

LUXTORPEDA



W pudełku znajdziemy talię kart podzieloną na dwie części: podstawową i zaawansowaną. Ilustracje na kartach mają się z założenia kojarzyć z naszym pięknym krajem. I tak, mamy typowo polskie krajobrazy, owoce, warzywa, pojazdy, święta, zwierzęta dzikie i domowe oraz potrawy. Karty stanowią ikonograficzny skrót polskości. Szczególnie, jeśli włączymy do gry talię zaawansowaną. W niej napotkamy jeszcze bardziej typowe dla naszego kraju daty historyczne, sylwetki wielkich Polaków, czy trudne do wymówienia słowa najeżone przyjaznymi zbitkami głosek „dźdź”, „chrz”, „szcz” itp.

Gra, wbrew być może pozorom, nie wymaga ze strony grających żadnej wiedzy, a jedynie (a może AŻ!) dobrej pamięci. Na stole wykładamy po jednej przypadkowej karcie z każdej kategorii. Kategorie łatwo odróżnić po kolorze tła. Po chwili spędzonej na przyglądaniu się tej wystawce, karty zakrywamy. Teraz z jednego przemieszanego zakrytego stosu (złożonego z całej reszty kart) odkrywamy wierzchnią kartę i zwracamy uwagę na jej KATEGORIĘ. Wszyscy gracze mają jeden strzał, aby odgadnąć (przypomnieć sobie), jaka karta z tej samej kategorii leży aktualnie na stole. Po kilkunastu sekundach odkrywamy kartę i sprawdzamy kto podał prawidłową nazwę jako pierwszy. Ta osoba zdobywa kartę ze stołu, a w jej miejsce umieszczamy nowo odkrytą kartę. I to ją trzeba będzie podać po odkryciu następnej karty z tej kategorii. Proste jak budowa cepa, nieprawdaż?

Owszem, ale tylko w teorii i tylko na początku gry. Wtedy jeszcze wszyscy pamiętają co leży w początkowej wystawce. Jednak już po kilkukrotnej podmianie kart wszystko zaczyna się mylić. I wtedy robi się najciekawiej! Pamięć płata nam figle, przeciwnicy stresują lub prowadzą na mylne tropy, coraz trudniej przypomnieć sobie, co widzieliśmy dużo wcześniej, a co ostatnio. A już kompletny galimatias panuje, gdy rozgrywamy kolejną grę z kolei.

Grę można utrudniać poprzez dodawanie kategorii z talii zaawansowanej. Można je podmieniać, nie zmieniając podstawowej liczby 7 dziedzin, ale można też liczbę dziedzin zwiększać. Wtedy jest już prawdziwy hardcore. Wszystko można dostosować do wieku grających.

Podsumowując, jest to bardzo prosta gra, ale ćwiczenie pamięci przyda się od najmłodszych lat.

NA RATUNEK



„Dobra gra w dobrej cenie” to sympatyczna seria pomyślana przez wydawnictwo Egmont, aby wprowadzać na rynek gry bardzo proste i bardzo tanie, a jednak ciekawe i po prostu – dobre. Elementy nie są może super wytrzymałe, ale zawsze przyjemne, kolorowe i czytelne. Gry serii bazują na znanych mechanizmach, odpowiednio jednak zmodyfikowanych lub urozmaiconych. I tak, w grze Na Ratunek mamy do czynienia z klasycznym memory, w którym jednak odnajdywane pary są niesymetryczne. Hmm, co to znaczy?

Wypadek. Pożar. Bandyta. Brutalna rzeczywistość wkrada się także w dziecięce gry planszowe. Oto w grze Na Ratunek każdy gracz dysponuje brygadą ratunkową, czyli: radiowozem, ambulansem, lawetą i wozem strażackim. W swojej turze gracz odkrywa jeden ze swoich wozów (gdyż leżą one przed nim zakryte) i stara się dopasować do niego zagrożenie odpowiedniego typu. Zagrożenia – w postaci różnorodnych kafelków nieszczęść – leżą sobie z kolei zakryte na środku stołu.

Parowanie polega więc NIE na znalezieniu – jak w standardowej grze typu memory – pary takich samych przedmiotów, albo innych, ale jednak dwóch konkretnych; tylko na dopasowaniu do wozu jednego z kilku zagrożeń odpowiedniego rodzaju. Na przykład, odkrywając swój wóz strażacki, musimy zlokalizować pożar albo gniazdo szerszeni albo kotka – fajkę na czubku drzewa. Zadanie jest więc jakby ułatwione.

Ale i edukujące. To bardzo przyjemny aspekt. Dzieci dzięki kolorom nie mają wątpliwości, która służba powinna reagować na które niebezpieczeństwa, a dzięki ich różnym przykładom, uczą się, które służby są odpowiedzialne za określone przypadki.

Żeby tego było mało, wśród kafelków zagrożeń kryją się kafelki fałszywych alarmów, których odkrywania należy unikać, gdyż 5-krotne wysłanie wozu do fałszywego alarmu skutkuje odpadnięciem z gry. (Przecież nikt nie będzie trzymał dyspozytora generującego niepotrzebne koszty.) Nie jest to może najprzyjemniejszy element, szczególnie w grach dla dzieci, ale krótki czas rozgrywki oraz dodatkowe emocje wynikające z ryzyka rekompensują tę niedogodność.

Podsumowując, Na Ratunek to bardzo fajna propozycja oparta na prostych zasadach memory. Zaskakująco dobra gra w zaskakująco dobrej cenie.

WYMYŚL TO



Wymyśl to! oferuje talię kart kategorii i talię liter alfabetu, które ze sobą współpracują w procesie wymyślania skojarzeń. Rozgrywka polega na tym, że z jednego stosu odkrywacie kartę kategorii (np. Coś co waży ponad tonę, a z drugiego stosu literkę (dajmy na to B) i musicie wymyślić „coś co waży ponad tonę i zaczyna się na literę B”. Osoba, która jako pierwsza wpadnie na takie słowo, zatrzymuje kartę kategorii jako punkt.

Dodatkowo w stosie kategorii jest kilka kart specjalnych, które działają na innej zasadzie. Te kilka kart jest naprawdę fajnych. Jedna powoduje licytację o możliwość zdobycia kolejnej karty kategorii. Wygląda to tak, że po odkryciu karty „Kto da więcej?” (bo tak się owa karta specjalna nazywa) odkrywamy kolejną kartę kategorii, ale nie odkrywamy jeszcze karty litery. Teraz gracze licytują w tradycyjny sposób, ile słów dają radę wymyślić na NIEZNANĄ jeszcze literę. (Przypomina to licytację nutek w absolutnie koszmarnym teleturnieju Jaka to melodia?) Następnie zwycięzca licytacji odkrywa kartę litery, włączamy minutnik i zazwyczaj słychać w tym miejscu przeciągłe „yyyyyyyy.....”. No bo ile rzeczy, które można kolekcjonować, dacie radę wymyślić w minutę na literę J? Albo ile znacie urzędzeń na literę Ć? Oczywiście zdarzają się zestawienie bardziej user-friendly, jak na przykład „imię żeńskie na literę K”. Ale zdarzają się, dziwnym trafem, zdecydowanie rzadziej niż te, przy którym mamy pustkę w głowie, czyli coś w głowie na literę P ;)

Kart specjalnych jest kilka. Te pozostałe bazują na wspólnym mechanizmie – ktoś, kto wpadł na pierwsze skojarzenie odlicza 5 sekund. Jeśli w tym czasie ktoś wpadnie na inne, zaczyna odliczać od nowa 5 sekund. Kartę w nagrodę otrzymuje osoba, która doliczyła do 5 sekund i nikt jej tego odliczania nie przerwał.

Same kategorie są częstokroć ciekawe i nawet wymyślenie pojedynczego słowa na daną literę stanowi wyzwanie. Szczególnie pod presją kilku innych dymiących głów wokół stołu. Obszerna, bo podwójna talia liter, zapewnia sporą regrywalność, a tracenie punktów podczas przegranej batalii z minutnikiem nadaje smaczku rozgrywce. Wymyśl to! może być dobrą grą na początek dla kogoś, kto dotychczas ze słodyczy to tylko ogórki, a z gier słownych tylko kalambury.

UNANIMO



Unanimo to prosty pomysł – kojarzony przez wielu z nieśmiertelnej Familiady... Tylko Karola brak :)

W ślicznej puszcze znajdziemy ładnie ilustrowane karty, ładny – choć cienki – notesik i 4 naostrzone ołówki. Też ładne. Wszystko w tej grze, jak widać, jest ładne. A zasady banalnie proste.

Unanimo to gra słowna, w której wymyślamy skojarzenia do obrazków na kartach i zyskujemy tym więcej punktów, im więcej graczy podało takie samo skojarzenie. Na przykład: na obrazku widnieje hydraulik. Na dany znak gracze zapisują na kartkach maksymalnie 8 skojarzeń. Gdy tzw. pierwszy gracz zdecyduje, że czas skończyć rundę, daje znak i wszyscy odkładają pisaki. Teraz następuje ta bardziej emocjonująca część zabawy – porównywanie. Gracze po kolei czytają swoje skojarzenia i sprawdzają, kto oprócz nich zapisał DOKŁADNIE takie samo słowo lub frazę. Ważne, aby skojarzenia były identyczne, nawet w kwestii liczby pojedynczej i mnogiej. Jeśli nikt oprócz nas nie wpadł na to samo skojarzenie – otrzymujemy za nie 0 pkt. Ale jeśli inne osoby myślały podobnie, to każdy z tych graczy otrzymuje tyle punktów, ilu tych graczy jest. Czyli, im więcej tym lepiej.

Rozgrywka jest przeznaczona dla 3-12 graczy (choć ołówków w puszcze jest tylko 4). Rund rozgrywamy trzy, każda dla innego słowa. Następnie sumujemy punkty i ... rozpoczynamy nową rozgrywkę, wrywając nowe ładne karteczki z notesika.

Podsumowując: prosty, banalny wręcz familiadowy pomysł został ubrany w ładne fatałaszki, okraszony kilkoma ograniczeniami, pozbawiony sucharów pana Karola i przyozdobiony kilkoma wariantami (z których najciekawszy jest ten, który zakazuje zapisywania słów zaczynających się na konkretne litery). Unanimo to wesoła, niegłupia gra imprezowa, którą można kontynuować także po przejściu wszystkich kart, wymyślając własne słowa.

TOKIO EXPRESS



W grze chodzi o ułożenie sześciu (lub 9 w wersji zaawansowanej) kart podróżnych w odpowiedniej konfiguracji. Ta widnieje na wylosowanej karcie celu. Gracze dzielą się na pary, których członkowie siadają naprzeciwko siebie. Wszystkie osoby z jednej strony stołu zostają naczelnikami tokijskiej stacji. I to oni widzą kartę celu. Ich zadaniem jest przekazanie zakodowanych informacji swoim partnerom, aby być pierwszą parą, która prawidłowo ułoży swoje karty. Dodatkowo każda para otrzymuje swój własny słowniczek, na którym widnieją nazwy „kolorów” podróżnych. Nazwy... dziwne. Imitujące obce języki. Wielosylabowe, podobne, karkołomne, śmieszne.

Cała zabawa kryje się w kodowaniu podpowiedzi, używając słowniczka i systemu znaków. Pary równocześnie starają się ułożyć karty. W tym celu naczelnik wypowiada słowo ze swojego słowniczka, wskazując tym konkretną kartę oraz wykonuje jeden z trzech gestów oznaczających manewr, jaki z należy z nią wykonać. W podstawowej wersji gry gesty obejmują określone machanie rękami, które mniej więcej odpowiada temu, co z kartami należy zrobić (np. Zamiana w poziomie miejscami kart obok siebie). Jest to dość prosty system. Ale w instrukcji znajdziemy zaproponowanych kilka dodatkowych języków komunikacji, np. grymasy twarzy, uderzenia, obroty ciała itp. Z każdą rozgrywką można zatem zmieniać system i język słowniczka. Do tego dochodzi opcja używania kart celów z 9 zamiast 6 podróżnymi i w rezultacie otrzymujemy bardzo regrywalny tytuł!

No i oczywiście bardzo zabawny. Śmieszne słowa, śmieszne gesty i presja czasu tworzą razem świetną mieszankę. Ale oprócz chaosu, który musimy okiełznać, musimy także ruszyć szarymi komórkami. Wszystkie pary wychodzą z tego samego ułożenia kart podróżnych i zmierzają do tego samego celu (nowego ułożenia). Ale patrzenie na sąsiednią parę nie ma sensu. Tylko trzy dostępne manewry (tj. trzy możliwe zamiany kart miejscami) powodują, że pary podążają swoimi własnymi algorytmami. To jak układanie kostki Rubika. Sekwencje kolejnych ruchów będą się u różnych osób od siebie różnić.

Wszystko powyższe składa się na bardzo dobrą grę. I praktyczną. Angażuje w jednym momencie różne funkcje mózgu. Otrzymujemy niedrogą, kompaktową, kolorową, ciekawą grę imprezową.

PRZYBIJ PIĄTKĘ



Oto mamy dwie talie kart. Jedną z pojedynczymi literami, drugą z zestawami kategorii (po 8 na jednej karcie). W zależności od liczby uczestników, gracze dzielą się na pary, trójki lub grają indywidualnie. Przed rozgrywką losujemy 6 zakrytych kart kategorii i ustalamy cyfrę, która będzie wyznaczała kategorię na każdej karcie, np. na każdej karcie będziemy rozgrywać kategorię numer 5. Karty liter także tasujemy. Teraz, w każdej rundzie odkrywamy jedną kartę kategorii, odczytujemy tę wyznaczoną cyfrą i losujemy dla niej 3 zakryte karty liter. Gdy jesteśmy gotowi, jeden z graczy odkrywa pierwszą literę i ... wszyscy muszą wymyślić jednowyrazowe skojarzenie na tę literę powiązane z kategorią.

I co, i już?

Nie, oczywiście NIE JUŻ. Do tego nie byłyby nam potrzebne drużyny i nie byłaby w ogóle potrzebna nowa gra. Przybij piątkę nie jest grą w skojarzenia, tylko grą w skojarzenia do skojarzeń! Otóż, gdy ktoś wpadnie na jakiś pomysł, klepie w leżącą na środku stołu tzw. kartę pierwszeństwa, podając równocześnie jednowyrazowe skojarzenie do swojego pierwotnego skojarzenia (!) i natychmiast wszyscy gracze odliczają od 5 w dół. Po tych „pi razy oko” 5 sekundach osoba „klepiąca” oraz jej partner muszą równocześnie wypowiedzieć na głos owo pierwotne skojarzenie. Przykład:

Kategoria „Coś zielonego”. Odkrywana jest litera „T”. Emilka klepie kartę i mówi (choć zazwyczaj się krzyczy) „Żdźbło”. Wszyscy odliczają 5-4-3-2-1-... w tym momencie Emilka i jej partner z drużyny równocześnie krzyczą „Trawa!”. Tak zdobywa się punkt (kartę litery). Jeśli gracze krzykną różne słowa, krzykną nie równocześnie, lub skojarzenie pierwotne nie będzie powiązane z obowiązującą kategorią – brak punktu.

Wystarczyło więc stworzyć minikaskadę skojarzeń i powstała nowa gra słowna. Rzecz jasna, przykład z trawą jako czymś zielonym na literę „T” jest banalny. W przerażającej przeważającej części przypadków, im prostsza kategoria, tym trudniej wymyślić słowo na zadaną literę. Do głowy przychodzi milion wyrazów na wszystkie inne litery, tylko nie tę jedną co trzeba.

Wrażenia są bardzo pozytywne. Gra jest na pewno rozwijająca, rozrusza nam szare komórki i każdy powinien odnaleźć się praktycznie w każdej kategorii.

Podsumowując, Przybij piątkę to bardzo miła, kolejna wariacja w temacie gier słownych. Prosta, sprytna, ale nie głupia. Dodatkowym atutem jest możliwość gry w dowolną konfigurację osób między 4 a 9. Jeśli lubicie kalambury słowne, ale i nowinki, to ta gra jest w sam raz dla Was.

SPAGHETTI



Wszyscy chyba pamiętamy bierki. Prosta gra z dzieciństwa, gdzie z rozrzuconych na bezładny stos najczęściej plastikowych patyczków należało wyciągać pojedyncze egzemplarze, najlepiej takie, które zapewniały najwięcej punktów, będąc równocześnie najtrudniejsze do wyciągnięcia ze względu na umieszczone na nich haczyki.

W Spaghetti zamiast sztywnych patyczków mamy sznurówki imitujące nitki makaronu. Różne kolory nitek odpowiadają różnym ich długościom i tym samym różnej punktacji. Zamiast reguły nieporuszania innego patyczka (co czasem bywało elementem nad wyraz spornym), mamy zasadę niedotknięcia stołu. Czyli różne elementy dania (makaron i klopsiki) możemy do woli poruszać, o ile nie spadną na stół. A mogą spaść, gdyż znajdują się na talerzu. Wyciągamy kolejne nitki makaronu dopóki nie „upaćkami” stołu lub nie skończy nam się czas odmierzany klepsydrą.

Na osłodę mamy brązowe ping-pongi robiące za klopsiki. Te mają tendencję do sturliwania się z makaronu, co nadaje zabawie emocjonującego rysy. Takiego klopsika także możemy zdjąć z talerza i zapunktować, ale tylko w sytuacji, gdy nie dotyka on żadnej nitki makaronu. Na początku rozgrywki zatem o to trudno, ale z czasem danie się przerzedza.

W grze występuje kilka zmiennych: możemy grać na talerzach dwóch wielkości, z większą lub mniejszą liczbą klopsików i z dodatkowymi żetonami tzw. przepisów, czyli po prostu celów. Fajna sprawa – trzeba w jednej swojej turze wyciągnąć konkretny zestaw nitek, aby zarobić dodatkowe punkty. Możemy też rozegrać kilka różnych rund i zsumować punkty.

Czy gra jest lepsza, zabawniejsza, ciekawsza od bierki? Tak. Choć kładzie akcent na inne cechy motoryki. Nie musimy posiadać opanowanych dłoni chirurga i liczyć na uczciwy osąd współgraczy co do poruszania

innych elementów. W mniej subiektywnym Spaghetti łączymy zręczność z szacowaniem ryzyka, przewidywaniem ruchu bezładnych sznurówek i lekkich klopsikowych piłeczek.

STEADY HANDS



Prosta gra zręcznościowa. Prostszej chyba nie ma. Układasz budowlę z kart. Na czas. Banań. I niesamowicie wciągająca zabawa!

Dzieci zastygają niemal w bezruchu. Tylko paluszki ostrożnie się ruszają, kładąc kolejne drewniane klocki jeden na drugim. Nagle ciszę przerywa okrzyk „Steady!” i cały obrazek pęka i rozsypuje się jak budowla z piasku. Pozostali gracze jęczą, rwą włosy z głowy, burzą swoje konstrukcje. Nie zdążyli. A zabrakło tak niedużo, jeden klocek, jedna sekunda...

Steady Hands to 60 jednakowych drewnianych klocków i kilkadziesiąt kart z ilustracjami budowli (podzielonych na 3 poziomy trudności). Każdy gracz otrzymuje na dzień dobry 9 białych klocków i 1 niebieski. Następnie wybieracie wariant gry i ... można grać!

Jest to jedna z tych gier, w których wynik końcowy liczy się mniej od samej zabawy. Przy czym, czy walka z własnymi słabościami to zabawa? Jak się okazuje, walka z samym sobą, ciągle staranie, aby być lepszym, sprawia nam niesamowitą satysfakcję.

Gra wciąga, gra uczy, gra przeplata momenty chwały z chwilami porażki. Ale przede wszystkim ćwiczy naszą koncentrację, opanowanie i cierpliwość. No i każe się nie poddawać. Bo jak się poddasz, to nie grasz. A Ty chcesz grać, bo to naprawdę wciągająca zabawa!

PLANETA ZWIERZĄT



Gra polega na przypasowywaniu kart zwierząt do odpowiedniego kontynentu. Warstwa wiedzowa w Planecie to 110 kart. Niektóre zwierzęta są bardzo egzotyczne i nawet dorosłym zdarza się o nich nie słyszeć. Na szczęście zdjęcia są bardzo sugestywne. Po wybraniu kontynentu, na którym – naszym zdaniem – zamieszkuje delikwent, musimy go jeszcze uszeregować względem innych znajdujących się na stole (i przy tym kontynencie) zwierząt, a kryterium do uszeregowania stanowi jedna z 3 informacji: wiek, jakiego dożywa dany gatunek; prędkość maksymalna lub wielkość. Czyli np. nie wystarczy odgadnąć, że niedźwiedź polarny żyje w Ameryce Północnej (albo w Azji). Jeśli przy żetonie Ameryki Północnej leżą już karty innych zwierząt, musimy naszą kartę umieścić dokładnie tak, aby obowiązujące w Ameryce Płn. kryterium przedstawione było w postaci kolumny kart o narastającej wartości.

Ale skąd wiemy, czy odgadliśmy kontynent i uszeregowanie poprawnie? Każdy gracz otrzymuje na początku rundy określoną pulę kart, którą trzyma obrazkami zwierząt ku sobie, a wszelkimi informacjami ku swoim współgraczom. Kiedy więc odgadujemy miejsce zamieszkania oraz wielkość / prędkość bądź wiek, to nasi przeciwnicy oceniają nasze odpowiedzi. Jeśli wszystko się zgadza, mamy prawo położyć kartę na stole. Jeśli coś się nie zgadza – zostaje nam ona na rękę. Jak się należy spodziewać, kart chcemy się raczej pozbywać, gdyż ich ilość na końcu rundy przeradza się w bezpośrednim przeliczeniu na punkty karne.

Druga runda (zresztą, ostatnia) jest jeszcze bardziej strategiczna. Tasujemy dokładnie te same karty (więc kto ile zapamiętał, to jego), rozdajemy i gramy niby tak samo, ale: za pomyłkę otrzymujemy 1 pkt karny, a po kontynentach wędruje Ekolog. Jeśli uda nam się dołożyć kartę do kontynentu, na którym aktualnie znajduje się tekturowa postać w podstawce, to możemy pozbyć się 1 pkt. karnego. Te dwie dodatkowe zasady wprowadzają naprawdę fajny element strategiczny. W wariantcie zaawansowanym przeszkadza nam jeszcze dodatkowo Myśliwy, który wyłącza konkretny kontynent z gry.

Tekst: Monika Żabicka