jest najlepsze? Teraz jestem dorosły i nadal potrafię się zatracić w grze, jeżeli rzeczywiście przypadnie mi do gustu. Kiedyś nie było wyboru, była *Magia i Miecz*, więc tłukliśmy w *Magię i Miecz* i - co ważne - niezależnie od pogody! Było słonecznie - graliśmy na dworze pod drzewem, padało albo było zimno - graliśmy w domu. A jeśli uda się w jakiś sposób nie myśleć o biznesie i milionie innych ważnych spraw, to **osiągane flow jest naprawdę silne, a czas mija jak szalony.** Wtedy zadaję sobie pytanie: *dlaczego zasiadając do gry na godzinę, minęły 3 godziny? Jakim cudem?*

Zatraceni w dorosłości, zaangażowani na bieżąco w “miliony” ważnych spraw, często nie potrafimy się odłączyć od rzeczywistości i udać się do miejsca, w którym osiągamy czystą satysfakcję z tego, co aktualnie robimy. Dzieci mają łatwiej, to fakt, nie mają na głowie tylu

spraw. **To dobry moment na pauzę i zastanowienie.**

Czy czasem za bardzo nie zapomnieliśmy o sobie samych? Wydajemy masę pieniędzy na rzeczy, których tak naprawdę nie potrzebujemy, by pochwalić się nimi przed znajomymi, których tak naprawdę nie lubimy, a moglibyśmy kupić planszówkę (haha!) i po prostu w nią zagrać dla czystej przyjemności, jednocześnie spędzając czas z przyjaciółmi. Może to być inna rzecz, która cię jara i jest tylko dla ciebie.

Najlepszym chyba przykładem jest płacenie kilku tysięcy złotych leasingu za auto, a nie przeznaczanie ani złotówki na swój własny pojazd, czyli nas samych. **W natłoku codzienności zapominamy o sobie, o czasie dla siebie, żyjąc dla innych i spełniając ich marzenia. A co z Twoimi?** Masz chociaż spisane na kartce swoje marzenia? Może cię to zdziwi, ale ja mam spisane ponad 1200 marzeń, które chcę zrealizować w swoim życiu (co prawda są też tam kompletnie odjechane ale ważniejsze jest pobudzenie wyobraźni).

Marzenia się spełniają, naprawdę! Dla tego czasem dobrze się zastanów, czego

sobie życzysz, bo jeszcze się spełni. Napotkałem wiele przykładów, jak ktoś sobie coś zażyczył, ale nie podał szczegółów marzenia. Moja koleżanka spisała sobie na kartce, jakiego chce mieć męża. Znalazła takiego, jest z nim szczęśliwa. Zapomniała jednak o jednej rzeczy. W ten sposób jej mąż jest od niej młodszy o 20 lat.

Dlaczego gry planszowe? To dla mnie takie małe dzieła sztuki. Niektóre z nich kupiłem tylko dlatego, że miały w środku ciekawie wyglądające elementy albo ładne grafiki. Kij z mechaniką, zobacz jak ta gra wygląda! Czasem kupuję oczami, jestem wzrokowcem, chyba jak każdy facet... i lubię gadżety, a gra to taki gadżet, który ma w środku masę innych fajnych gadżetów. Czasem przekonuje mnie dobra recenzja lub zajawka. Dla przykładu, jestem pewien, że gra **Chaos w starym świecie to absolutnie najlepsza gra planszowa na świecie** (koniecznie wpisz na YouTube "chaos w starym świecie to najlepsza gra" i odpal pierwszy od góry filmik autorstwa jednego z, moim zdaniem, fajniejszych polskich recenzentów gier planszowych w Polsce, Piotra Jasika). Nawiasem, jest to gratka dla osób lubiących ciekawe formy marketingu.

Wracając na ziemię. **Ten zapach... taaaak.** Zapach świeżo otwartej gry prosto z drukarni jest lepszy od zapachu świeżego pieczywa (chyba, że jestem głodny). Najbliżej temu do zapachu nowej książki - jeśli lubisz, to wiesz o czym piszę.

Lubię dotknąć każdego elementu w pudełku, zobaczyć jak jest wykonany (ale to już takie małe zboczenie wydawcy). Nie raz grałem z obcymi ludźmi na konwentach w gry, gdzie patrzyłem się na różne elementy jak gęś na błyskawicę, myśląc, jak drukarnia to wykonała.

Prawie zawsze musiałem się tłumaczyć, co ja wyrabiam. Zdarzało się, że grałem z moim współlnikiem Kamilem i przez chwilę dyskutowaliśmy na temat wykonania danego elementu rzucając w eter pojęcia dziwne i nieznane dla gawiedzi, czasem brzmiące jak zaklęcia, np. „Też to tak zbigujemy”.

Co jest jednak najpiękniejsze w grach planszowych? Prócz tego, że dają niesamowitą rozrywkę i przygodę, socjalizują, dają posmakować rywalizacji, czy po prostu są fajnym hobby? Do tego trzeba zostać twórcą albo wydawcą.

Nic nie przebije momentu, gdy gra, nad którą pracujesz, ujrzy światło dzienne, a Ty otworzysz pierwszy egzemplarz z drukarni i zaczniesz go wachać, zaciągając się nim jak najlepszymi perfumami na świecie, pięknej dziewczyny, która właśnie Cię minęła. Wersja dla kobiet: ...zaciągając się nim jak najlepszymi perfumami na świecie, mega przystojnego faceta, który właśnie Cię minął.

Przypomniała mi się pewna sytuacja. Siedzieliśmy już wieczorem na konwencie *Pixel Heaven* w Warszawie, z kilkoma znajomymi z branży, popijając whisky z lodem. Wtedy obok przeszła ona. Nie pamiętam jej twarzy, w co była ubrana, czy ogólnego wyglądu. Nie wiem, czym się spryskała, ale w jednym momencie rozmowy ucichły i połowa ekipy zamknęła oczy zaciągając się cudowną damską wonią (łącznie ze mną). Nie wiem, może to jakieś feromony były, czy coś. Mniejsza z tym. Jeśli jesteś sobie to w stanie jakoś wyobrazić, tak właśnie czuję się, wachając nową grę.

Dodatkowo nic nie przebije momentu, gdy zobaczysz, że ktoś gra w Twoją grę, sam z siebie, ze swoimi znajomymi, ciesząc się przy tym i mile spędzając

czas. Przebijając moment, którego nic nie przebije, wszystko przebija prośba od klienta: „**Czy mogę dostać autograf?**”

No, chyba już wiesz o czym mówię :) Tak odroczone gratyfikacja smakuje najlepiej.

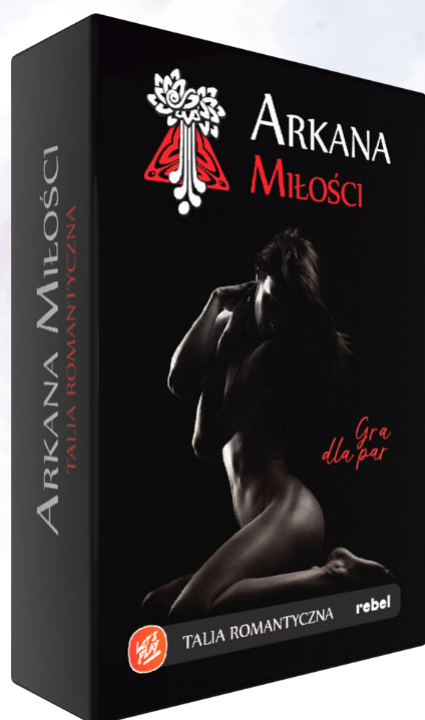
Wszakże spędzisz tygodnie, miesiące, a może nawet i lata nad stworzeniem, czy wydaniem gry i nie zawsze wszyscy będą cię klepali po plecach i gratulowali każdego kroku. Ba! Nie raz złapiesz doła, dostaniesz hejtem od anonimowego internauty, czy po prostu poczujesz bezsens działań. Ale hej! **Prawdopodobnie i tak zrobiłeś więcej niż inni, którzy nie mają szans cię dogonić**, bo nic nie robią, ale za to znają się najlepiej na wszystkim. Wykorzystaj to, a ja życzę ci wiele wytrwałości w działaniu. Warto! :)

O AUTORZE

Mateusz Pronobis - Wydawca i twórca gier planszowych, właściciel wydawnictwa *Let's Play*. Współautor takich gier, jak *Arkana Miłości*, czy *Labirynt: Ścieżki Przeznaczenia*. Psycholog społeczny z zamiłowaniem do sztuki minimalistycznej, nowych technologii, marketingu, fotografii, poezji oraz rozwoju osobistego.

www.letsplay.pl

www.arkanamilosci.pl



Fot. Archiwum autora



Fot. Archiwum autora



Fot. Archiwum autora



Radosław Ignatów

Z PAMIĘTNIKA GROTWÓRCY

Gry planszowe towarzyszą mi, od kiedy pamiętam. Co ciekawe, za początek mojej przygody z tą formą rozrywki nie uważam momentu, w którym zagrałem jako kilkuletnie dziecko w znanego wszystkim *Chińczyka*, który niespecjalnie mnie zachwycił, ani też nieco późniejszej przygody z polską implementacją *Monopoly* w postaci gry *Eurobiznes*, która również mi się nie spodobała. Kiedy jako 7 latek wracałem z wakacji na morzem, mama, na moje bardzo stanowcze żądanie,

kupiła w dworcowym kiosku czasopismo *Magia i Miecz*, które w czasie podróży z wielkim zachwytem i uwagą dokładnie przeczytałem. Mogę bez wątplenia stwierdzić, że zmieniło to całe moje życie. Co prawda nie rozumiałem większości treści, choćby dlatego, że były one na ogół kontynuacją jakichś rozleglejszych tematów (np. przygody do RPG, bez żadnego wytłumaczenia, czym owe RPG w ogóle jest), ale wystarczyło to, aby uruchomić moją wyobraźnię. Marząc o zupełnie

Fot. Archiwum autora

niedostępnych w tamtym czasie grach fabularnych i karcianych (planszowe raczej były w tym czasopiśmie rzadkością), zacząłem tworzyć je samodzielnie, często łapiąc pojedynczy temat i dobudowując do niego wszystko, czego nie wiedziałem, po swojemu. Wreszcie, ze strzępów informacji zrozumiałem, że gry RPG (czyli role playing games) polegają na tym, że jedna osoba wciela się w „mistrza gry”, który jest narratorem historii, przeżywanych przez pozostałych graczy. Oczarował mnie ten pomysł.

W następnych latach dowiedziałem się o istnieniu wielu systemów RPG. Te, które zwróciły moją uwagę najbardziej to *Warhammer*, którego akcja rozgrywa się w klimacie mrocznego fantasy w świecie opawanym przez siły chaosu oraz *Cyber-punk 2020*, w którym gracze



wcielają się w buntowników walczących z systemem, w przepelnionej technologią przyszłości. Nie było żadnej szansy zakupu tych gier, więc stworzyłem swoje podręczniki. Powstały także moje wersje *Magic: The Gathering* (najpopularniejsza gra karciana świata, w której wcielamy się w maga tworzącego czary), czy *Doom Troopera* (także gra karciana, gdzie tym razem mamy mroczny świat, pełen nowoczesnych technologii, czarnej magii i mutantów), które z oryginałami miały wspólny tylko design kart. Zasady były w całości wymyślone przeze mnie - karty były nieudolnie wykonane, z ręcznymi rysunkami, ale sprawdzały się w grze. Co ciekawe, zawsze w tym wszystkim interesowały mnie najbardziej mechaniki, tworzenie działających zasad, które przedstawiają w abstrakcyjny sposób



Fot. Archiwum autora



jakieś działania. Mechanika gry jest trzonem, rusztowaniem, na którym działa cała gra. Np. mechanika *Chińczyka* opiera się na rzucie kostką i poruszaniu o daną liczbę oczek, a mechaniką pokera jest dobieranie losowych kart tak, aby skompletować określone zestawy kart. To właśnie zawsze było moją największą pasją - tworzenie mechanik, które działają i odzwierciedlają to, co mają przedstawiać. W moich systemach RPG takie czynności jak alchemia, czarowanie, łowienie ryb, tropienie itd. to w zasadzie były zupełnie odrębne miniaturowe gry. Każda nawiązywała klimatem do tego, co miała symulować. Na przykład tworząc czary, łączyliśmy ze sobą w odpowiednich proporcjach moce żywiołów, co dawało różne magiczne efekty. Na ich tle wyróżniała się także planszowa wersja kompute-

Z PAMIĘTNIAK GROTWÓRCY

rowej strategii *Warcraft*. Do jej stworzenia użyłem wielkiej kwadratowej deski, którą markerem pokryłem siatką pól. Następnie za pomocą plasteliny stworzyłem krajobraz gór, pól i lasów. Podczas gry stawialiśmy plastelinowe budynki, wysyłaliśmy plastelinowych robotników i ścinaliśmy nożykiem plastelinowe drzewa, w międzyczasie tocząc potyczki oparte o rozbudowany system walki. W ten sposób, inspirując się głównie *Magią i Mieczem*, przez lata stworzyłem niezliczoną ilość gier. Później, w okresie liceum, udało mi się stworzyć grupę graczy, których przez wiele lat prowadziłem jako mistrz gry w moich autorskich systemach fabularnych. Nigdy nawet nie spróbowaliśmy ruszyć systemów, które były dostępne na rynku, przez prawie 6 lat regularnego grania.



Fot. Archiwum autora

Później, przez długi czas, byłem całkowicie pozbawiony współgraczy, zupełnie nie miałem z kim grać i też jako introvertyk nie szukałem nowych znajomości. W tym czasie powstało bardzo wiele gier całkowicie do szuflady, których nikt poza mną nawet nie widział - od zawsze bawiło mnie tworzenie gier dla samej satysfakcji. Przyszedł jednak moment, kiedy postanowiłem pokazać moje gry światu. Mój plan był dość nietypowy, ponieważ zamiast szukać wydawców, wpadłem na pomysł, aby wydać gry od razu w wersji cyfrowej - jako gry na telefon komórkowy. W tym celu poświęciłem rok na naukę programowania, z którym wcześniej nie miałem nic wspólnego i testowo zrobiłem opartą na zabawie fizyką grę logiczną. Gra, jak na pierwsze dzieło tego typu w życiu, była nie najgorsza (w każdym razie recenzje były pozytywne), ale całkowicie odbiłem się od kwestii marketingowych - po prostu utonęła w morzu podobnych gier. Dalszym planem było przenoszenie moich gier planszowych na wersję cyfrową, ale porażka dość mocno mnie zniechęciła do tej branży i nie da się też ukryć, że programowanie nie jest tym, czym chciałem wypełnić każdą wolną chwilę na długie lata. Podjąłem więc kolejną próbę, tym razem klasyczną.

Zrobiłem grę karcianą *Czarowieże*, którą chciałem wydać za pomocą zbiórki na *wspieram.to*. Gra ta opiera się na bardzo prostym schemacie, nawiązującym do gry *Kółko i krzyżyk*, lecz przenosząca grę na zupełnie inny poziom, dając sporo frajdy z kombinowania, w związku z czym wydawała mi się tytułem uniwersalnym dla każdej grupy wiekowej. Plan był prosty - za miesiąc odbywał się Pyrkon, więc zaplanowałem promowanie gry głównie tam, musiałem tylko ją dokończyć. Znalazłem na szybko grafika, testowałem tyle, ile się dało z każdym, z kim mogłem. Udało mi się znaleźć budżetową drukarnię do kart i ogarnąć sposób wysyłki. Plan promocji pyrkonowej był prosty, przebrany za czarodzieja obchodziłem targi z banerem „*Czarowieże! Zagraj ze mną*” i grałem z każdym, kogo dopadłem; na stole, na parapecie, na ziemi. W ten sposób, przez 3 dni targów, zagrałem jakieś 300 razy i dostałem prawie same pozytywne opinie o grze. Jednak to było za mało, aby osiągnąć sukces, kampania *Czarowieże* okazała się porażką, uzbierałem zaledwie połowę kwoty.

Jednak mimo to uznałem to doświadczenie za sukces; nie tylko nauczyłem się mnóstwa rzeczy o wydawaniu gier,

Fot. Archiwum autora

o których nie miałem pojęcia, poznałem całą masę świetnych ludzi dzielących moją pasję, ale też zyskałem pewność, że to co robię, ma sens, bo tak wielu osobom gra się naprawdę podobała. Dodało mi to sporo pewności siebie. Od tego momentu moje tworzenie gier znacznie nabrało rozpędu. Zacząłem pracę nad kilkoma projektami równocześnie (wcześniej zawsze skupiałem się nad jednym tak długo, aż go nie ukończyłem). Okazało się to strzałem w dziesiątkę. Zapewne nie każdemu projektantowi taki tryb pracy odpowiada,



u mnie jednak sprawdził się genialnie. Pracowałem nad jednym projektem tak długo, jak czułem się naładowany energią i pełen zapału. Kiedy przyszło choćby minimalne znużenie lub kreatywność spadała, natychmiast przeskakiwałem do innego projektu lub nawet rozpoczynałem od zera całkiem nowy. Za każdym razem zyskiwałem w ten sposób mnóstwo świeżych pomysłów, chęć do pracy i solidny zastrzyk adrenaliny. W ten sposób przez 2 lata powstało kilkadziesiąt gier, udało mi się też nawiązać kontakty z *Granatowa Cafe Club* oraz *Stowarzyszeniem Miłośników Gier Planszowych Kości*, dzięki którym mogłem profesjonalnie testować moje gry, często pod wpływem testerów zmieniając zupełnie założenia gier, które po prostu nie działały dobrze w tej formie. W tym czasie usilnie



Fot. Archiwum autora



poszukiwałem wydawców, odwiedzałem wszystkie eventy i spotkania planszowe, jakie tylko byłem w stanie. Niestety, nie przyniosło to żadnych efektów, żaden wydawca nie był zainteresowany żadną z moich gier. Mimo to nie zrażałem się, najważniejsze było to, że moje gry podobały się setkom zwykłych graczy, jakich spotykałem na swojej drodze i to dawało mi motywację do dalszego działania.

Ale jak zrobić grę? Ciężko mi opisać, w jaki sposób powstają moje produkcje. Większość autorów gier planszowych, kiedy chce zrobić grę, szuka mechanik,

jakie pasowałyby do tematu, w jakim ma być ta gra. Szukają gier, z jakich tę mechanikę mogliby skopiować, składają grę z elementów, które widzieli w innych produkcjach. Mnie zupełnie nie bawi taki system, ponieważ jak wspominałem - od dziecka wymyślam swoje mechaniki i swoje zasady (co oczywiście prowadzi do zabawnych sytuacji, kiedy wymyśliłem coś, co już dawno funkcjonuje w jakiejś grze, ponieważ przy tak ogromnej ilości gier jest mało możliwe odkrycie czegoś zupełnie nowatorskiego). Za każdym razem jest to zupełnie spontaniczne - spojrzę na jakiś element oto-

czenia, przeczytam o jakimś wydarzeniu, książce, filmie lub innej grze i nagle w głowie pojawia się pomysł. Na ogół jest to pomysł na mechanikę, który szybko układa się w głowie i wywołuje u mnie presję do tego, aby natychmiast jak najdokładniej go opisać. Nie raz wsta- wałem w środku nocy do notatnika lub zatrzymywałem się, jadąc samochodem, na poboczu żeby zapisać pomysł na nową mechanikę gry. W bardzo podo- bny sposób w mojej głowie pojawił się pomysł stworzenia zestawu gier roll&write, do samodzielnego wydruku i akcji na *wspieram.to*. Cały świat ogar- nęła pandemia, która zmusiła ludzi do siedzenia w domu, ja także zostałem uziemiony. Przeglądając aktualności z branży planszowej zauważyłem, że wiele osób pyta o gry, które mogą sami wydrukować. Natychmiast pojawiła się wizja kampanii crowdfundingowej z pa- czką takich gier. Wiedziałem, że muszę działać szybko, bo taka akcja ma dużo większe szanse, kiedy ludzie muszą siedzieć w domach i szukają rozrywek. Gry musiały spełniać kilka warunków. Po pierwsze być atrakcyjne dla szerokiego grona odbiorców (tak, aby każdy znalazł coś dla siebie), po drugie powinny być łatwe w odbiorze i zabierać jak najmniej fatygi przy przygotowaniu do gry. Padło

więc na gatunek roll&write, w którym do gry potrzeba tylko kartki z grą, czegoś do pisania i kilku kości. Problemem było to, że nie miałem takich gier, ale miałem wiele gier, których mechaniki można było łatwo przerobić na roll&write. W ten sposób, po kilku tygodniach ciężkiej pracy, powstała spora kolekcja gier o różnej tematyce i poziomie trudności. Możemy przepełniać energią drzewo w *Pointree*, wybudować park z alpakami w *Alpakaland*, zasilić silnik w *Electriko*, tworzyć magiczne przedmioty w *Kuźni Magów* czy zdać egzamin na alchemika w *Mixture*. Dzięki zaprzyjaźnionym tes- terom udało się sprawnie doprowadzić projekty do finałowych wersji. Wpadłem także na pomysł, aby wysyłać gry jeszcze w trakcie kampanii, w ten sposób bijąc światowe rekordy w terminach dostawy gier w kampaniach i równocześnie wzmac- niając promocję gier (wiele osób opisało swoją rozgrywkę jeszcze w czasie trwania kampanii). Osiągnięty sukces na *wspieram.to* całkowicie mnie zaskoczył, równocześnie dodając mi gigantycznej motywacji do dalszych działań. Planuję już kolejne kampanie i każdego dnia dokładam cegiełki w istniejących projek- tach. Mam nadzieję że kolejne moje gry już niebawem dotrą do graczy!



O AUTORZE:

Radosław 'GroTwórca' Ignatów - Projektuje gry od ponad 20 lat. W zasadzie poświęca grom każdą wolną sekundę swojego życia. Od pewnego czasu postanowił wyjść ze swoimi projektami do ludzi - wcześniej wszystkie trafiały tylko do szuflady. W tym celu stworzył fanpage *GroTwórca*, poprzez który stara się pokazać swoje aktualne przygody z tworzeniem oraz testowaniem gier.

www.facebook.com/grotworca



Fot. Archiwum autora



Adrian Kopp

KOŚCI, PIONKI I KARTY W SZKOLNEJ BIBLIOTECE

Praca w bibliotece kojarzy się z pewnego rodzaju pasją. Nie chodzi tylko o pasję do książek czy czytania, ale o wszelkie zainteresowania czytelników i bibliotekarzy, które w tym miejscu mogą się spotkać. To był właśnie powód, dla którego po podjęciu pracy w szkolnej bibliotece postanowiłem założyć i poprowadzić Szkolne Koło Gier. Spędzanie czasu przy grach „bez prądu”, czyli planszowych czy karcianych, od zawsze kojarzyło mi się

pozytywnie, a dzięki znajomym poznawałem coraz więcej pozycji. Gry już dawno przestały kojarzyć mi się tylko z Chińczykiem, czy Monopolem. Chciałem również, aby moi uczniowie mieli możliwość dostrzeżenia różnorodności i mnogości planszówek oraz karcianek, a także faktu, że stanowią wspaniałą alternatywę dla spędzania czasu w internecie. Na rynku jest cała masa gier planszowych: przygodowych, słownych, zręczności-

Fot. Archiwum autora



ciowych, strategicznych, ekonomicznych, kooperacyjnych... Można wymieniać naprawdę wiele. Jednak pierwszym wyzwaniem były finanse. Stałem przed problemem – jak pozyskać gry do szkolnej biblioteki, nie mając na to niemal żadnych funduszy?

Analizując i przeglądając różnorodne wydawnictwa gier, napotkałem stronę wydawnictwa Granna, która zachęcała do zakładania kół gier planszowych m. in. w szkołach. Wydawnictwo oferowało wsparcie przy działalności takiego koła, pakiet startowy wraz z grami wydawnictwa oraz ewentualne wsparcie przy organizowaniu turniejów. Te kilka gier było znakomitym początkiem. Nie-długo potem, po kilku mailach z prośbą o wsparcie, nasza kolekcja gier planszowych wzrosła o te podarowane przez Wydawnictwa Rebel, Egmont czy

KOŚCI, PIONKI I KARTY W SZKOLNEJ BIBLIOTECIE

G3. To była fantastyczna podstawa do organizowania cotygodniowych spotkań nad planszą.

Nie trzeba było szukać chętnych zbyt długo. Już w pierwszym roku istnienia koła liczyło ono kilkunastu uczestników - wystarczył plakat reklamujący Szkolne Koło Gier oraz poświęcenie czasu uczniom czekającym w bibliotece na lekcje lub powrót do domu i próba „zarażenia” ich pasją do gier „bez prądu”. Spora część bywalców biblioteki natychmiast złapała bakcylię, mocno wczuwając i angażując się w te gry, a nawet kupując niektóre z nich do domu, by mogli zagrać w swoje ulubione tytuły z rodziną i bliskimi. Wprowadzony został również na cotygodniowych spotkaniach pewien element rywalizacji - osoba, która wygra w danym tygodniu,



Fot. Archiwum autora

otrzyma słodki upominek, a ta z naj-
słabszym wynikiem (w ramach nagrody
pocie-szenia) wybiera grę na następny
tydzień. Oczywiście wybór gry przez
uczestników koła może nastąpić w mo-
mencie, gdy uczestnicy poznali kilka
różnorodnych przykładów gier w zbiorach koła.

Rok po roku, kolekcja gier szkolnej
biblioteki rosła, dzięki ciągłemu wspar-
ciu wydawnictw, osób prywatnych oraz
fantastycznych akcjach wydawnictwa
Rebel - m.in. "Szkoły grają" oraz "Tajem-
niczy Mikołaj". Wraz ze wzrostem
różnorodności kolekcji gier biblioteki
szkolnej, rosła również liczba członków
koła, osiągając momentami przeszło 20
uczestników. Potrzebny był nawet
podział na dwie grupy. Kolejnym kro-

kiem były spotkania z grami planszo-
wymi oraz narracyjnymi podczas szkol-
nego festynu lub Dnia Talentów, także
dla rodzin. Takie spotkania cieszą się
zawsze dużym powodzeniem, a dla
biblioteki szkolnej to możliwość zachę-
cenia nowych osób do udziału w takim
kole zainteresowań oraz ukazania nieco-
dziennej i atrakcyjnej oblicza szkol-
nej biblioteki.

Wzrost zainteresowania Szkolnym Kołem
Gier spowodował urozmaicenie działań
szkolnej biblioteki w tym zakresie. Już
w pierwszym roku przy wsparciu wydaw-
nictw Rebel, Granna i G3 zorganizowany
został I Szkolny Turniej Gier Planszowych.
Cała rozgrywka została podzielona na
cztery rundy w taki sposób, by za każdym
razem rywale byli inni i by wszyscy



Fot. Archiwum autora

gracze mieli możliwość zagrania w każdą z czterech różnych, turniejowych gier. Emocji było mnóstwo, bo i stawka była wysoka. Nagrody zostały ufundowane nie tylko przez Radę Rodziców, ale swój ogromny wpływ miały również wydawnictwa G3, Granna oraz Rebel, które nie dość, że wcześniej podarowały gry naszej szkole (dzięki nim zostało założone omawiane koło zainteresowań oraz mógł się odbyć turniej), to jeszcze ufundowały wspaniałe gry dla najlepszych uczestników oraz gadżety i materiały reklamowe, dzięki którym turniej mógł mieć tak sympatyczną i pozytywną oprawę. Od tamtej pory Szkolny Turniej Gier Planszowych na stałe wpisał się w kalendarz działań biblioteki szkolnej. Dodatkowo, idąc za ciosem, działalność koła została rozszerzona o część narracyjną – dla nieco



starszych uczniów (głównie klas 7-8) zorganizowane zostały zajęcia z elementami gier RPG, opierające się na graniu opowieścią, sposobem znanym z języka angielskiego jako storytelling, czyli właśnie snuciu opowieści. Jak mówi nam popularna Wikipedia: "Gra fabularna to gra towarzyska oparta na narracji, w której gracze (od jednego do kilku) wcielają się w role fikcyjnych postaci. Cała rozgrywka toczy się zazwyczaj w fikcyjnym świecie, istniejącym tylko w wyobraźni grających". Właśnie ten typ wspólnego przeżywania opowieści w oparciu tylko o wyobraźnię, różnorodne pomysły, a czasem kartkę papieru, kości do gry, jest celem cotygodniowych spotkań narracyjnej części Szkolnego Koła Gier. Młodzi odbiorcy mają szansę na przeżywanie wielu przygód, wcielaniu się w różnorodne



Fot. Archiwum autora

postaci i poznawaniu wielu światów. Ich wyobraźnia nie ma zupełnie granic i bywa niezwykle inspirująca oraz satysfakcjonująca. W utworzeniu wyjątkowej biblioteczki z podręcznikami i akcesoriami RPG pomogli nieocenieni pasjonaci i twórcy – Kamila „Favi” Zalewska-Firus – twórczyni m. in. Jagodowego Lasu czy Adventurers! Adepci!, Piotr „Ramel” Koryś – założyciel Wydawnictwa GRAMEL Books oraz Michał „Kuglarz” Dzidt.

Aby stworzyć własną bazę gier przy ograniczonych funduszach, można tropić promocje w popularnych sklepach internetowych jak rebel.pl, 3trolle.pl czy morgad.pl. Gdy jednak nie dysponujemy żadnymi funduszami, warto spróbować napisać bezpośrednio do wydawnictw. Wydawnictwo Granna chętnie wspiera nowe szkolne koła gier, a i Wydawnictwo Rebel nie jest zazwyczaj obojętne na prośby o wsparcie, chociażby poprzez wspomniane wcześniej akcje, jak np. "Szkoły grają". Wydawnictwo Galakta często proponuje wypożyczenie własnych gier na jakieś wydarzenia - to znakomita okazja, by zapoznać się z różnymi tytułami i zo-baczyć, czy w naszej szkole będzie odzew na gry „bez prądu”. Zawsze jest możliwość udania się do sklepu z grami planszowymi - jeśli takowy w na-

szej okolicy jest. Takie miejsca często urządzą różne wydarzenia czy turnieje, promujące gry planszowe – można wówczas nauczyć się grać w wybrane tytuły, dowiedzieć które gry są polecane, czy poszerzyć naszą wiedzę na temat pozyskania gier do szkolnej bazy. Warto również szukać informacji w internecie – na stronach wydawnictw, wśród recenzji pasjonatów i portali zajmujących się grami „bez prądu”, czy słuchając podcastów bądź oglądając filmy z opisami i recenzjami, np. na Youtube.

Jeżeli planujemy już przystąpić do zorganizowania turnieju gier w naszej bibliotece, musimy przede wszystkim wybrać gry, z których turniej miałby się składać. Powinny być to gry na jak największą liczbę osób i stosunkowo krótkie. Dodatkowo istotne jest zorganizowanie czasu na ewentualną naukę grania w te gry - nie zawsze uczestnikami turnieju są tylko członkowie koła gier, dlatego aby umożliwić rozgrywkę także innym uczniom, warto zaplanować spotkania mające na celu naukę grania w wybrane przez nas gry turniejowe. Istotne jest również, by były one wydane przez te wydawnictwa, do których chcemy się zwrócić o wsparcie w postaci nagród dla zwycięzców turnieju – wydawnictwa chętnie

niej wspierają turnieje, podczas których uczestnicy mają zagrać w tytuły spod ich szyldu. Nie można również zapomnieć o regulaminie, w którym będzie opisana m.in. ilość rund, czas ich trwania, rodzaje gier czy zasady punktacji.

W moim przypadku, turniej gier składa się z dwóch rund. W pierwszej gracze w losowo wybranych i zmieniających się grupach grają w Super Farmera (wydawnictwa Granna), Pandę Szaolin (wydawnictwo Egmont), Dobble (wydawnictwo Rebel) oraz czwartą grę, zmieniającą się co roku. Rundy trwają po około 10 minut, jest również ustalona punktacja za zajęcie każdego miejsca podczas konkretnej rozgrywki. Po czterech rundach, gdy już nasi gracze mieli możliwość zagrania w każdą grę, następuje podliczenie punktów. Siedem najlepszych osób przechodzi do rundy finałowej, w której mierzą się z tytułem już bardziej złożonym - 7 Cudów Świata (wydawnictwo Rebel). Po rozgrywce następuje podsumowanie wyników i nagrodzenie najlepszych. Nasze turnieje wspierane są przez wydawnictwa Granna, Rebel oraz inne, jak chociażby Games Factory, G3 czy Black Monk. Dzięki temu wsparciu, najlepsi gracze otrzymują poza dyplomem także nagrodę w postaci gier plan-

szowych. Wpływa to naturalnie na sporą liczbę chętnych uczestników - zarówno turnieju, jak i Szkolnego Koła Gier.

Gry planszowe pomagają nawiązywać relacje międzyludzkie i rozwijać umiejętności społeczne. Mają dobry wpływ na współdziałanie i uczą przestrzegania założeń w grupie określonych reguł. Znakomicie wpływają na rozwijanie sprawności motorycznej, spostrzegawczości, refleksu, umiejętności planowania, wyobraźni i pamięci. No i nie ukrywajmy - jest to z reguły o wiele atrakcyjniejsza forma nauki czy spędzania swojego czasu przez uczniów, niż klasyczne uczenie się. Patrząc na zaangażowanie, entuzjazm i radość moich podopiecznych - tych z kół gier, czy podczas turniejów - zdecydowanie zachęcam do zorganizowania u siebie chociaż kącika z grami planszowymi. Atrakcyjność biblioteki z pewnością zdecydowanie wzrośnie!



Fot. Odłamki Chaosu

O AUTORZE:

Adrian Kopp - historyk, bibliotekarz, animator kultury, prezes Stowarzyszenia Edukacyjno-Kulturalnego Chowaniec. Wielce oddany historii dyplomacji, estetyce dwudziestolecia międzywojennego i piosenkom kabaretu literackiego. Nałogowy połykacz książek, filmów, seriali oraz gier "bez prądu". Z tych ostatnich szczególnie preferuje te, w których można natrafić na lovecraftowskie macki, choćby odrobinę magii, elfy lub klimat antyku. Zawodowo nauczyciel w gryfińskiej szkole podstawowej, gdzie prowadzi Szkolne Koło Gier.



Krzysztof Sokół (nerdads.pl)

RODZINNA WSPÓLNOTA GRANIA

Do napisania tych kilku słów, na temat wspólnej pasji planszówkowej z moim synem, skłoniła mnie refleksja. Pojawiła się ona w momencie, kiedy mój 8-latek zaczął mnie wyprzedzać w swoich pasjach, zaangażowaniu czy wręcz dostarczał nowych „zajawek”. Jestem bardzo wdzięczny Filipowi za to, że dał mi, prawie 40-letniemu chłopowi, swoiste „alibi”, dzięki któremu nikogo nie dziwi, że „stary koń” może siedzieć nad planszówką lub malowaniem figurek.

Tak bardzo chcemy, aby nasze dzieci dzieliły te same zainteresowania, dzięki którym spędzimy wspólnie czas w kreatywny sposób. Z tego powodu powstało też *Nerdads.pl*. Stoimy na stanowisku, że współczesny rodzic nie ma prawa się nudzić ze swoim dzieckiem, skoro popkultura proponuje wiele rozwiązań. Jasne – czasami musisz być tą księżniczką, która ma 182 cm wzrostu i 115 kg żywej wagi, jeśli chce tego twoja córka.

Ale... w większości przypadków to Ty stanowisz imperatyw do tego, czym można zainteresować swoją pociechę i jednocześnie samemu dobrze się przy tym bawić. Tak – dosłownie – bawić!

We wspomnianej popkulturze coraz szersze kręgi zatacza zjawisko szeroko pojętych gier i wszystko, co z nim się wiąże; czyli malowanie figurek, konstrukcja własnych insertów, pisanie własnych przygód, fanowskie dodatki, itp. Mamy z czego czerpać – oferta rodzimych wydawców przysparza czasami bólu głowy, tak trudny jest wybór. Jednocześnie chcemy jak najszybciej wprowadzać naszą pociechę w tę pasję i tu niestety możemy popełnić pewne błędy, jakie ja zauważyłem na podstawie przytoczonej kilka linijek wyżej refleksji. Błędy to może za duże słowo, ale chyba dobrze obrazuje stan rzeczy. Spójrzmy na to w trzech punktach.

Gry planszowe z wyższym progiem wejścia niż twoje dziecko. Są przeciwnicy i zwolennicy serwowania dzieciakom gier trudniejszych niż aktualny wiek latorośli, nie zawsze wydruk na pudełku koreluje z obecną sytuacją. Sam pamiętam czas, kiedy z Filipem zagrywałem się w *Neuroshima Hex* (wiek pudełkowy – 8 lat), miał wówczas 6 lat i świetnie mu szło. Mieliśmy prawie wszystkie armie, znałiśmy zasady na wylot. On co chwilę chciał grać. I tak – dla niego to był element zabawy, ale ja się nie podkładałem, a on miał swoje strategie. Najważniejsze w tym wszystkim było to, że ta sytuacja zaistniała w nie-wymuszony sposób. I ja lubiłem grać w *Neuroshima Hex* i on. Ja pokazałem ten tytuł, on to „łyknął”

Jednocześnie zgadzam się, że dziś na rynku jest mnóstwo gier dla dzieci, przystosowanych odpowiednio do wieku i warto z tego korzystać. Jednak nie bójmy z dzieckiem „bawić się” trudniejszymi tytułami. Druga strona medalu to fakt, że nasze rozgrywki w *Neuroshima Hex* umarły śmiercią naturalną, przyszły inne tytuły, Filip zaczął mieć inne pasje. Dinozaury czy *Brawl Stars*. Jednak w tym momencie warto cały czas dawać imperatyw do

wspólnych rozgrywek, dziecko nauczone wspólnego spędzania czasu przy planszy nie odmówi partyjki w *Catan* czy *Park Niedźwiedzi*. Im starsze, tym więcej elektronicznych bodźców – wtedy tym bardziej planszówka daje wytchnienie, ale trzeba ją lepiej reklamować – najlepiej powiązać z aktualnie interesującym dziecko tematem, np. dinozaury – *Wielka Wystawa Dinozaurów*, czy nadchodzące *Dino Genics*. I wilk syty i owca cała! <http://nerdads.pl/>

1. Gry fabularne RPG. My zachwyciliśmy się *Jagodowym Lasem* na mechanice *Fajerbola*. To świetne przedłużenie opowiadania klasycznych historii. I tutaj rodzic z definicji jest na początku liderem. Musi pokazać mechanikę i poprowadzić kilka historii. Jedna rada – nie stresujcie się jak coś nie idzie - dziecko jest w euforii, kiedy uczestniczy w opowieści. Przykładem niech będzie jedna z sesji o krasnoludkach-strażnikach, kiedy to musiały one nakłonić leniwego bobra do ścierania swoich siekaczy. Filip i jego koleżanka Natalia tak przejęły inicjatywę – zaczęły śpiewać, tańczyć, grać na instrumentach, aby tylko zachęcić bobra do działania. Na pół

godziny zamilkłem jako Mistrz Gry, historia toczyła się sama.

Naturalną konsekwencją była chęć prowadzenia kolejnych sesji przez Filipa. Siedział nad generatorem przygód i wymyślał rozwiązania fabularne. Po czym poprowadził mi przygodę. Oczywiście było mało składowe, widać u dziecka, jak bardzo chce we wszystko wplatać przerzuty kośćmi. Jednocześnie to wielka satysfakcja widzieć, jak neurony wręcz mu iskrzą, kiedy wymyśla dalszą część przygody na bieżąco, podczas sesji. I tutaj znów rodzic wkracza na scenę jako przewodnik – daj mu swobodę opowiadania, zmieniania mechaniki. Z drugiej strony, ty też prowadź kolejne sesje, inspirujcie się nawzajem. Jeśli ty jako rodzic będziesz się za bardzo skupiał nad mechaniką, lekkość opowieści uleci. I tak – kolejny raz, może to męczące – my, rodzice, zachęcamy do grania. Nie miejcie pretensji do dziecka, o to, że samo nie inicjuje. Ono samo z chęcią przystanie na naszą propozycję i w trakcie przejmie inicjatywę. <https://www.youtube.com/watch?v=w51lGH56ruY>

2. Pimp my board game. To spostrzeżenie

można doczepić do wszelkiej okołogrowej działalności służącej usprawnianiu, ułatwianiu, upiększaniu. Ja skupię się tutaj na malowaniu figurek.

Zaczęliśmy z Filipem malować ok. 6 miesięcy temu. Dla mnie to był powrót po kilku latach. Dla niego nowe otwarcie, bo jako maluch już sobie coś „mazał”. Ależ to była i jest frajda usiąść razem wieczorem, nawet na pół godziny, i pomachać pędzelkiem. To wycisza młodego człowieka bardzo. I tutaj także moja sugestia skupia się na zdjęciu presji z dziecka i z siebie. Ja maluję dla siebie i pogodziłem się, że nie będę jak Sorastro, ale szlifuję technikę. Filip z apteczną dokładnością stara się trzymać konturów na figurce. Idealnym materiałem do nauki jest tutaj *Warhammer* – świetna jakość figurek. Tu chcę podziękować Danielowi z *MERFOLK*, za wprowadzenie w świat malowania ponownie, on zainspirował mnie do tej formy spędzania czasu z synem, sam tak robi. Pisząc o presji mam na myśli czysty fun, bo dziecko stara się bardzo, ale zdarzy się wyjechać poza krawędzie czy wylać farbkę. Ja uspokajam – mówię, że nic się nie stało, że ja też popełniam błędy. Niech maluje ile

chce, zawsze można poprawić. I nagle wstępują w Filipa nowe chęci i maluje dalej. Inna kluczowa kwestia – jeśli widzisz, że już trochę się męczy, wierci – zapytaj, czy chce już skończyć. I niech kończy. To nie manufaktura, to czysta przyjemność. Dzięki temu – Filip zawsze jest na „tak”, gdy się go pytam, czy chce malować. <http://merfolk.pl/>

I to chyba wszystko. Nie chciałem Was zasypać dygresjami. Reasumując – nasuwa się jedna, podstawowa kwestia - zero presji. Wasza latorośl to nie surowy sędzia, oceniający jakość wykonania. Ta istota czerpie radość z tego, że coś robi ze swoim rodzicem. I druga strona medalu, równie ważna. Wy – drodzy rodzice, jesteście tak samo ważni. Nie macie obowiązku się męczyć czy nudzić. Dziecko to wyczuje. Nie chcesz grać w tę planszówkę? Zaproponuj inną. Uwiera Ciebie ten system RPG, poszukaj innego – dziecięce RPG świetnie się rozwija. Jesteś przemęczony manufakturą okółogrową – zostaw to, odpocznij od tego. Farby nie wyschną przez tydzień :) Jednocześnie bądźmy otwarci na propozycje dzieci – potrafią we wspólny sposób uatrakcyjnić grę, wprowadzając rozwiązania, na które sami nie wpadlibyśmy.

Chodzi po prostu o totalny luz. Sytuację win-win. Wspomnianą już owcę całą i sytego wilka. NIE MAMY OBOWIĄZKU SIĘ NUDZIĆ!



II. Archiwum autora

O AUTORZE:

Krzysiek Sokół „Dziku”. Wpółtworzący razem z Miketem i Hunterem serwis Nerdads.pl - miejsce gdzie rodzic nie ma obowiązku się nudzić, a wręcz konsumować świat popkultury razem ze swoją pociechą. Fan komiksów od 25 lat, trochę krócej planszówek i RPG. Największy fan Zielonej Latarni, Kapitana Ameryki i swojego syna Filipa. Miłośnik historii, ligi mistrzów, dobrych opowieści w formie podcastów oraz Realu Madryt. Fan gier retro i swojej żony Agnieszki. Ojciec nerd.



Gra fabularna *Dungeons & Dragons Księga Potworów* i gra planszowa *Zewnętrzne Rubieże* Fot. Archiwum autora



Wiktor Szafranowicz

PORÓWNANIE PODSTAWOWYCH ASPEKTÓW GIER PLANSZOWYCH I FABULARNYCH

Gry planszowe i fabularne (w skrócie RPG czyli *role playing games*) zaliczają się do kategorii gier bez prądu, z angielskiego trafnie nazywanej „tabletop” (od blatu stołu, na którym toczy się zabawa). Wydawać by się mogło, że to bliźniacze formy rozrywki, jednak w rzeczywistości wygląda to nieco inaczej. Planszówki i erpegi różnią się pod kątem przystępności, zasad, sposobu prowadzenia rozgrywki, a także wymaganych przygotowań do zabawy. Mimo, że istnieją między

nimi cechy wspólne, to niemożliwym jest wybranie lub wskazanie obiektywnie lepszej czy też ciekawszej formy spędzania czasu. Wszystko zależy od oczekiwań i osobistych preferencji graczy.

CZEGO POTRZEBUJEMY, CZYLI CO KUPIĆ

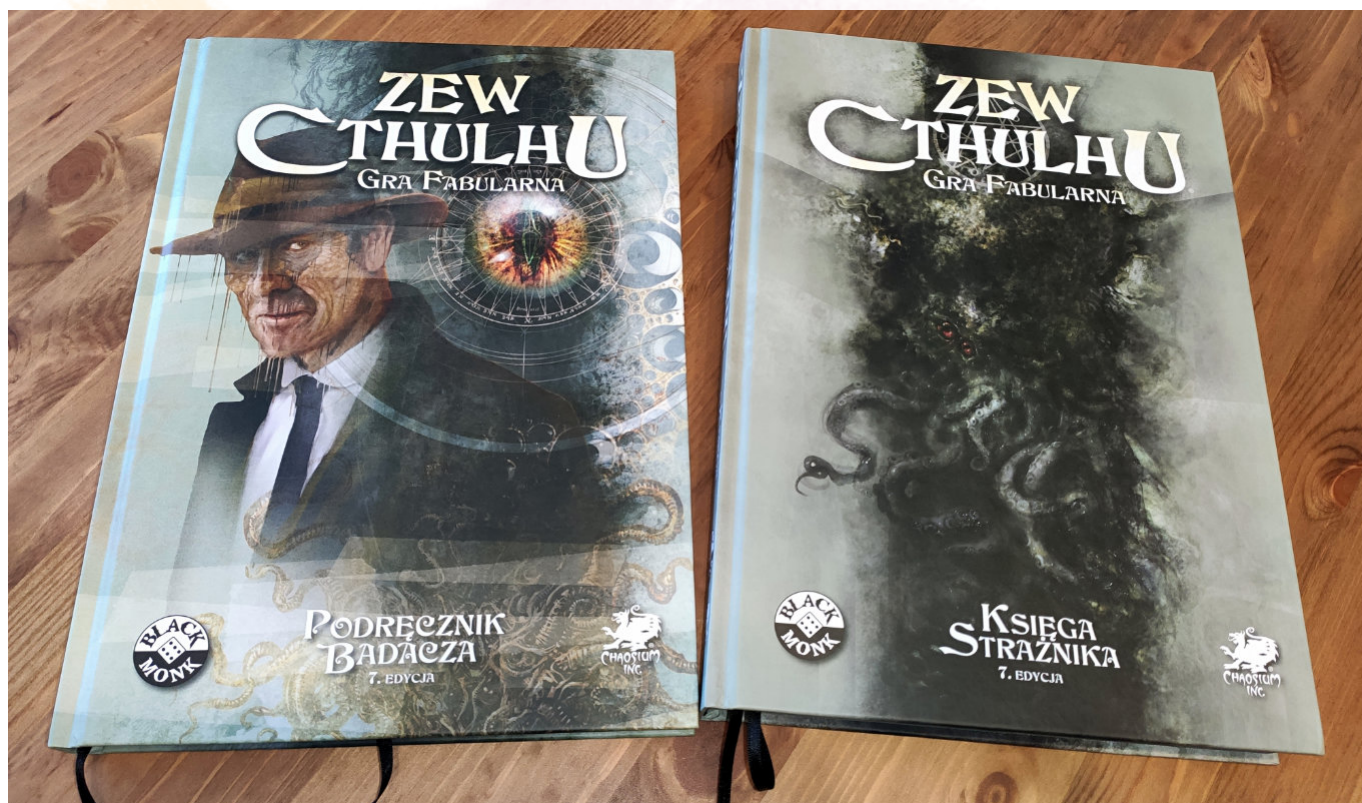
W grach planszowych sprawa jest prosta - kupujemy pudełko z grą, które zawiera wszystko, co jest potrzebne do zabawy.



Niekiedy przyda się jakiś długopis do zanotowania wyników lub też kartka (albo aplikacja), jeśli w pudełku nie ma notesu. Z reguły jednak w planszówkach znaleźć można żetony lub tory punktacji, więc żadne zewnętrzne „gadżety” nie są potrzebne do zabawy.

Gry fabularne są nieco bardziej wymagające. Oprócz podręcznika z zasadami, do zabawy będzie potrzebny zestaw odpowiednich kostek, karty postaci (opisujące zdolności, statystyki itd.), trochę miejsca na notatki, coś do pisania. No i jakaś historia, czy to w postaci podręcznika z gotową przygodą, czy też jako notatki mistrza gry. Lista opcjonalnych zakupów jest jednak większa: ścieralna

mata, na której można rozrysowywać układ terenu podczas starć, wydrukowane mapki, ekran mistrza gry (odgradzający mistrza od graczy, zawierający różne przydatne tabelki i informacje), figurki... Hobby daje naprawdę spore pole do popisu, sam mam większość wspomnianych wyżej gadżetów i pewnie ich liczba będzie stale rosła. Na początek wystarczy jednak tylko rzeczy wymienione na początku akapitu. Czasem taki zestaw (kostki, karty postaci, przedstawienie najważniejszych zasad i przygodę) można kupić jako jedno pudełko, określone zestawem startowym (np. *Dungeons & Dragons: Zestaw Startowy*, *Zew Cthulhu: Zestaw Startowy*).



ZAWARTOŚĆ, CZYLI ZA CO PŁACIMY

Planszówki potrafią znacznie różnić się cenami i zawartością. W sklepach można znaleźć ciekawe gry za 20-30 złotych (np. *Gra Pomyłek*, *Gejsze*, *Winnica*, *Red7*, *List Miłosny*, *O Mój Zboże*), jak i wielkie pudła pełne figurek, za które trzeba zapłacić o wiele więcej, a których ceny idą nawet w setki (np. *Star Wars: Rebelia*, *Wojna o Pierścień*, *Nemesis*, *Gloomhaven*). Wszystko zależy od potrzeb i preferencji, a także posiadanego budżetu. Za około 100 złotych można jednak dostać gry, które oferują satysfakcjonującą zawartość: drewniane lub plastikowe znaczniki,

czasem kilka figurek, żetony, karty, planszę (np. *Splendor*, *Puerto Rico*, *Dolina Nilu*, *VOLT*, *Terraformacja Marsa*, *Brzdęk*, *Reykholt*). Wystarczająco, by nie mieć poczucia, że płaci się za powietrze w pudełku. Dość rzadko po rozpakowaniu gry planszowej mam wrażenie, że jej cena nie odpowiada zawartości. Jeśli już, to zdarza się to w przypadku tańszych i mniejszych tytułów, których pudełka są nadmiernie „nadmuchane”.

Kupując gry fabularne, trzeba nastawić się na nieco inny produkt niż w przypadku planszówek. RPG-i to po prostu podręczniki, zawierające zasady, opisy fabularne i przygody. Z jednej strony 150



czy 200 złotych za książkę wydaje się ceną zaporową, z drugiej jednak trzeba wziąć pod uwagę, że taki zbiór zasad daje bardzo duże możliwości i pozwala na dziesiątki czy setki godzin zabawy (np. podręczniki do *Dungeons & Dragons*, *Zewu Cthulhu*, *Warhammera*). Wydawane obecnie podręczniki są też po prostu ładne, mają kolorowe ilustracje i twarde oprawy, dzięki czemu przyjemnie się z nimi obcuje.

OD CZEGO ŁATWIEJ ZACZAĆ, CZYLI KILKA SŁÓW O ZASADACH

Zarówno gry planszowe jak i fabularne

dzielą się na te trudniejsze i łatwiejsze, z bardziej i mniej przystępnymi zasadami. Przewagę w tzw. progu wejścia (łatwości wkroczenia w nowe hobby) mają jednak planszówki. Na rynku znaleźć można tytuły dedykowane różnym grupom wiekowym, a dodatkowym ułatwieniem jest sugerowany wiek graczy, podawany na pudełku. Nie zawsze jest on najlepszym wyznacznikiem, ale pozwala z grubsza ocenić czy tytuł nadaje się dla kilkulatków lub czy zawiera treści przeznaczone raczej dla dorosłego odbiorcy. Zasady gier planszowych liczą od jednej-dwóch (np. *Century: Korzenny Szlak*, *Kingdomino*) do kilkunastu stron, będących raczej standardową długością instrukcji.



Zdarzają się oczywiście dłuższe objaśnienia, są to jednak tytuły dla doświadczonych, zaawansowanych planszówkowiczów (np. *Gloomhaven*, *Anachrony*, *Uczta dla Odyna*). W większości przypadków, po jednokrotnym przeczytaniu reguł można zabierać się za granie, a wprowadzanie nowych osób w tajniki gry nie zajmuje wiele czasu. W całej mojej planszówkowej karierze dwa razy zdarzyło mi się tłumaczyć reguły godzinę lub dłużej, ale dotyczyło to skomplikowanych gier, w których sam nie czułem się jeszcze biegle (*Feudum*, *Root*). Zazwyczaj po kilku lub kilkunastu minutach można już w pełni cieszyć się grą.

W grach fabularnych trudno mówić o instrukcjach. Cały podręcznik to jeden wielki zbiór zasad, opcji, reguł, przykładów i podpowiedzi. Przeczytanie tego wszystkiego „na szybko przed grą” jest praktycznie niemożliwe. Wejście w zasady jakiegoś systemu RPG wymaga spokojnej lektury, najlepiej przez wszystkich zaangażowanych (mistrza gry i graczy). Jeśli tylko jedna osoba (mistrz gry) dobrze zna zasady, to trzeba nastawić się na to, że w trakcie pierwszych sesji trzeba będzie często pomagać graczom, tłumaczyć dostępne możliwości, zdolności i rzuty kostkami. Według mnie, znajomość chociaż głównych założeń danej gry przez wszystkich to



podstawa, by móc sprawnie i bez przestojów wsiąknąć w zabawę. Wydawcy gier fabularnych zdają sobie sprawę z tego, że dla laika może to być zbyt dużo, a wymagane zaangażowanie może zniechęcić początkujących. Dlatego na rynku pojawiają się wspomniane wcześniej zestawy startowe. Dzięki nim, kupując jedno pudełko, można w stosunkowo prosty sposób sprawdzić, czy ten typ rozrywki jest właśnie dla nas.

ROZGRYWKA, CZYLI JAK SIĘ DO TEGO ZABRAĆ

Planszówki nie wymagają większych przygotowań. Każda ma na pudełku

podaną liczbę graczy oraz orientacyjny czas rozgrywki. Wystarczy więc zapoznać się z zasadami, zebrać chętnych do wspólnej zabawy i można zaczynać. W zależności od typu gry będzie ona nastawiona na rywalizację (pokojuową lub wymagającą bezpośrednich działań przeciwko innym graczom), współpracę (np. seria *Pandemic*, *Robinson Crusoe: Przygoda na przeklętej wyspie*, *Hanabi*), wspólną zabawę w grach imprezowych (np. *Time's Up!*, *Dobble*, *Dixit*, *Muza*, *Jednym Słowem*) czy też starcie jednego gracza przeciwko kilku (np. *Hard City*, *Poszukiwania Pierścienia*). Wybór jest naprawdę duży i zarówno miłośnicy emocjonujących, pełnych interakcji



starć, jak i fani spokojnej, logicznej zabawy znajdą coś dla siebie.

Gry fabularne są bardziej wymagające. Pierwszym wyzwaniem jest znalezienie kogoś, kto wcieli się w rolę mistrza gry, czyli prowadzącego całą zabawę narratora i strażnika zasad. To on jest odpowiedzialny za przygotowanie ciekawej przygody oraz wprowadzenie graczy w wykreowany świat. Brzmi może i strasznie, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by samemu przyjąć tę rolę. Wymagane są jedynie chęci, no i odrobina kreatywności, czyli umiejętności wymyślania rzeczy na poczekaniu. By trochę ułatwić sobie zadanie, można wyposażyć się w jakąś wydaną przygodę, która opisuje ważne wydarzenia i miejsca, prowadząc

jednocześnie fabułę. Znowu dobrym wyjściem stają się zestawy startowe, które zawierają dostosowane do początkujących historie. Po znalezieniu mistrza gry powinno być już z górki, bo, podobnie jak i w przypadku planszówek, wystarczy zebrać chętnych, zapoznać ich z podstawami zasad i zacząć zabawę.

NIE WIEM CZY TO DLA MNIE, CZYLI GDZIE PRZETESTOWAĆ GRY

Gry planszowe nie są na tyle tanie, by beztrudno kupować różne tytuły licząc na to, że któryś w końcu się spodoba. Na szczęście jest wiele okazji, by przed zakupem je przetestować i sprawdzić, jaki typ zabawy najbardziej nam od-



powiada. Przede wszystkim warto rozejrzeć się za odbywającymi się w okolicy konwentami i festiwalami planszówek (np. *Pyrkon* w Poznaniu, *Planszówki na Narodowym* w Warszawie, *Festiwal Gramy* w Gdańsku i Gdyni, *Imladris* w Krakowie, *Falkon* w Lublinie, *Łódzki Port Gier* w Łodzi, by wymienić tylko kilka). O ile w dobie epidemii może być z tym problem, to przed nią imprezy takie można było znaleźć praktycznie w każdej części kraju. W większych miastach można też udać się do pubów czy barów z planszówkami lub sklepów poświęconych temu hobby, w których często znajdują się stoliki i możliwość zagrania w coś na miejscu. Gdyby i to

było problemem, to pozostaje szukanie współgraczy przez Internet. Świetnym narzędziem do tego jest *Facebook*, pełen grup graczy z różnych miast. Wystarczy nawiązać kontakt i umówić się na wspólne granie. Sam w ten sposób poznałem trochę osób, z których część z czasem zacząłem nazywać przyjaciółmi. Nie ma też powodów do strachu, że niedoświadczony gracz stanie się obiektem żartów. Wystarczy na wstępie zaznaczyć, że nie ma się doświadczenia w temacie, a bardziej obcy w hobby będą w stanie zaproponować tytuły odpowiednie na początek, czyli tzw. "gatewaye" (od angielskiego gateway - furtka).

Gry fabularne są nieco bardziej problematyczne, głównie ze względu na wymagającą większego zaangażowania specyfikę rozrywki. Tutaj znów niezastąpionym narzędziem jest *Facebook*, na którym można znaleźć poszukujące graczy osoby z okolicy, ale i ludzi grających online z pomocą kamerki i mikrofonu (grupa *RPG Online*). Również na konwentach jest okazja do zagrania w RPG, więc warto śledzić okoliczne imprezy.

Obie formy rozrywki mają bardzo silne i liczne, aktywne w sieci społeczności. W kilka chwil można więc znaleźć fanpage'e, blogi i kanały na *YouTube*, których autorzy z chęcią podzielą się swoją wiedzą i doświadczeniem.

JEDNYM ZDANIEM – NIE MA SIĘ CZEGO BAĆ!

Czasy, w których gry planszowe były rozrywką tylko dla dzieci, a fabularne dla mocno zaangażowanych maniaków tego hobby, minęły. Temat planszówek jest żywy, pojawia się zarówno w programach śniadaniowych w telewizji, serialach, jak i w codziennym życiu. Mówią o nich już nawet sportowcy i celebryci. Sięgając po gry bez prądu nie trzeba się więc obawiać, bo to świetna forma spędzania

czasu zarówno dla dzieci, rodzin jak i dorosłych!



O AUTORZE:

Wiktor Szafranowicz - wraz z żoną Kasią prowadzi bloga *Planszówki we dwoje* (planszowkiwedwoje.pl). Gry towarzyszyły mu od dziecka: najpierw proste tytuły pokroju *chińczyka*, później przygoda z kolekcjonerską karcianką, aż w końcu padło na nowoczesne planszówki. Ostatnio dołączyły do nich też RPG-i. Interesuje się fantastyką, ogląda zdecydowanie za dużo seriali i za mało czyta, o czym świadczy rosnący stos książek na półce wstydu. W planszówkach szuka interesujących, dobrze działających mechanik, świeżości i frajdy płynącej z zabawy oraz wielu różnych dróg do zwycięstwa. W grach fabularnych urzekły go swoboda, wspólne tworzenie historii oraz wciągający w zabawę klimat.



Ilustracja Erica Quigleya



Janusz Strzelecki

HERO KIDS

CZYLI GRAJMY Z DZIEĆMI W RPG

Małe dzieci na sesjach RPG pojawiały się już na samym początku tego hobby. Kilkuletni syn Garrego Gygaxa – Luke nie tylko grał z ojcem ale nawet brał bardzo aktywny udział w tworzeniu wczesnego D&D. Zwykle jednak były to dość wyjątkowe sytuacje, ograniczone do konkretnej grupy i bez większego znaczenia dla całego hobby. Dopiero po 2010 roku zaczęły pojawiać się systemy przeznaczone stricte dla graczy wieku 4-10 lat. Rodzicami zostali gracze

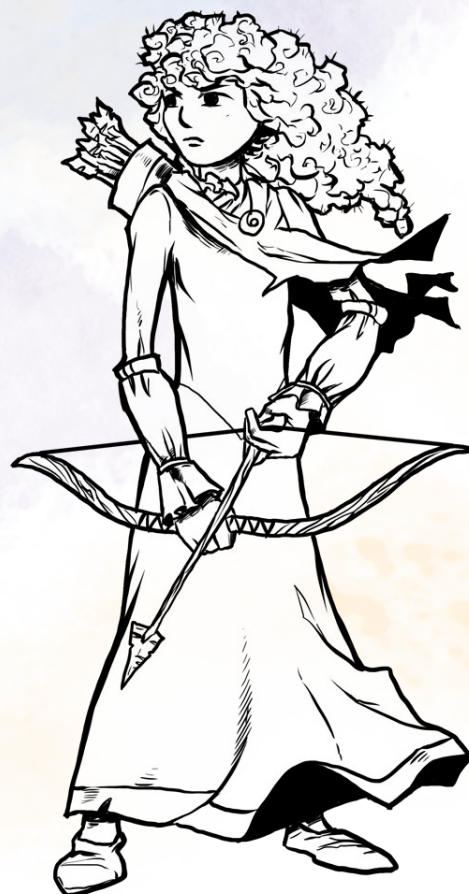
z lat '90 i jednocześnie pojawiły się możliwości łatwego publikowania gier RPG na platformie *DriveThruRPG*. W takich grach, siłą rzeczy, znacznej modyfikacji ulega mechanika, bo przecież małe dzieci w większości dopiero poznają wtedy liczby, dodawanie i odejmowanie. Dzieci w takim wieku również zwykle czytają tylko pojedyncze słowa. Oprawa graficzna i setting muszą też wyglądać nieco inaczej. Wreszcie takie gry skierowane są przecież tak naprawdę

do dwóch różnych grup naraz – dzieci i dorosłych MG. Jedną z gier, które się wtedy pojawiły było *Hero Kids* autorstwa Justina Hallidaya. Bardzo szybko osiągnęła ona ogromny sukces – zarówno sam podręcznik, jak i liczne przygody oraz dodatki zajęły najwyższe lokaty best-sellerów *DriveThruRPG*, pozostawiając w tyle wiele popularnych systemów mainstreamowych. Najwyższy - adamantowy - próg sprzedaży osiągnęły tam tylko 73 tytuły. Aż 20 z nich należy do *Hero Kids*. Gra zdobyła też najbardziej prestiżową nagrodę w branży RPG, jaką jest ENnie. Stało się tak nieprzypadkowo – Justin Halliday nie poszedł na skróty i nie zrobił po prostu kolejnego „hacka”, przykrawając popularne *D&D* i usuwając z niego kilka trudniejszych elementów. *Hero Kids* to gra bardzo dobrze przemyślana i zaprojektowana, a każdy jej fragment bardzo konsekwentnie uwzględnia specyfikę RPG dla dzieci.

SETTING I POSTACIE GRACZY

Jak więc wygląda gra? Posiada bardzo zgrubnie zarysowany setting fantasy, klimatem zbliżony do bajkowej Skandynawii z *Jak Wytresować Smoka*. Tytułowi „Mali Bohaterowie”, to dzieci dorosłych

łowców przygód. Kiedy ich rodzice walczą z odległymi niebezpieczeństwami, to właśnie ich dzieci muszą same chronić swój dom. Jest nim osada Przrzeczce w Dolinie Paproci, otoczonej górami i w bliskim sąsiedztwie morza. Podobnie jak w wielu bajkach dla małych dzieci, tu również bohaterowie to młodsze nastolatki. Inaczej niż młodzież, która najczęściej chce być już dorosła, dzieci zwykle chciałyby być po prostu trochę starsze. Choć mali, są to jednak prawdziwi bohaterowie. Graczom przyjdzie się wcielić w całkiem potężnych, dysponujących niezwykłymi talen-



tami wojowników, wiedźmy, rozumne leśne zwierzęta, łuczników lub łotrzyce. Takie gotowe postacie bardzo przydają się, gdy nasi mali gracze chcą jak najszybciej zacząć zabawę. Wśród grafik bohaterów bez trudu znajdziemy podobieństwo do Czkawki, Astrid, Aanga, Roszpunkki czy Meridy. Można też oczywiście zbudować własnego, specjalnego bohatera.

Gra posiada też dodatkowe karty bohaterów i przygody, pozwalające na grę w konwencji Science Fiction. Tutaj z kolei bez trudu można rozpoznać podobieństwo do postaci z *Gwiezdnych Wojen*.

MECHANIKA

Mechanika jest bardzo prosta i z niewielką pomocą opanowują ją nawet czterolatki. Jej siłą jest też elastyczność, pozwalająca dorosłemu w roli MG na dostosowanie się do najdziwniejszych dziecięcych pomysłów. Opiera się na pulach kości k6 i wszystkie cechy postaci są takimi pulami opisane. Pule opisujące siłę, zręczność i inteligencję stanowią zarazem pule ataku wręcz, ataku strzeleckiego i ataku magicznego. Dodatkowo każda postać ma jeszcze pulę pancerza. Testy powodzenia czynności wykonuje się rzucając pulę kości

odpowiedniej cechy. W zależności od stopnia trudności sukces uzyskuje się, jeśli na którejś z kości wypadnie przynajmniej 4, 5 lub 6. W przypadku walki wykonuje się test puli ataku względem puli pancerza. Jeśli największa wyrzucona wartość w puli ataku jest większa lub równa od największej wartości puli pancerza, to cios trafia.

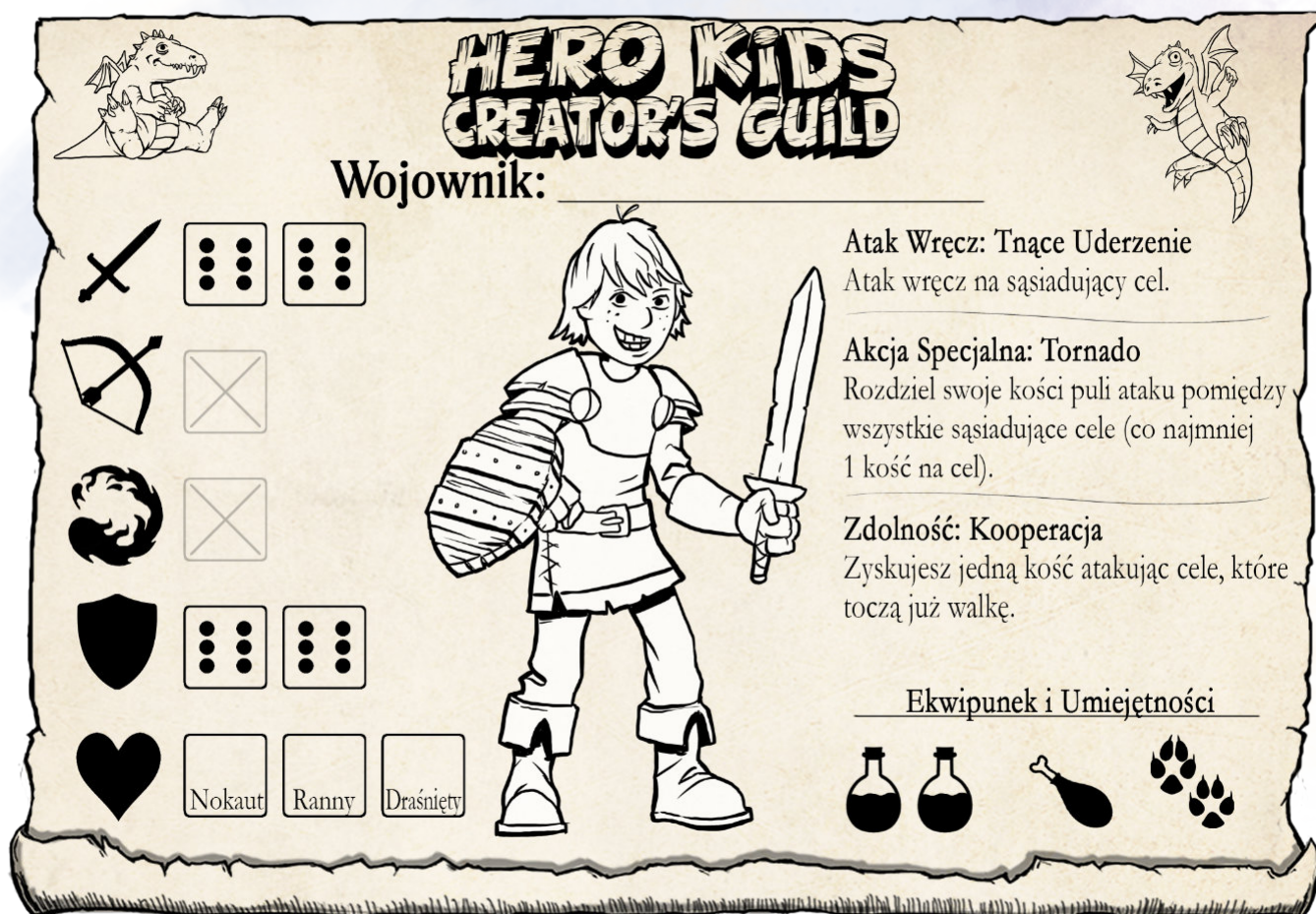
Tu mogą pojawić się głosy, czy aby na pewno gra dla małych dzieci powinna uwzględniać walkę? Zostaje ona wprowadzona w przemyślany sposób i nie ma powodu do niepokoju. Po pierwsze, nikomu nie grozi w tych potyczkach śmierć. Postać ma trzy kratki zdrowia (wrogowie zwykle mniej) i każde trafienie oznacza utratę jednej z nich. Po skreśleniu wszystkich bohater zostaje tylko znokautowany, a wróg ucieka. Po drugie, wszystkie starcia toczą się z użyciem płaskich papierowych figurek na mapach taktycznych. Wielu przeciwników gry taktycznej w RPG wskazuje, że zbyt kojarzy się to z planszówkami i utrudnia im to wczucie się w postać i samą walkę. W przypadku gry z dziećmi wymusza to oszczędniejsze, techniczne opisy walk. Ponadto, dzięki obecności umiejętności specjalnych, zdolności i różnych rodzajów ataku, które można w ciekawy i zaba-

wny sposób ze sobą kombinować, starcia stają się dla dzieci ciekawym intelektualnym wyzwaniem taktycznym. Więcej w takiej walce szachów i akcji rodem z *Toma i Jerry'ego*, niż brutalności.

Postacie mają też do dyspozycji różnorodne umiejętności i ekwipunek ułatwiający im rozwiązywanie problemów. Dzięki nim gracz może zwiększyć o jedną kość swoją pulę podczas testów, jeśli tylko jego postać dysponuje czymś, co pasuje do danej sytuacji. Np. jeśli chce przekonać ogra, by przestał wyjadać całą rzepę z pola, to do puli inteligencji może

dodać kość za posiadanie umiejętności „przekonywanie” oraz jeszcze jedną, jeśli chce spróbować wkupić się w jego łaski ofiarowanym jedzeniem lub złotem. Dodatkowo MG może pozwolić dodać jeszcze jedną kość, jeśli gracz wymyśli coś bardzo sprytnego lub pasującego do sytuacji. Mechanika *Hero Kids* daje więc narzędzia do rozgrywania różnorodnych sytuacji, nastawionych na rozwiązywanie zagadek, interakcję z postaciami lub walkę.

W czasie gry dzieci zyskują motywację, by nauczyć się szybko rozpoznawać



Hero Kids - Wojownik, ilustracja Erica Quigleya

liczby wyrażone na kościach kropkami (lub cyframi, jeśli zmienimy stosowane k6) na rzucanych kościach. Muszą też nauczyć się oszacowywać, która z wartości wyrzucona w puli jest największa, a następnie zrobić porównanie z inną pulą kości. Intuicyjnie też uczą się, kiedy szanse są na ich korzyść i jak mogą je zwiększać. Ćwiczą tym samym umiejętności matematyczne, które w tym samym czasie pojawiają się w zerówce i na pierwszych lekcjach matematyki. Dzieje się to jednak w trakcie rodzinnej zabawy, zamiast monotonnego wypełniania kart pracy.

OPRAWA GRAFICZNA I UKŁAD PODRĘCZNIKA

Podręcznik i przygody mają bardzo przemyślany układ treści, który może się okazać szczególnie przydatny dla dorosłych MG bez wcześniejszej styczności z grami RPG. Podstawowe informacje zostały rozpisane już na pierwszych stronach podręcznika. Natomiast przygody bardzo czytelnie podzielone zostały na poszczególne „Spotkania”, w których wyszczególnione są konieczne do uzyskania cele, opisy lokacji, jakie powinni usłyszeć gracze i propozycje testów, jakie w nich mogą wykonać. Są też listy potworów,

HERO KIDS CZYLI GRAJMY Z DZIEĆMI W RPG

z którymi zetrzeć się mogą bohaterowie, a nawet dostosowana jest ich liczebność do ilości graczy, by utrzymać balans spotkań. Ogranicza to niezbędne przygotowania do minimum – w końcu małym dzieciom bardzo słabo wychodzi czekanie. Poza tym dzięki temu nawet początkujący MG może bez większych problemów poprowadzić pierwszą sesję dla dzieci. Dalsza część podręcznika pokazuje, jak uczynić rozgrywkę bardziej emocjonującą poprzez wprowadzenie do gry wszystkich specjalnych cech bohaterów, oraz jak tworzyć własne przygody. Nie zabrakło też praktycznych wskazówek, jak grać w RPG z dziećmi i jakich błędów się ustrzec.

Grafiki bohaterów i potworów są czarno-białe i zostały wykonane w kreskówkowym stylu. Zachęcają, by mali gracze je pokolorowali i dorysowali im jakieś ciekawe dodatki. Wszystkie są dostępne zresztą za darmo, jak pełnowymiarowe kolorowanki. Ponieważ karty postaci przeznaczone są dla dzieci, które czytają słabo albo nawet wcale, są na nich ikony ułatwiające zrozumienie treści.

POLSKIE TŁUMACZENIE I HK CREATORS GUILD



HERO KIDS CZYLI GRAJMY Z DZIEĆMI W RPG

Polskie tłumaczenie to efekt dołączenia *Hero Kids* do grona systemów wspierających swoje społeczności w tworzeniu materiałów poprzez licencje *Community Created* na *DriveThruRPG*. Publikowanie w ten sposób jest znacznie prostsze od klasycznego – odpada długotrwały i kłopotliwy proces weryfikacji publikacji oraz autora. Justin Halliday udostępnił pliki źródłowe tekstowe, a także graficzne przygód i dodatków, co pozwala na znacznie łatwiejszą, szybszą pracę tłumaczom. Ponadto wszystkie te materiały można wykorzystywać, jeśli chce się samemu publikować w ramach *Hero Kids Creators Guild*. Dzięki temu, podobnie jak w przypadku innych programów *Community Created*, stale rośnie liczba dodatków i przygód, a w *Hero Kids* grają już dzieci w wielu krajach. Również po polsku – od czasu publikacji podręcznika we wrześniu 2019 roku, dzięki pracy Aleksandry Skibińskiej z *Erpegowego Matecznika*, Pawła Wierzbickiego, Bartosza Wasilewskiego i Pawła Gajowieckiego, przetłumaczone zostały wszystkie dodatki i zdecydowana większość przygód, a kolejne są już w trakcie translacji.

Jedyny minus to brak wsparcia *DriveThruRPG* dla możliwości zakupu drukowanej wersji podręcznika dla tytułów

ukazujących się w trybie *Community Created*. Polscy gracze, jako jedyni, otrzymali jednak podręcznik również w wersji *PhonePDF*, czyli łatwej do czytania i nawigowania, nawet na małych ekranach smartfonów, bez konieczności ciągłego zmniejszania i powiększania widoku strony. Ponadto udostępniłem też pliki pozwalające na zlecenie wydruku zupełnie normalnej książki w twardej oprawie, z pomocą punktu fotograficznego lub platformy druku na życzenie lulu.com.

Znalazłem *Hero Kids*, kiedy mój syn miał dopiero dwa lata i gra spodobała mi się tak bardzo, że nie mogłem doczekać się pierwszej sesji. Okazja pojawiła się cztery lata później, podczas wakacyjnego wyjazdu. Nasz stół do gry stał na leśnej skarpie z pięknym widokiem na jezioro i wkrótce Witek, z szeroko otwartymi z przejęcia oczami, prowadził swojego wojownika wraz z towarzyszącym mu małym smokiem na misję ratunkową do piwnicy karczmy „Pod Wielokrążkiem”. Na jednej sesji się oczywiście nie skończyło, a bardzo szybko do zabawy dołączył brat Witka - Olek - choć wtedy ledwie skończył trzy lata. Liczę, że przed naszą rodziną jeszcze wiele wspólnej zabawy przy stole i kostkach, czego również wam życzę.



HERO KIDS CZYLI GRAJMY Z DZIEĆMI W RPG

O AUTORZE

Janusz Strzelecki – torunianin, ojciec dwóch synów, założyciel grupy na FB *Mamo Tato Zagrajmy w RPG*, tłumacz podręcznika *Hero Kids* na język polski.

SPOŁECZNOŚĆ HERO KIDS

Wszystkie wydane materiały Hero Kids po polsku można znaleźć tu:

https://www.drivethrurpg.com/browse.php?filters=45487_0_0_0_45338

Fanpage polskiej edycji

<https://www.facebook.com/herokidspl/>

Grupa Mamo Tato Zagrajmy w RPG to społeczność Hero Kids i innych gier dedykowanych dla małych dzieci

<https://www.facebook.com/groups/481160132367393/>

Grupa Hero Kids

<https://www.facebook.com/groups/herokids/>

Profil Hero Kids

<https://www.facebook.com/herokidsrpg/>

Strona gry

<http://herokidsrpg.blogspot.com/>

Grupa dla twórców i tłumaczy Hero Kids

<https://www.facebook.com/groups/herokidscreatorsguild>

Grupa Reddita

<https://www.reddit.com/r/herokids/>

A tu można wysłuchać wywiadu z

Justinem Hallidayem

<https://anchor.fm/raisedondnd/episodes/Episode-III-Hero-Kids---Justin-Halliday-e9mugf>



This product was created under license. Hero Kids and Hero Forge Games are trademarks of Justin Halliday.

This work contains material that is copyright Justin Halliday. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for the Hero Kids Creator's Guild.

Wszystkie grafiki są autorstwa Erica Quigleya, udostępnione w ramach *Hero Kids Creator Guild*



Konrad „Harry” Mrozik

O PROWADZENIU SESJI RPG DZIECIOM I MŁODZIEŻY

Dzieci na sesjach RPG to nie taki twardy orzech do zgryzienia, jak można by myśleć. Gdybym miał zamknąć cały artykuł w jednej poradzie, napisałbym: bądź czujny i reaguj odpowiednio szybko - ale to może się tyczyć prowadzenia sesji RPG każdej drużynie, dlatego, poza tym jednym zdaniem, postaram się podzielić moim doświadczeniem, zdobytym przez lata prowadzenia na obozach RPG.

Rzecz podstawowa i najważniejsza, przez pryzmat której powinniście patrzeć na całą resztę artykułu, to doświadczenie waszych graczy. Piętnastolatek może mieć dużo mniejsze doświadczenie, niż dziesięciolatek, dlatego warto się temu przyjrzeć bez względu na wiek uczestników rozgrywki; to jedynie pierwsze kroki poznania graczy, które mogą nam pomóc w czasie dalszego szykowania zabawy. Należy jednak uważać, aby nie

wpaść w pułapkę ograniczeń wiekowych - obecnie dzieci w różnym wieku mają dostęp do tylu mediów, że ważniejszym jest zadanie pytania: „jakie filmy oglądasz?” a nie: „ile masz lat?”

Oczywiście nie sugeruję, żeby wieku graczy nie poznawać, co to to nie. Na tym etapie ważne jest, czy i jak dużo nasza potencjalna drużyna grała w gry fabularne, w jakie gry lubi grać, jakie serie czy filmy oglądała, co lubi robić w wolnych chwilach. To wszystko może nam pomóc na następnych etapach, czyli doborze odpowiedniego systemu do gry.

Kiedy zastanawiamy się nad tym, w co chcemy zagrać, nie musimy wybierać spośród dziesiątek wydanych gier fabularnych. W tym wypadku warto dogadać się z dziećmi, co one lubią. Może są

wkręcenii w przygody Harry'ego Pottera albo Avatara: Legendy Aanga? Może od zawsze chcieli być Rycerzami Jedi czy łowcami potworów? Wspólnie możecie ustalić setting, który gracze będą dobrze znali i nie będziecie tracić czasu na jego poznanie.

To samo tyczy się mechaniki. Jeżeli drużyna jest początkująca, to idealnie sprawdzą się proste zasady, które można wytłumaczyć w kilka minut. W języku polskim mamy na przykład FU (*Freeform Universal*), ale też rodzimy OHET (*Wyjątkowi Bohaterowie i Niezwykłe Zagrożenia*) - są to proste mechaniki, łatwo przyswajalne i odpowiadające na podstawowe potrzeby wykonywania testów w czasie sesji RPG.

Jeżeli gracze mają już doświadczenie w grach fabularnych i chcą spróbować trudniejszych mechanik czy settingów - nie ma co się blokować. Warto sięgnąć do znanych tytułów, takich jak: *Dungeons & Dragons 5e*, *Tajemnice Pętli* czy *Zew Cthulhu 7e*, które są wydane w języku polskim, są łatwo dostępne i mają niski próg wejścia. Jeżeli w drużynie mamy młodszych graczy, a również chcemy sięgnąć do gotowych rozwiązań i podręczników, z całego serca polecam

Jagodowy Las, a jeżeli język angielski nie jest problemem dla mistrzyni bądź mistrza Gry - *Mouse Guard 2e* lub *Kids on Bikes*.

Najważniejszym elementem przygotowywania się do sesji RPG jest tworzenie bohaterów - bez nich w końcu nie ma gry. Tutaj ważne jest zwracanie uwagi na dwa rodzaje graczy: nadaktywnych i nieaktywnych. Tych pierwszych należy czasem uciszać i hamować, żeby nie dominowali grupy, nie wchodzili w sfery innych graczy, żeby nie byli nieustannie w centrum uwagi - możemy ustalać kolejność, w której każdy ma tyle samo czasu na powiedzenie o swojej postaci. Tych mało aktywnych należy aktywizować, ale jak? Rozmawiając z nimi, może podsuwając ciekawe pomysły, a najlepiej to drażnić tematy, o których sami wspomną; pytać się i pogłębiać motywy, które ich interesują. Dzięki temu zyskają większej swobody i śmiałości w działaniu przy stole.

Kiedy mamy stworzonych bohaterów, znamy już świat, w którym będziemy grać oraz zasady, które nim rządzą, czas na bardzo ważny element rozgrywki: BHS, czyli Bezpieczeństwo i Higiena Sesji. Najważniejsze to stworzenie bezpiecznej

atmosfery przy stole, aby żaden z graczy nie bał się grania oraz nie czuł się źle, jeżeli ze swojego powodu będzie chciał przerwać grę. Ważnym jest, żeby wyjaśnić, że mogą pojawić się elementy, które nie będą im się podobały, a magia gier fabularnych polega na tym, że takich elementów można się pozbyć w chwilę. Przygody, w które wrzucimy młodych graczy, mogą poruszać trudne tematy, ale dla nich. Dzieci czują się docenione, kiedy mogą się zająć moralnym wyzwaniem dostosowanym od ich wieku. Istotnym jest, żeby stworzyć tę bezpieczną przestrzeń, dzięki której gracze będą czuli się swobodniej. Dzięki temu gracze mogą więcej od siebie dawać, częściej opisywać, albo tworzyć elementy świata przedstawionego. Można następnie rozwijać takie pomysły graczy, żeby stały się istotnymi dla całej opowieści.

Gdy mamy to wszystko za sobą, możemy w końcu usiąść do faktycznej rozgrywki - czas na przygodę! Dobór scenariusza jest zależny od doświadczenia graczy. Jeżeli mamy w drużynie nowicjuszy, młodych graczy, którzy nigdy nie grali albo mają za sobą dopiero kilka sesji, lepiej jest oprzeć fabułę o przygodę i wyzwania zarówno fizyczne (walka, pościg), jak

i psychiczne (zagadka, sekrety). Aby sesja detektywistyczna, czy polityczna intryga były atrakcyjne, mistrzyni lub mistrz gry może zaoferować własną pomoc w śledztwie, a wskazówki powinny nie być zbyt skomplikowane i dostrzegalne. Dobrze jest na początku pokazać, dlaczego gry fabularne są tak wyjątkowe: prosta, trójaktowa historia, którą znają z filmów i książek; kilka wyborów, które zmieniają opowieść, starcie z nemezis, rozmowy z bohaterami niezależnymi.

Z elementów, które należy unikać w czasie prowadzenia, to przede wszystkim traktowanie graczy w sposób infantylny. Dzieci nie są głupie i rozumieją często więcej, niż dorośli myślą. Oczywiście, jeżeli widzimy kłopot z samodzielnym rozwiązaniem problemu, możemy pomóc, ale nie powinniśmy traktować graczy pobłażliwie. Pamiętajmy, że jako mistrzyni i mistrzowie gry nie jesteśmy nauczycielami, czy mentorami - nie musimy przekazywać życiowych rad, ani nadmierne moralizować czy indoktrynować, a nawet nie powinniśmy tego robić. Gry fabularne mają na pierwszym miejscu zapewnić zabawę i dobre spędzenie czasu.

Przede wszystkim należy prowadzić sesję elastycznie. Dzieci są niesamowicie twórcze, potrafią myśleniem wykraczać daleko poza schemat, dlatego warto łapać ich kreatywność i podążać za nimi podczas gry. Sama historia może być bardzo prosta, z kilkoma wyborami, zwrotem akcji i epickim finałem. Jeżeli w czasie sesji okaże się, że gracze chcą więcej - zawsze można dodać kolejny element fabuły. Jak mamy zbyt skomplikowany scenariusz, to trudniej jest nam go zmienić i coś usunąć w czasie rozgrywki. Najlepsze dla mnie jest pokazywanie dzieciom emocji, które ciężko osiągnąć w życiu codziennym: smak zwycięstwa po pokonaniu ogromnego potwora, uratowanie miasta i wdzięczność burmistrza, czy poznanie konsekwencji własnych wyborów i podjętych decyzji.

Lista istotnych rzeczy nie kończy się wraz z końcem sesji. Kiedy opadnie bitewny kurz, zostaną wypowiedziane ostatnie słowa, a zapalone świece staną się tylko wspomnieniem - przyjdzie czas na rozmowę. To ten moment, w którym jako mistrzyni i mistrzowie gry możemy zapytać, co się podobało na sesji, a co nie. I to się tyczy zarówno prowadzącego oraz współgrania z resztą drużyny. Ten mo-

ment jest dla drużyny graczy, nie bohaterów. Warto pochwalić się nawzajem, podziękować sobie za grę i wzmocnić poczucie bycia grupą. To może zbudować przyjemną i bezpieczną atmosferę nie tylko w czasie, ale i dookoła sesji, utrzymując wszystko w objęciach dobrej zabawy.



Fot. Archiwum autora

O AUTORZE

Konrad „Harry” Mrozik - student Filologii Klasycznej, filmowiec, animator kultury i mistrz gry. Współkoordynator, wychowawca i kierownik obozów RPG *Tol Calen* (BTA Kompas). Aktywny prelegent, członek *Graj Kolektywu* i współzałożyciel bloga poświęconego lochom w grach fabularnych - *Wieczorem RPG*.



Maria Borys-Piątkowska

GRANIE W OPOWIADANIE, CZYLI SZTUKA PROWADZENIA GIER FABULARNYCH RPG SENIOROM

Na samym początku warto podkreślić, że niniejszy artykuł ma na celu zachęcenie do wspólnej gry i udowodnienie, że starsze pokolenia (wojenne oraz powojenne) także potrafią zrozumieć ideę hobby, jakim są gry fabularne RPG, i czerpać z niego radość. Aby uniknąć nieścisłości związanych z etymologicznym znaczeniem terminu „senior” (łac. starszy) oraz subiektywnym jego odbiorem, będę go stosować w odniesieniu do pokolenia moich dziadków (wojenne) oraz rodziców (powojenne/PRL). Nie przypisuję sobie także monopolu na rady i wnioski, które przedstawiam w niniejszym tekście. Prezentowane przeze mnie obserwacje wynikają z doświadczenia gry z pewną grupą starszych osób. Mam na myśli zarówno członków mojej rodziny, jak i trzy grupy słuchaczy uczęszcza-

jących na zajęcia, które miałam okazję prowadzić w ramach Uniwersytetu Trzeciego Wieku. Wasze doświadczenia i spostrzeżenia mogą okazać się zgoła inne, niemniej zachęcam do zbierania własnych obserwacji oraz korzystania z mojej wiedzy, którą chciałabym się dzielić, przecierając szlaki w tym temacie.

Niniejszy tekst podzielony został na cztery części, w których przedstawię najczęstsze wyzwania, jakie pojawiają się podczas przygotowywania i prowadzenia sesji dla seniorów oraz zaproponuję sposoby ich rozwiązywania. Na koniec opowiem o różnicach w przebiegu rozgrywki z rodzicami i dziadkami, przytaczając konkretne przykłady sesji.

NOMENKLATURA RPGOWA

Pierwszy element, który wymaga wyjaśnienia i uproszczenia, gdy chcemy rozpocząć przygodę dla starszego pokolenia, to specyficzna nomenklatura, która dla nas – osób obytych ze światem gier – nie jest niczym nadzwyczajnym. Proponuję stworzyć własny słowniczek, którym będziemy posługiwać się, wprowadzając naszych seniorów w świat gier, np. znajdziemy prostsze synonimy dla kłopotliwych terminów używanych w podręcznikach. Poniżej przygotowałam przykładową listę i zachęcam do korzystania z niej na Waszych sesjach.

- **Gracz** = Uczestnik
- **Bohater Gracza** = postać odgrywana przez uczestnika
- **Gra** = Opowieść
- **Sesja** = Spotkanie
- **Przygoda** = Historia
- **System** = Instrukcja / Podręcznik z zasadami
- **Setting** = Świat stworzony / Miejsce akcji
- **Mistrz Gry** = Narrator
- **Mechanika** = Zasady
- **Bohater Niezależny** = postać drugoplanowa w rozgrywanej historii

Stosując uproszczoną terminologię, pokażemy starszym pokoleniom, że gry fabularne są przystępnym hobby na każdym etapie życia. Nie stworzymy bariery, która mówiłaby: „to nie dla mnie”, „nie wiem, o co chodzi” lub „nie poradzę sobie” i w klarowny sposób wytłumaczymy zasady gry. Ważne jest, aby uświadomić naszych seniorów, że gra RPG to nie gra planszowa ani wideo. Jako młodsze pokolenie część z nas miała możliwość wychować się, grając w gry fabularne, nasi rodzice i dziadkowie nie mieli tego szczęścia. Za ich czasów gry planszowe były rzadkością, nie mówiąc już o grach komputerowych. Instynktownie będziemy wiedzieć, że bohater ma kartę postaci, która zawiera „jakieś” statystyki. Możemy nie wiedzieć, jak działają i czego są odpowiednikami, ale mamy świadomość, że istnieją i możemy się ich – w takiej lub innej formie – spodziewać. Nasi seniorzy – niekoniecznie, dlatego powinniśmy zadbać o to, żeby wszystkie aspekty mechaniczne nie odrzucały na samym początku. Na szczęście na polskim rynku gier RPG znajdziecie dużo gotowych prostych mechanik, którymi z łatwością możemy zastąpić te przyporządkowane do konkretnych systemów. Ja wyjątkowo upodobałam sobie FUNT autorstwa Tomasza

Misterki, stworzony na podstawie mechaniki FU (Freeform Universal) napisanej przez Nathana Russella. System jest niezwykle intuicyjny i reprezentuje mechanikę typu: „osądź to sam” lub „ty mi to powiedz”.

MECHANIKA

Ktoś mógłby zapytać, po co w ogóle używać mechaniki, skoro może ona „odstraszyć” i utrudnić prowadzenie rozgrywki. Wydaje mi się, że obiecując seniorom granie w grę fabularną, nawet jeśli nazwiemy ją „graniem w opowiadanie” (tak jak sama do tego zachęcam), to wciąż operujemy słowem „gra”. Szybko zatem padnie fundamentalne pytanie od Waszych graczy (uczestników) o sposoby rozwiązywania konfliktów i wyzwania. Gra, nawet jeśli nazwiemy ją „narracyjną”, w oczach graczy wciąż będzie „grą”, która rządzi się prawami gry, bardzo często kojarzonymi przez starsze pokolenia z grą planszową (to może być instynktowne skojarzenie z pojęciem „gra”, niebędącym dyscypliną sportu, wynikającym z realiów, w jakich się wychowywali). Będą zatem oczekiwali mechanicznej zasady, w której to losowość zdecydowałaby o ostatecznym wyniku podjętej akcji. Warto pamiętać

wtedy, że nasi seniorzy, jeśli grywali w gry planszowe, byli przyzwyczajeni do jednego rzutu kostką sześcienną (lub dwiema, np. w *Monopoly*). Przedstawiając im bardziej skomplikowane zasady rzutów, które zależą np. od liczby atrybutów, umiejętności i odpowiednich modyfikatorów, możemy zburzyć ich strefę komfortu i sprawić, że zwyczajnie „przestraszą się”, martwiąc, że sobie nie poradzą. Dlatego sugeruję, aby na pierwszych sesjach skorzystać z łatwo przystępnej mechaniki, która zapewni klarowny i nieskomplikowany sposób rozwiązywania konfliktów w Waszej przygodzie (historii). Jeśli Wasi gracze (uczestnicy) szybko przyswoją zasady mechaniczne, stopniowo będziecie mogli wprowadzać trudniejsze wymagania mechaniczne. Grając z seniorami, obserwujcie, co się sprawdza, a co niekoniecznie. Ważna jest cierpliwość oraz stopniowe wprowadzanie trudniejszych zasad.

WYBÓR SYSTEMU

Mając kwestie mechaniczne względnie przedyskutowane, przejdę do tematu wyboru systemów (świata gry), które najlepiej spełnią oczekiwania Wasze - jako Mistrzów Gry - i Waszych seniorów. Dbając o komfort starszego pokolenia,

poszukajmy systemów, które łatwo można porównać do uniwersów znanych z filmów czy książek. Prawdopodobnie Wasi dziadkowie mogli czytać *Władcę Pierścieni*, a rodzice oglądać jego ekranizację. Systemy określane jako fantasy (np. *Warhammer* lub *D&D*) wydają się odpowiednim wyborem, ponieważ elementy, które w nich występują, np. gobliny, krasnoludy, smoki etc., Wasi seniorzy będą mogli łatwo skojarzyć z uniwersum stworzonym przez Tolkiena. To sprawi, że łatwiej będzie się im odnaleźć w Waszym fikcyjnym świecie i operować wprowadzanymi elementami narracyjnymi. Wiedzą bowiem, że w Waszej przygodzie będą mogli spotkać czarodziejów, że istnieje w nim magia, a oni sami wcielają się w bohaterów przypominających ludzi z pogranicza średniowiecza i renesansu. To znacznie wzmocni ich strefę komfortu w nowym wyzwaniu, jakim są gry fabularne.

Z drugiej strony, dokonując wyboru systemu, możecie omówić z Waszymi seniorami ich zainteresowania i to, co czytali lub oglądali w młodości. Ten aspekt łączy się także z prześledzeniem przez Was, Mistrzów Gry, ówczesnej popkultury. Gdy po raz pierwszy grałam w gry RPG z seniorami z Uniwersytetu

Trzeciego Wieku, moje graczki (uczestniczki) zapragnęły wcielić się w bohaterki *Dzieci z Bullerbyn* Astrid Lindgren. Dlaczego? Bo znały wykreowany przez autorkę świat i poruszały się w nim swobodnie. Miały świadomość tego, co mogą spotkać na drodze i jak daleko mogą posunąć się w swojej wyobraźni, aby nie odbiec od zasad rządzących przedstawionym światem. Śledztwo w Bullerbyn, bo w takim kierunku potoczyła się przygoda, zakończyło się zupełnie inną historią, niż ta, którą znamy z oryginalnej wersji. Mój tata, grając ze mną w klasyczny *Zew Cthulhu* (lata 20. XX wieku), stworzył postać detektywa, który był kalką z popularnego w latach 60. w Polsce serialu *Kapitan Sowa na tropie* w reżyserii Stanisława Barei. Taki zabieg pomógł mu wyobrazić sobie swojego bohatera, naśladować jego charakterystyczne zachowania i opisać jego wygląd. Z kolei moja mama, będąca wielką fanką Marilyn Monroe, doskonale poradziła sobie z wykreowaniem podobnej bohaterki. Zainteresowania związane z historią lat 20. XX wieku w Ameryce dały mojej mamie swobodę, którą poczuła podczas gry. Dodatkową pomocą, którą chętnie się z Wami podzielę, był wprowadzony przeze mnie sposób opisywania Bohaterów Niezależnych -

starałam się przedstawiać ich wygląd porównując do znanych aktorów. Doskonale wpłynęło to na zapamiętywanie, z kim obcuja w przygodzie bohaterowie moich graczy i potęgowało to wzbu-
dzone w nich emocje, co oczywiście wpłynęło na ich zaangażowanie w rozgrywkę. Ostatecznie mama cały czas chciała paktować z Bohaterem Niezależnym, który przypominał młodego Seana Connery'ego.

Sami przekonacie się, że w momencie, w którym Wasi seniorzy poczuja się pewni, a Wy pomożecie im wypracować strefę komfortu, zaczną kombinować, dodając od siebie dużo wątków i elementów świata przedstawionego. Szybko też zorientują się, że tworzenie historii bohatera jest ciekawe i znacznie bardziej pozwoli rozwinąć ich postacie.

Podsumowując, pamiętajcie, że Wasi seniorzy też byli młodzi. Tak samo jak my mieli ulubione zespoły muzyczne, seriale, książki, czy idoli z tamtych lat. Warto się do nich odwołać. Warstwa sentymentalna, którą w ten sposób wytworzycie, przypomni o dawnych emocjach i sprawi, że Wasi gracze jeszcze bardziej zaangażują się w rozgrywkę i sami będą chcieli ją współtworzyć i wpływać na

przedstawiony świat. To bardzo pozytywny aspekt, dzięki któremu Wasi seniorzy poczuja strefę komfortu i zapamiętają przygodę na długo.

Jeśli zastanawiacie się nad konkretnym systemem, który zainteresowałby i odpowiadał Waszym seniorom, warto zwrócić uwagę na systemy „no game master” oraz takie, które zawierają nieskomplikowaną mechanikę i przystępny (budzący znane skojarzenia) świat, np. *InSpectress*, *Mysia Straż*, *Wyjątkowi Bohaterowie i Niezwykłe Zagrożenia*, *Follow* czy *Our Last Best Hope*. Żaden z wymienionych wyżej systemów nie jest systemem specjalnie dedykowanym starszym pokoleniom, ale warto od nich zacząć.

JAK ZACZĄĆ GRAĆ?

Prędzej czy później ze strony Waszych graczy (uczestników) padnie sakramentalne pytanie - „jak można wygrać w tę grę?”. W końcu termin „gra” kojarzy się także z wygranymi i przegranymi. Poruszam ten aspekt w tej części artykułu, ponieważ odpowiedź możemy znaleźć w dobrze uzasadnionym celu bohatera. Rozpisując gotowe (i nieskomplikowane) role, wyznaczam im klarowny cel, np.

wytropienie i pozbycie się zmutowanego jelenia, który zagraża wiosce. Dzięki temu moja drużyna wie, jakie ma zadanie i mimo że w RPGach się nie „wygrywa” w powszechnym rozumieniu tego słowa, to spełnienie celu gwarantuje nagrodę (np. punkty doświadczenia) oraz często zwiastuje zakończenie przygody. To czy ten cel udało się osiągnąć, było ważnym wyzwaniem dla moich seniorów – wiedzieli, dokąd zmierzają w tej historii.

Prowadząc pierwsze sesje, proponuję zacząć od rozdysponowania gotowych postaci stworzonych przez nas wcześniej (tzw. archetypy). Po pierwsze zaoszczędzi to dodatkowego tłumaczenia zasad mechanicznych (proces tworzenia własnych postaci najczęściej rządzi się osobnymi i dodatkowymi zasadami), po drugie pomoże obrazowo wyjaśnić na czym polega fenomen „wcielania się w postać”. Dając na początku jasne wskazówki, co do tego jak „wygląda” taka przykładowo stworzona postać - np. określimy jej zawód, wyjaśnimy jej motywację i cel, opiszemy ekwipunek - nasi gracze (uczestnicy) fizycznie zobaczą, co to znaczy „bohater”, dowiedzą się, jak mają o nim myśleć, jak się do niego, krótko mówiąc, ustosunkować oraz na co mogą sobie pozwolić. Grając np. strażnikiem dróg,

który ma za zadanie wytropić jelenia w wiosce, nasz gracz będzie już wiedział, że nie powinien wyobrażać sobie swojego bohatera jako np. dyrektora korporacji w dużym biurówcu. Takie zawężenie wyboru pozwala łatwiej oswoić się z podstawami.

Grając z rodzicami, stworzyłam im początkowo postacie strażników dróg, a następnie detektywów w Nowym Jorku. Zadaniem detektywów było odnalezienie tajemniczego manuskryptu. Moi gracze (uczestnicy) od razu mieli świadomość, kogo reprezentują ich bohaterowie i z jakich narzędzi mogą korzystać, jaką mają motywację (zostali oddelegowani do tej sprawy, zarabiają na tym, to ich praca) oraz jaki cel został przed nimi postawiony. Jasno i klarownie postawione wyzwanie od razu wyznacza drogę bohaterom graczy i sprawia, że nie gubią się w historii.

Próbując różnych gatunków przygód, mogę powiedzieć, że śledztwo z kryminalną zagadką w tle jest czymś, co najlepiej sprawdzało się wśród moich graczy. Być może wynikało to z faktu, że wychowali się na książkach i ekranizacjach dzieł Agathy Christie. Niemniej jednak struktura śledztwa jest dość instynktowna

i łatwa do zrozumienia. Oczywiście, fabuła w tle i zagadka mogą być zawile, ale proponuję zacząć od najprostszego schematu, np. ktoś lub coś zostaje porwane, BG muszą tego kogoś/to coś odnaleźć. Po drodze pojawiają się przeszkody w postaci antagonisty, który uprowadził tego kogoś/to coś dla swoich potrzeb. BG docierają do antagonisty, który ostatecznie przegrywa lub wygrywa, w zależności od działań graczy, a osoba/przedmiot, który odnaleźć mieli BG przepada albo się znajduje. Sami zobaczycie – proste schematy często sprawdzają się najlepiej.

Na koniec chciałabym podzielić się swoimi spostrzeżeniami na temat różnicy w prowadzeniu sesji RPG rodzicom (pokolenie PRL) oraz dziadkom (pokolenie wojenne). Rodzice bardzo szybko zrozumieli ideę połączenia „Role Play” z „Game”. Nauczyli się zarówno tego, że mogą sami przejmować narrację, jak i tego, w których momentach mogą to robić i jak ta narracja powinna wyglądać, aby nie odbiegała od realiów opisywanego świata i toczących się w nim wydarzeń. Chociaż początkowo opowiadali o podejmowanych akcjach swoich bohaterów z perspektywy 3. os., szybko przestawili się na narrację pierwszo-

osobową. Operując na przykładach z popkultury przy opisywaniu Bohaterów Niezależnych, błyskawicznie przejęli ten sposób opisywania swoich bohaterów i postaci drugoplanowych spotykanych podczas przygody. Moi rodzice i gracze z ich pokolenia szybko pojęli, że tworzenie RPGowego świata fikcyjnego rządzi się podobnymi prawami jak w przypadku uniwersum przedstawionego w książce lub w scenariuszu filmowym, z tą istotną różnicą, że gra fabularna RPG jest medium interaktywnym.

W przypadku grania z dziadkami, czyli pokoleniem wojennym, moi gracze (uczestnicy) przyswoili ideę „game”, rozumiejąc, że stawiane im w historii wyzwania trzeba rozwiązywać za pomocą losowego elementu, czyli rzutu kością. Ten wynik zaważy o pomyślnym lub niepomyślnym efekcie podejmowanej akcji. W przeciwieństwie do rodziców dziadkowie opowiadali o tym, co robią ich bohaterowie od razu w 1. os. Rozgrywka polegała na zadawaniu przeze mnie (Mistrza Gry) pytań, z których wynikały proste cele, np. w naszej historii o przetrwaniu w lesie, bohaterowie mieli za zadanie przejść na drugą stronę strumyka, dziadek (grający traperem) szybko stwierdził, że należy wykonać

kładkę – to była jego akcja i jego pomysł na to, co zrobi jego bohater, ale to czy ta układka będzie poprawnie zbudowana i wytrzyma ciężar dwójki ludzi, to zależy od rzutu kostką. Zrozumienie i odnalezienie się w świecie przedstawionym sprawiło problem, ale w momencie, gdy skierowałam narrację na ich własne wspomnienia z czasów wojny (mam na myśli umiejętność przetrwania w lesie, gdy uciekali przez granicę), od razu poczuli, że znają temat i wiedzą, co mogą powiedzieć i na co sobie pozwolili. Strefa komfortu (mimo wspomnień które niekoniecznie mogą przywoływać przyjemny czas) stworzyła się sama, gdy zaczęli przypominać sobie sposoby odnalezienia drogi w nocy w lesie czy rozbijania obozu.

Zachęcam Was do skorzystania z powyższych wskazówek i sprawdzenia, czy Wasi seniorzy odnajdą się w temacie gier fabularnych równie dobrze i komfortowo jak moi. Najważniejsze z punktu widzenia Mistrza Gry, to – moim zdaniem – etapowe zaznajamianie ich z tematem i stopniowe wprowadzanie bardziej skomplikowanych, choć charakterystycznych dla tej rozrywki, elementów. Postarajmy się sprawić, aby nasi seniorzy odnaleźli w niej strefę komfortu i uniknęli poczucia,

że gry to rozrywka tylko dla młodszych pokoleń.



Fot. Archiwum autora

O AUTORCE

Maria „Merry” Borys-Piątkowska - doktorantka na wydziale Filologii Angielskiej UW. Z zawodu scenarzystka gier wideo w warszawskim studio Flying Wild Hog. Współzałożycielka stowarzyszenia Graj Kolektyw. Po godzinach mistrzyni gry, prelegentka, laureatka konkursów dla graczy NERD 2017 i Archipelag 2016, wyróżniona w konkursie Game Chef 2017. Zasiada w kapitule Konkursu Quentin. Pracowała nad polską edycją *Zewu Cthulhu* jako tłumacz i autor tekstów. Kocha Wikingów, horrory, niemiecką piłkę nożną i *Mortal Kombat*.

CHOWANIEC

STOWARZYSZENIE KULTURALNO EDUKACYJNE



GRAJ Familio!

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

 facebook.com/stowarzyszeniechowaniec

 www.chowaniec.org

 stowarzyszenie.chowaniec@gmail.com

 youtube.com