Siedź w domu i graj w planszówki

Czyli polecajka gier planszowych

Jest zima, do tego zima w czasie pandemii, więc to idealny czas, żeby nie wychodzić z domu, zaparzyć sobie dobrą herbatę i spędzić długi jesienno-zimowy wieczór na grze w planszówki. Ale jakie? Oto kilka propozycji, które wypróbowałam w ostatnim czasie.

Gray Picture

Cluedo

Liczba graczy: 2-6

Wiek: 8+

Zawartość pudełka: plansza do gry, 6 pionków postaci (są ładne, ale 2 postaci mają bardzo cienkie nóżki, więc mam lekką obawę, że po czasie mogą się złamać), 6 narzędzi zbrodni (z czego 5 jest metalowych, więc fajnie), 50 kart (większa część to karty podpowiedzi, a reszta to karty postaci, narzędzia i miejsca zbrodni), 1 koperta, 1 zeszyt z arkuszami detektywistycznymi, 2 kostki, instrukcja

Na początek gra, która już po pierwszej rozgrywce stała się jedną z moich ulubionych. Jest to gra detektywistyczna, trochę na zasadzie książek Agathy Christie - wszystkie postaci są zamknięte w jednym miejscu i jedna z nich jest mordercą.

Celem gry jest właśnie wskazanie zabójcy, ale też narzędzia zbrodni i miejsca zabójstwa. W jaki sposób się to robi? Gra zaczyna się od potasowania kart i wyciągnięcia po jednej z kart miejsca, postaci i przedmiotu. Bez patrzenia, co na nich jest, chowa się je do koperty - to właśnie będzie morderca, miejsce zbrodni i narzędzie, które trzeba odgadnąć. Pozostałe karty tasuje się jeszcze raz i rozdaje graczom. Jeśli ma się kartę w ręce, to wiadomo, że nie ma jej w kopercie, więc na pewno nie jest tą, którą trzeba odgadnąć, czyli można skreślić ją w notatniku. Ale skąd wiedzieć, co jest na kartach pozostałych graczy?

W tym momencie zaczyna się właściwa gra. W czasie swojej tury gracz może robić parę różnych rzeczy. Może przemieszczać się między pokojami - żeby to zrobić rzuca kostkami i przechodzi o tyle pól, ile wypadnie, czyli nic odkrywczego, tak działa rzut kostką. Jedyne, co jest inne, to to, że zamiast jedynki na kostkach są lupy. Po ich wyrzuceniu można wziąć jedną kartę z kupki kart podpowiedzi - w większości każą pokazać wszystkim graczom wskazaną przez kartę postać, miejsce lub narzędzie.

Oprócz przemieszczania się pomiędzy pomieszczeniami, gracz wchodząc do pokoju może sugerować innym kto zabił, czym i gdzie (to ostatnie tak nie do końca, bo jeśli postać i narzędzie można zasugerować wedle uznania, to gracz może podpowiedzieć tylko ten pokój, w którym aktualnie jest tego pionek). Jeśli inny gracz ma którąś z tych kart, to musi ją pokazać sugerującemu graczowi (tak, żeby pozostali nie widzieli).

I tak się gra toczy, aż któryś z graczy nie stwierdzi, że wie już wszystko i zamiast sugerować, może oskarżać. Jednak z oskarżeniem jest jak z myleniem się w pracy sapera - można to zrobić tylko raz. Gracz mówi, kto według niego zabił, w jakim pokoju i przy pomocy jakiego narzędzia. Następnie zagląda do koperty (tak żeby inni tego nie widzieli) i sprawdza, czy miał rację. Jeśli tak, to gratuluję wygranej. Jeśli nie, to może dopisać do swojego konta kolejną życiową porażkę i odpada z gry, jednak sama gra toczy się dalej, aż innemu graczowi uda się zgadnąć (lub do czasu, aż wszyscy przegrają, ale to mi się nigdy nie zdarzyło).

Jak już napisałam na samym początku, bardzo lubię tę grę. Wymaga trochę myślenia, ale nie aż tyle jak szachy czy scrabble. I wygrywam w nią zawsze, gdy gram z młodszą siostrą, a przecież po to się gra w planszówki - żeby podkreślić swoją dominację nad młodszym rodzeństwem. Do tego dużym plusem jest możliwość grania tylko w dwie osoby, wtedy nieco inaczej wygląda początek gry, ale reszta zasad pozostaje taka sama (super opcja dla tych, którzy tak jak ja przyjaźnią się tylko ze swoim kotem).

Gra w życie

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 8+

Zawartość pudełka: plansza do gry, 4 pionki - samochodziki, koło fortuny (mogli dać po prostu kostkę, ale koło fortuny jest całkiem fajne według dzieciaka, z którym grałam, więc niech będzie), 100 kart, 5 żetonów, 24 kołki, które reprezentują ludzi, komplet banknotów, instrukcja do gry, a że ja jeszcze mam wersję gry ze zwierzętami - 12 kołków-zwierzęta: 6 piesków i 6 kotków.

Ta gra daje wyjątkową możliwość przegrywania w życie także w planszówce, nie tylko na prawdę. Celem gry, jak to w życiu, jest być najbogatszym (i proszę mi tu nie udawać, że jest inaczej, bo musiałby się zastanowić nad swoim podejściem, a tego nie chcę). Rozgrywka nie jest zbyt skomplikowana. Na początku rozdaje się pieniądze, wybiera kolor samochodzika i wkłada do niego kołek reprezentujący gracza (w wersji ze zwierzątkami także kotka lub pieska do towarzystwa). Następnie trzeba wybrać, czy chce się iść na studia czy nie. Studia kosztują, ale za to pozwalają na wybór najprawdopodobniej lepiej płatnej kariery. Więc jest to decyzja, nad którą warto się zastanowić.

Potem zaczyna się właściwa gra - każdy z graczy po kolei kręci kołem i porusza się po planszy o tyle pól, ile wylosował na kole. Nic odkrywczego. Jeśli po drodze przeszedł przez pole “wypłata” to, również bez ekscesu, pobiera pieniądze z banku. Najczęściej ląduje się na polu “akcja”. Trzeba wtedy wyciągnąć kartę z tak samo nazwanego stosu i zrobić to, co każe. Są to głównie rzeczy typu: “Opowiedz, jaki jest twój ulubiony dodatek do naleśników i weź x pieniędzy”. Mnie osobiście niezbyt bawi ten element gry, bo jestem nudną starą babą, ale młodszej siostrze się podoba, więc nie będę narzekać na planszówki dla dzieci. Pozostałe pola, na jakie gracz może natrafić to np. pole “zwierzaki” gdzie bierze się kartę o zwierzętach albo pole “dom”. Umożliwia ono kupno lub sprzedaż posiadanego domu.

Jednak najważniejszymi polami są te z napisem “stop”. Nie można ich pominąć i na nich podejmuje się różne życiowe decyzje. Właściwie to nie zawsze się podejmuje decyzje, bo np. przy polu z małżeństwem nie można powiedzieć: “nie, dziękuję, zostanę starą panną z kotami”. Nie można też zadecydować, że chce się być bezdzietną lambadziarą, ponieważ o ilości dzieci decyduje rzut kością. Aczkolwiek posiadanie ich jest opłacalne, bo na koniec gry dostaje się za nie pieniądze. Małżonka i kaszojadka reprezentują kolejne kołki umieszczane w samochodziku gracza.

Na samym końcu gry, gdy już wszyscy gracze “przejdą na emeryturę”, liczy się gotówkę, sprzedaje domy, dolicza się bonusy za ilość dzieciaków i zebranych kart “akcji”. Wygrywa ten gracz, któremu udało się zebrać największą sumę. Tutaj pewnie trzeba będzie pomóc młodszym graczom, bo sumy mogą być dość duże.

Nie jest to moja ulubiona gra, ponieważ dla mnie jest w niej za dużo losowości, a za mało strategii, ale jeśli szukacie czegoś, w co można pograć z dziećmi, to mogę z czystym sumieniem to polecić. Nawet dla młodszych niż wskazuje pudełko, ale wtedy trzeba będzie pomóc przy liczeniu pieniędzy na końcu gry.