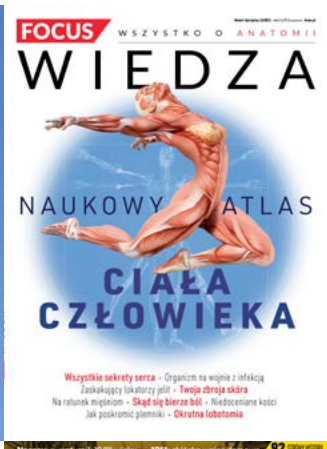
FOCUS KLASA

DLA NAUCZYCIELI I UCZNIÓW



Drodzy Nauczyciele i Uczniowie

prezentujemy Wam wyjątkowy zestaw materiałów, które można wykorzystywać na lekcjach lub podczas samodzielnej nauki.

Wszystkie teksty zamieszczone w tym dodatku do magazynu „Focus" to specjalnie zaadaptowane artykuły popularnonaukowe. Teksty w „Focusie" wyróżnia nie tylko rzetelność, ale również przystępna forma prezentacji wiedzy.

PRENUMERATA FOCUS

nawet do **50%** taniej niż w kioskach

+ **PREZENTY** + rabaty na książki!

WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE

SPRAWDŹ

GRAJ Z FOCUSEM

Łukasz Załuski
redaktor naczelny

Nie ma lepszego sposobu przyswajania wiedzy niż przez zabawę. W „Focusie" doskonale o tym wiemy. I dlatego myśląc o każdym kolejnym artykule, który trafia zarówno do naszych magazynów z czerwonym logotypem, jak i do tekstów, które można przeczytać w serwisie Focus.pl, przede wszystkim staramy się, aby były przystępne. Nawet najtrudniejsze zagadnienie naukowe, przedstawione w odpowiedni sposób, staje się od razu łatwiejsze, a nawet przyjemniejsze w odbiorze. Wiedzieli o tym już starożytni. Pierwsze gry miały za zadanie nie tylko bawić, ale też ćwiczyć zdolności umysłowe ludzi. Nie ma przypadku w tym, że pierwsze gry planszowe oparte na liczeniu powstawały w starożytnej Babilonii i w Egipcie. Obie cywilizacje stały handlem i dzięki solidnym podstawowom matematycznym rozwinęły się w imperia swoich czasów. Dobrej lektury.

FOT. MUSEUM ROTTERDAM/WIKIPEDIA COMMONS, OKŁADKA: PROJEKT MICHAŁ JANICKI, ILUSTRACJA: WIKIPEDIA COMMONS

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

4 GRY Z HISTORIĄ
Człowiek z natury jest istotą społeczną, a nic tak nie buduje więzi jak wspólne spędzanie czasu – na przykład nad grą planszową.

7 ANTYCZNE ZABAWY
Nasi przodkowie poświęcali na zabawy i gry znacznie więcej czasu niż my dzisiaj.

8 BAWIĘ SIĘ, WIĘC SIĘ ROZWIJAM
Podczas zabawy z innymi dzieci uczą się zaufania, empatii i społecznych umiejętności.

9 KRAJ KWITNĄCEJ ROZGRYWKI
Japonia to kraj tak fascynujący, że jego historia i kultura są tematem wielu planszówek.

11 PIONEK SZACHUJE KGB
W ZSRR gra w szachy urosła do sprawy wagi państwowej.

17 ROZLUŹNIJ MÓZG
Dlaczego w zabawie najważniejsza jest swobodna eksploracja?

18 POMIĘDZY KRÓLEM I MOŻNOWŁADCAMI
Potężne rody, dworskie intrygi. Jak w tym wszystkim ma się odnaleźć król?

22 BAW SIĘ JAK KRÓL
Na dworze Jana III Sobieskiego nie brakło okazji do zabawy, a prym wiodły planszówki.

23 POSZUKIWACZE ZAGINIONEJ KARTY
Kto nie marzył o wyprawie po skarb, by odnaleźć tajemnicze ruiny i zaginione artefakty niczym Indiana Jones.

25 MELDUJĘ ZDOBYCIE PUNKTÓW
Strategia i planowanie – bez tego nie ma prawdziwych gier o tematyce wojennej.

28 W KAŻDYM WIEKU
Dzięki zabawie tworzą się w mózgu nowe połączenia neuronów.

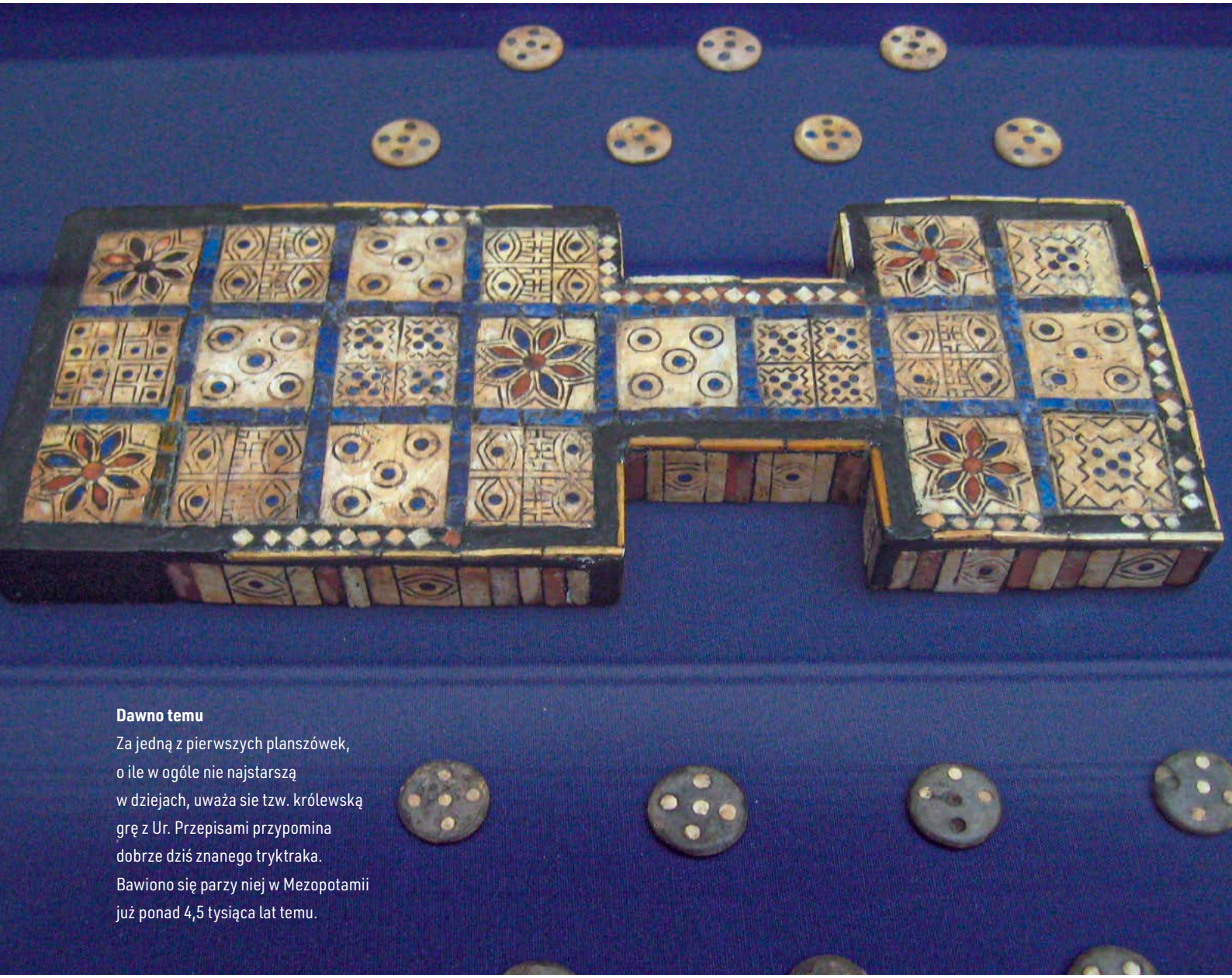
29 RYZYKO ZAWODOWE
W erze gier komputerowych Monopoly jest wciąż najchętniej kupowaną grą planszową.

33 DETEKTYWI NA TROPIE
Kto nie zna Sherlocka Holmesa? Jak poczulibyście się w jego skórze?

35 TECHNOLOGIE W GRACH
Tradycyjna kostka do gry jest tylko jednym z 40 mechanizmów, którym zawdzięczamy ruch we współczesnych grach.

36 ZAPOMNIJ O WYGRANEJ
Prawdziwa zabawa ma jeden cel: samą siebie.

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ



Dawno temu
Za jedną z pierwszych planszówek, o ile w ogóle nie najstarszą w dziejach, uważa sie tzw. królewską grę z Ur. Przepisami przypomina dobrze dziś znanego tryktraka. Bawiono się parzy niej w Mezopotamii już ponad 4,5 tysiąca lat temu.

GRY Z HISTORIĄ

Człowiek z natury jest istotą społeczną, a nic tak nie buduje więzi jak wspólne spędzanie czasu – na przykład nad grą planszową

FOT. BRITISH MUSEUM/WIKIPEDIA COMMONS

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

Tego typu proste rozrywki wymyślali już starożytni. A jaka jest jedna z najłatwiejszych gier do wykonania, która jednocześnie oferuje bardzo wiele wariantów zabawy? Oczywiście kości! Najstarsze powstały ponad 5 tys. lat temu. Zanim jeszcze zaczęto wytwarzać sześcienne kubiki z kamienia czy innych materiałów, wykorzystywano zwierzęcą kość (sic!) skokową, która ma właśnie taki kształt. Dziś już coraz rzadziej królują na stołach, choć pozostały ważnym elementem wielu współczesnych gier. Mimo że powszechnie kojarzą się z hazardem, ich obecność w wielu tytułach niekoniecznie oznacza losowość.

Ludzie szybko zaczęli wymyślać coraz bardziej skomplikowane zasady gry i tak powstał praprzodek dzisiejszych planszówek, czyli „Królewska gra z Ur". Jej nazwa pochodzi od miejsca znaleziska. Została odkryta przez archeologów podczas prac prowadzonych w grobowcach królewskich w starożytnym mieście na terenie południowej Mezopotamii. Ten najstarszy znany egzemplarz pochodzi z około 2600 roku p.n.e. i przechowywany jest obecnie w British Museum. Na drewnianej planszy o nieregularnym kształcie znajduje się 20 kwadratowych płytek wykonanych z muszli. Fanom gier logicznych i popularnego w ostatnim czasie „Azula" mogą kojarzyć się z elementami wykorzystywanymi właśnie w tej grze. Na powierzchni kwadratowych pól umieszczono różnego rodzaju symbole przypominające oczy, kółka bądź rozety.

Skąd wiadomo, jak grać w taką starożytną grę? Przez wiele stuleci jej zasady pozostawały zagadką. Dopiero na początku lat 80. XX wieku Irving Finkel – badacz pracujący w British Museum – odnalazł i odczytał glinianą tabliczkę, na której znajdowała się podstawowa instrukcja. Celem gry jest przesunięcie swoich siedmiu pionków na drugi koniec planszy. Poszczególne ruchy determinowane są rzutem czterościennych kości. Wyniki od 0 do 3 wskazują liczbę pól, które dany gracz powinien pokonać w swojej kolejce. Szczególnie warte uwagi są pola z symbolem rozet. Pozwalają one na dodatkowy rzut kością. Co ważne, jeśli staniemy na nich razem z przeciwnikiem, nie musi on zdejmować swojego pionka z planszy i zaczynać od początku jak w przypadku innych pól. W związku z tym, że zasady zapisane na glinianej tabliczce nie były kompletne, dziś istnieje kilka wersji rozgrywki w „Królewską grę z Ur", a pasjonaci sprawdzają różne warianty, wykorzystując własnoręcznie tworzone repliki. Na kanale YouTube British Museum znaleźć można nawet filmik pokazujący przykładową rywalizację dwóch graczy.

Od czasów starożytnych świat gier planszowych cały czas się rozwija. Nigdy jednak nie były one chyba tak różnorodne jak dzisiaj, a jednocześnie tak aktualne. Powstaje bowiem coraz więcej tytułów, które w sposób mniej lub bardziej bezpośredni odwołują się do bieżących wydarzeń polityczno-społecznych. Przykładem może być seria „Pandemia", której temat w dobie COVID-19 może być nam szczególnie bliski. Jest to gra kooperacyjna, co oznacza, że wszyscy zasiadający do stołu łączą siły, by wspólnie zwyciężyć bądź przegrać. W tym przypadku wcielamy się w drużynę specjalistów, którzy próbują uratować świat przed czterema śmiertelnymi chorobami zagrażającymi ludzkości. Żeby to zrobić, korzystają ze swoich umiejętności, muszą wystarczająco szybko wynaleźć szczepionki. Gra zyskała dużą popularność jeszcze przed pojawieniem się obecnej pandemii, nie dziwi zatem fakt, że wydano kilka dodatków urozmaicających i utrudniających rozgrywkę. Co ciekawe, powstała też historyczna wariacja „Pandemia: Upadek Rzymu", która zadowolić może tych, którym nie przypadła do gustu tematyka śmiertelnych chorób. Mechanika gry jest podobna – z tą różnicą, że uczestnicy wspólnie próbują pokonać plemiona germańskie, których najazdy zagrażają Cesarstwu Rzymskiemu.

Tego typu zabiegi stosowane są we współczesnych grach coraz częściej. W pewnym sensie sprzedaż tej samej gry w nowej szacie graficznej jest sprytnym chwytem marketingowym. Z drugiej strony, jeśli sprawi to, że sięgną po nią gracze, którzy w innym wypadku nie zwróciliby uwagi na dany tytuł, to może warto. Odświeżonej odsłony doczekała się także jedna z najbardziej popularnych gier rodzinnych, czyli „Carcassonne". W edycji zatytułowanej „Łowcy i zbieracze" gracze przenoszą się daleko w przeszłość, tysiąc lat przed wybudowaniem wspaniałego zamku Carcassonne. Wcielają się w mieszkańców tych terenów, którzy polują i zbierają jadalne rośliny, by przetrwać. Podobnie ›

FOT. MATERIAŁY PRASOWE

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

jak podstawowa wersja, ta również opiera się na umiejętnym dokładaniu kafelków terenu, które pozwolą zdobyć jak najwięcej punktów.

Współczesnemu graczowi – zarówno zaawansowanemu, jak i rozpoczynającemu dopiero swoją planszówkową przygodę – nie jest łatwo odnaleźć się w gąszczu propozycji. Czym się zatem kierować? Jedną ze wskazówek może być właśnie tematyka. Ta sama bądź podobna gra, której zarys fabularny jest nam bliski, ma szansę zdecydowanie częściej trafiać na stół. ◆

Julia Janowska

FOT. MATERIAŁY PRASOWE

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

ANTYCZNE ZABAWY

Nasi przodkowie poświęcali na zabawy i gry znacznie więcej czasu niż my dzisiaj. Egipcjanie grali w kręgle i strategiczny senet (najstarsza znaleziona plansza pochodzi z połowy czwartego tysiąclecia p.n.e.). Rzymianie oddawali się potyczkom na budowanie piramid z orzechów i rzucanie astragalami, czyli kośćmi ze stawów skokowych zwierząt.

FOT. WIKIPEDIA COMMONS

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

BAWIĘ SIĘ, WIĘC SIĘ ROZWIJAM

Stuart Brown, szef amerykańskiego National Institute for Play, ostrzegał ostatnio, że współczesne pozbawianie najmłodszych czasu na zabawę, choćby przez natłok innych zajęć, takich jak dodatkowe lekcje skrzypiec czy języków, może poważnie wpłynąć na ich osobowość. To w czasie zabawy z innymi dziećmi uczą się zaufania,empatii i społecznych umiejętności.

FOT. PIOTR DRABIK/WIKIMEDIA COMMONS

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

Druga połowa XIX stulecia: Japonki w tradycyjnych strojach (być może kształcące się na gejsze) uczą się grać w go. Zdjęcie, później pokolorowane, wykonał przed rokiem 1886 słynny włoski fotograf Adolfo Farsari mieszkający przez wiele lat w Yokohamie.

KRAJ KWITNĄCEJ ROZGRYWKI

Japonia to kraj tak fascynujący, że jego historia i kultura są tematem wielu planszówek. Sami Japończycy najbardziej cenią grę... chińską

FOT. GALERIE VERDEAU , PARIS/WIKIMEDIA COMMONS

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

Z Dalekiego Wschodu wywodzi się jedna z najstarszych gier planszowych – go. Pochodzi z Chin, ale szybko stała się popularna także w Korei i Japonii. Dziś przeżywa renesans, a po współczesne wydania sięgają gracze z całego świata. Na czym polega fenomen go?

W tej grze logicznej dwóch graczy rywalizuje poprzez wykładanie na kwadratową planszę kamieni – białych i czarnych. Układa się je na zmianę na przecięciu pionowych i poziomych linii, które tworzą na planszy rodzaj siatki. Celem jest otoczenie własnymi kamieniami większego obszaru niż rywal. Raz wyłożonych kamieni nie można przesuwać, mogą natomiast zostać zbite przez drugiego gracza. Zasady określają także, w jaki sposób kamienie łączą się w łańcuchy i grupy. Gra toczy się do momentu, w którym gracze zdecydują się spasować.

Co ciekawe, go zostało wymyślone w taki sposób, by umożliwić wyrównaną rozgrywkę przeciwnikom o różnym stopniu zaawansowania. Słabszy zawodnik jest wówczas graczem rozpoczynającym i przed pierwszym ruchem ustawia na planszy ustaloną liczbę kamieni, by zniwelować różnicę.

Jednocześnie w grze trudno osiągać mistrzostwo. Rozgrywka na najwyższym poziomie jest tak złożona, że wykorzystuje się ją do testowania możliwości sztucznej inteligencji. W świecie naukowym głośne stało się wydarzenie, kiedy program komputerowy AlphaGo pokonał profesjonalnego gracza i mistrza go.

Do nieco bliższej przeszłości odwołali się twórcy „Szoguna" – jednej z najbardziej znanych współczesnych planszówek o tematyce japońskiej. Przenosimy się w niej do XVI w., a gracze wcielają się w role dowódców wojsk, których celem jest zapewnienie dominacji swojego rodu. W czasie gry muszą więc toczyć bitwy, jak też dbać o podporządkowane prowincje, którym trzeba zapewnić odpowiednie zapasy żywności.

Na szczególną uwagę zasługuje mechanizm rozstrzygania starć. Wykorzystuje się do tego trójwymiarową wieżę, w której podczas bitwy przeciwnicy umieszczają swoje kostki. Dzięki specjalnej konstrukcji część kostek wypada, inne pozostają wewnątrz (do czasu kolejnej potyczki). Ten zabieg, choć wprowadza do gry strategicznej element losowości, jest lubiany przez planszówkowiczów, bo skutecznie buduje napięcie i sprawia, że długa – czasem nawet trzygodzinna rozgrywka – jest niezwykle emocjonująca.

Japonia kojarzy się na świecie nie tylko z samurajami, lecz także z gejszami (czasem mylnie pojmowanymi na Zachodzie jako luksusowe prostytutki). Odgrywają one w kulturze japońskiej ważną rolę. Nim kobieta zostanie gejszą, musi przejść długie szkolenie. W jego trakcie zdobywa m.in. umiejętności artystyczne, uczy się tańca, śpiewu i gry na instrumentach, a także ćwiczy się w prowadzeniu konwersacji.

Do tej tradycji nawiązali twórcy dwuosobowej i niepozornej na pierwszy rzut oka gry. W „Gejszach" gracze starają się zyskać przychylność kobiet, ofiarując im odpowiednie podarunki. Każda z nich oczekuje czegoś innego, a przeciwnicy mają do wykonania tylko cztery akcje. O sukcesie decyduje wybór najkorzystniejszej kolejności, bo każde działanie można przeprowadzić tylko raz. Proste zasady i krótki czas rozgrywki sprawiają, że „Gejsze" świetnie sprawdzą się jako rozgrzewka przed dłuższym tytułem albo przyjemny przerywnik w trakcie wieczoru. To także kolejna obok „Szoguna" gra, w której cieszą oko piękne grafiki w japońskim stylu.

Kolejne skojarzenie z Japonią: to nie tylko kraj o ciekawej historii i bogatej kulturze, ale także pięknym i zróżnicowanym krajobrazie. Niestety to państwo wyspiarskie ze względu na swoje położenie na styku dwóch płyt tektonicznych zagrożone jest trzęsieniami ziemi, tsunami i wybuchami wulkanów. Jedna z takich erupcji burzy wyprawę graczy w „Fudżi", którzy próbują zdobyć najwyższy szczyt Japonii, a zarazem wulkan.

Jest to gra kooperacyjna, co oznacza, że wszyscy uczestnicy działają razem, by zdążyć schronić się przed wybuchem w pobliskiej wiosce. Na początku przygody każdy otrzymuje specjalne umiejętności i ekwipunek, z którego będzie mógł korzystać. Gracze mają do wyboru aż 7 scenariuszy zmieniających sposób ułożenia kafelkowej planszy, co sprawia, że gra za każdym razem wygląda nieco inaczej i szybko się nie nudzi. Podczas ucieczki trzeba na bieżąco oceniać sytuację, szacować ryzyko i dbać o swoich współtowarzyszy, kontrolując poziom ich zmęczenia. Ciekawe zasady przemieszczania się dodatkowo urozmaicają rozgrywkę, a dyskusje nad stołem bywają naprawdę gorące! ◆

Julia Janowska

FOT. MAT. PRASOWE

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

Wiktor Korcznoj wygrał ponad 100 turniejów szachowych, cztery razy zdobywał tytuł mistrza ZSRR. W 1978 r. otrzymał szachowego Oscara – nagrodę przyznawaną przez arcymistrzów i dziennikarzy szachowych.

PIONEK SZACHUJE KGB

W ZSRR gra w szachy urosła do sprawy wagi państwowej. Gdy radziecki arcymistrz Wiktor Korcznoj popadł w niełaskę, groziła mu śmierć. A jednak stanął do gry przeciw całemu imperium

FOT. GETTYIMAGES

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

Moskwa, wrzesień 1974 r. W Sali Kolumnowej Pałacu Rad odbywa się uroczyste otwarcie finałowego meczu między Wiktorem Korcznojem i Anatolijem Karpowem. Zwycięzca stanie do walki o mistrzostwo świata z genialnym Amerykaninem Robertem Fischerem. Dwa lata wcześniej zdobył on tytuł, pokonując radzieckiego arcymistrza Borisa Spasskiego. Pojedynek przypominał starcie dwóch mocarstw i został nazwany „meczem stulecia". Wraz z przegraną Spasskiego po raz pierwszy po II wojnie światowej tytuł mistrzowski opuścił Związek Radziecki.

Kreml chce odzyskać prestiżowy tytuł. Korcznoj to czterokrotny mistrz ZSRR, Anatolij Karpow – były młodzieżowy czempion. Przed początkiem pierwszej partii odbywa się koncert. Konferansjer zwraca się ze sceny do spóźnionego widza: „Towarzyszu, jeśli nie wiesz gdzie usiąść, to po lewej od ciebie są kibice Karpowa, a po prawej – przeciwnicy Korcznoja!". Sala wybucha śmiechem. Blednie tylko jedna osoba – sam Korcznoj. Dobrze wie, że wszystkie teksty konferansjera są z góry zatwierdzane. Nieprzypadkowy żart to sygnał, że władza nie pozwoli mu wygrać. Jej faworytem jest Anatolij Karpow. Jednak Korcznoj chce walczyć.

SZANSE NA KORONĘ

Kreml traktował szachy jako sprawę polityczną: nowy radziecki pretendent miał odebrać tytuł Amerykaninowi. Musiał więc być „odpowiedni". Kreml postawił na Karpowa – pochodzącego z rodziny robotniczej. W końcu klasa ta stanowiła klasę rządzącą ZSRR. Korcznoj był zaś przedstawicielem „zgniłej inteligencji" (jak mawiał jeszcze Lenin).

Oprócz tego Karpow był w stu procentach Rosjaninem. Zdaniem rządzących właśnie taki rosyjski chłopak z Uralu powinien zostać symbolem sportowych zwycięstw Związku Radzieckiego. Korcznoja natomiast kremlowscy szowiniści nie lubili. Czyż mogli uważać za swojego człowieka, który w dzieciństwie rozmawiał nie po rosyjsku, ale po polsku? Przez pierwsze dziesięć

Pojedynek Karpowa z Korcznojem w 1974 r. był bardzo wyrównany – trwał ponad dwa miesiące. Szachiści rozegrali 24 partie. Korcznoj wygrał 2, Karpow – 3. Pozostałe zakończyły się remisem.

FOT. GETTY IMAGES; WIKIPEDIA COMMONS

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

lat życia – do ataku Hitlera na ZSRR – Wiktora wychowywała w Leningradzie babcia Polka, przedstawicielka niegdyś bogatej rodziny Rogałło! Prowadzała wnuka do kościoła, nauczyła go modlić się przed snem i kładąc spać, mówiła do niego po polsku.

To było dla Kremla nie do przyjęcia. Przecież ludzie radzieccy nie wierzyli w Boga i nie mieli niezależnych poglądów. Byłoby niebezpiecznie uczynić Korcznoja symbolem sukcesu ZSRR. Musiał więc wygrać Karpow.

W regulaminie pojedynku organizatorzy uwzględnili wszystkie życzenia Karpowa. Łącznie z przeniesieniem meczu z Leningradu do Moskwy i z rozpoczęciem partii dopiero o godz. 17, czemu Korcznoj kategorycznie się sprzeciwiał.

NIESPORTOWY SPORT

Gazety i telewizja już przygotowywały kibiców do zwycięstwa młodego gracza. Jego pojawienie się przed każdą partią na scenie Pałacu Rad sala przyjmowała owacjami, a Korcznoja skąpymi brawami, a czasem i gwizdaniem.

Ponadto młodemu arcymistrzowi pobłażali sędziowie. Podczas jednej z partii podniósł się i zaczął świdrować wzrokiem rywala, przeszkadzając mu w obmyślaniu ruchu. „Pan coś chce mi powiedzieć?"– zdziwił się Korcznoj. „Nie, nie" – uśmiechnął się Karpow i odszedł. Wtedy zareagował sędzia i udzielił Korcznojowi nagany: „Karpow skarży się, że pan rozmawia z nim podczas partii!". Dzień później młody arcymistrz przy tradycyjnym uścisku dłoni przed początkiem gry wyzywająco nie podniósł się z krzesła. Najwyraźniej liczył, że wyprowadzi tym Korcznoja z równowagi i ten przegra.

Mecz trwał dwa i pół miesiąca. Zwyciężył Karpow – 3:2, przy 19 remisach. Jednak Korcznoj nie dał za wygraną: w wywiadzie dla jugosłowiańskiego dziennikarza Božidara Kažicia powiedział bez owijania w bawełnę, co myśli o meczu i zachowaniu rywala.

Po publikacji wybuchł skandal. Korcznoja skrytykowała główna radziecka gazeta sportowa „Sowietskij Sport". Opublikowała protest Federacji Szachowej ZSRR, a także – pod tytułem „Niesportowo, arcymistrzu!" – liczne listy czytelników domagających się kary, a nawet dyskwalifikacji buntownika. W tej sytuacji w grudniu 1974 r. Korcznoj zdecydował, że ucieknie na Zachód.

Korcznoj bardzo dbał o kondycję fizyczną. Biegał, pływał, a także jeździł na nartach.

„KTO MI POZWOLI WYJECHAĆ?!"

Zwłaszcza że w Związku Radzieckim jako szachista nie miał już przyszłości. W styczniu 1975 r. Komitet Sportowy ZSRR za „niewłaściwe zachowanie" zakazał Korcznojowi występów w zawodach międzynarodowych (na początku tylko na rok). Jego państwowe stypendium, które otrzymywał jako arcymistrz, zmniejszono z 300 do 200 rubli.

W mieszkaniu szachisty KGB zamontowało podsłuch. Zakazano mu też przeprowadzać mecze symultaniczne (czyli gry jednoczesnej) i udzielać lekcji. Kiedy Estończycy zaprosili będącego w niełasce arcymistrza do Tallina na turniej międzynarodowy, Moskwa skreśliła Korcznoja z listy uczestników, a organizatorów turnieju upomniała za niewłaściwe zachowanie. „Jeszcze raz odczułem – wspominał szachista – że im szybciej

FOT. GETTYIMAGES

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

Moskwie bardzo zależało na zwycięstwie Karpowa. Podczas pojedynków z Korcznojem pomagał mu cały sztab ludzi. W 1978 roku dołączył do niego nawet arcymistrz Michaił Tal.

wyjadę, tym będzie lepiej. Ale jak? Kto mi pozwoli wyjechać?!".

Opuścić Związek Radziecki bez pozwolenia władzy było niemożliwe. Zdesperowany Korcznoj napisał list do prezydenta Jugosławii Josipa Broz Tito, wielkiego wielbiciela szachów. Poprosił, by mógł przenieść się do Belgradu. List nie trafił jednak do adresata – nie było jak przekazać go za granicę. Korzystanie z usług poczty mogło okazać się zbyt niebezpiecznie: korespondencję zagraniczną kontrolowało KGB.

Tymczasem Karpow – przygotowujący się do meczu z Fischerem – wyraził chęć, by Korcznoj mu pomagał. W zamian obiecał, że szachista wróci do łask. Korcznoj jednak odmówił. Nie chciał ujawniać swoich szachowych opracowań. Wtedy Karpow uczynił jeszcze jeden efektowny gest: zadzwonił do Komitetu Sportowego ZSRR i kazał przerwać prześladowanie niedawnego rywala.

Okazało się jednak, że Karpow nawet nie będzie musiał walczyć z Fischerem, by zostać mistrzem! Amerykanin zażądał bowiem od międzynarodowej federacji szachowej (FIDE), by nie rozgrywać tradycyjnie 24 partii, lecz toczyć walkę do 10 wygranych. Pod naciskiem strony radzieckiej, głosami 35 do 32, FIDE odrzuciła te warunki. Amerykanin nie chciał grać wedle starych zasad, więc uznano to za walkower. Karpow został mistrzem, Moskwa była zadowolona, sprawa Korcznoja zeszła na dalszy plan.

ZA KAŻDĄ CENĘ!

W lecie 1976 r. władze pozwoliły zgnębionemu Korcznojowi pojechać na turniej międzynarodowy do

FOT. GETTYIMAGES

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

Amsterdamu. Tam, po rozmowie z prezydentem FIDE Maksem Euwe, arcymistrz poprosił o azyl polityczny. Kreml był wściekły. Gazety radzieckie jedna po drugiej oskarżały szachistę o „zdradę Ojczyzny", „chorobliwy egoizm" i „niezmierną pychę". Opublikowały też list sygnowany przez 31 radzieckich arcymistrzów (nie wszyscy podpisali go dobrowolnie): „Korcznoj usiłuje brać udział w brudnej grze politycznej, pragnąc przyciągnąć uwagę do swojej osoby. Zwróciwszy się o ochronę przed urojonymi prześladowaniami do Holendrów, Korcznoj swoje drobne osobiste urazy wyniósł do rangi problemów międzynarodowych".

Federacja szachowa ZSRR zażądała od FIDE, aby odsunęła uciekiniera od udziału w kolejnym cyklu rywalizacji o mistrzostwo świata. Jednak kongres federacji odbywał się w Izraelu, z którym Moskwa zerwała stosunki dyplomatyczne, więc przedstawiciele radzieccy tam nie pojechali. Wniosku o dyskwalifikację Korcznoja nawet nie rozpatrywano, mógł więc dalej grać.

I grał bardzo dobrze. Zwyciężył w trzech meczach eliminacyjnych i uzyskał prawo gry z Karpowem – aktualnym mistrzem świata. W Moskwie znowu wybuchła panika. Potrzebne było zwycięstwo za każdą cenę! Należało udowodnić, że Karpow, który uzyskał tytuł bez meczu z Fischerem, rzeczywiście jest najlepszym szachistą planety, a nie agentem KGB (jak pisała prasa zachodnia). W przypadku zwycięstwa „zdrajcy", okazałoby się, że słusznie uciekł. I mógłby stać się przykładem do naśladowania dla innych radzieckich arcymistrzów...

W tej sytuacji szef KGB Jurij Andropow otrzymał z Kremla rozkaz, by za wszelką cenę pomóc Karpowowi. Powołano grupę operacyjną składającą się z oficerów Zarządów „P" (Wywiad Polityczny) i „K" (Zewnętrzny Kontrwywiad), a także Służby „A" (Przedsięwzięcia Aktywne). Ostatnia była potrzebna do odpowiedniego przedstawienia meczu w zagranicznych mass mediach przez siatkę agentów – dziennikarzy.

JEDEN PRZECIW WSZYSTKIM

Mecz rozegrano w 1978 r. w Baguio na Filipinach. Mistrz świata przybył ze znaczną świtą – byli w niej trenerzy, lekarz, masażysta, kucharz, administrator, tłumacz i attaché prasowy. Większość z nich należała do grupy operacyjnej KGB. Korcznojowi towarzyszyły zaś tylko cztery osoby.

Przed rozpoczęciem meczu pretendent wystąpił z otwartym listem do Breżniewa. Żądał w nim, by wypuszczono jego rodzinę ze Związku Radzieckiego. Skarżył się na represje. Syn Korcznoja Igor, bojąc się aresztu, półtora roku ukrywał się przed KGB, po czym został schwytany i uwięziony. Breżniew odpowiedział szachiście dopiero po zakończeniu meczu – pozbawieniem arcymistrza obywatelstwa ZSRR.

Tymczasem w Centrum Kongresowym, gdzie odbywał się pojedynek, emocje sięgnęły zenitu. Po siódmej partii Korcznoj zorientował się, że jego rezydencja jest podsłuchiwana i KGB zna wszystkie jego plany. Organizator zawodów, wiceprezydent FIDE Filipińczyk Florencio Campomanes, był jednak po stronie Karpowa. „On nawet brał udział w naszych zebraniach, na których były opracowywane metody walki z obozem Korcznoja" – wyznał po latach kierownik delegacji radzieckiej Wiktor Baturyński.

W apartamentach delegacji ZSRR znajdował się także sekretny teleks. Przy jego pomocy w analizie partii odłożonych brała udział duża grupa radzieckich arcymistrzów z Moskwy, choć pomoc taka była wbrew regulaminowi.

Nie koniec na tym. Blisko szachistów, w czwartym rzędzie audytorium, zaczął pojawiać się moskiewski parapsycholog Władimir Zuchar. W jego obecności Karpow zaczął grać z większymi sukcesami. W efekcie wyszedł na prowadzenie 5:2 i do triumfu brakowało mu tylko jednej wygranej partii. Wtedy Korcznoj zażądał wyproszenia z sali „hipnotyzera". Jak wspominał, „Dziwna rzecz! Ile Karpow się nie starał, ile razy nie uzyskiwał pozycji wygranych, nic nie mógł zdziałać. Przez cały miesiąc bez Zuchara nie potrafił osiągnąć ani jednego zwycięstwa!". W rezultacie Korcznoj wygrał trzy partie i doprowadził do remisu – 5:5.

Sowieci zaczęli panikować. „Pojawiły się pogłoski – pisze Garri Kasparow w książce „Nielimitowany pojedynek" – że delegacja radziecka zaproponowała, by przerwać mecz... Przy tym Karpow oczywiście zachowałby tytuł mistrza świata". Moskwa nakazała jednak kontynuować grę.

Korcznoj, chcąc zaskoczyć rywala, zrobił niespodziewany ruch w kolejnym otwarciu. Chciał oderwać Karpowa od wcześniej opracowanych schematów i pokonać go przy szachownicy w żywiołowej grze. Ale

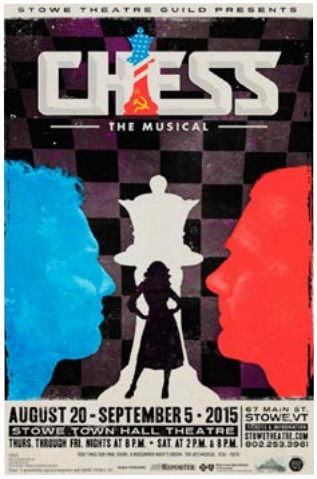
PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

rywal nie był zaskoczony: błyskawicznie odpowiedział ruchem, jakby wiedział wcześniej o pomyśle rywala. Zbyt późno Korcznoj domyślił się, że za „przecieki" informacji z jego sztabu odpowiadał sekundant – Anglik Raymond Keene (w przyszłości został nawet przyjęty do ekipy Karpowa!).

Tymczasem Korcznoj niespodziewanie popełnił błąd. Zaczęło brakować mu czasu i znajdując się w skomplikowanej pozycji, odłożył partię, by przemyśleć strategię. Późnym wieczorem dowiedział się, że na sali podczas partii znowu pojawił się Zuchar! Rankiem wysłał więc do arbitra list, że uważa partię rozegraną w obecności hipnotyzera za niezgodną z przyjętymi wcześniej ustaleniami i nie ma zamiaru jej kończyć. Jednak sędzia oznajmił, że Korcznoj uznał swoją porażkę i mecz zakończył się wynikiem 6:5 na korzyść Karpowa.

Korcznoj poskarżył się do władz FIDE „za niedopuszczalne zachowanie Sowietów, wrogość organizatorów, brak należytej aktywności sędziów". Jednak kongres federacji szachowej pod naciskiem ZSRR pozostawił skargę bez rozpatrzenia.

Po upływie 12 lat radziecki arcymistrz Michaił Tal, pomocnik Karpowa w Baguio, wyjawił Korcznojowi, że w przypadku zwycięstwa... zostałby zabity. KGB już wszystko przygotowało. Porażka uratowała Korcznojowi życie.



Szachowa rywalizacja amerykańsko-radziecka zainspirowała twórców musicalu „Chess", który miał premierę na londyńskim West Endzie w 1986 roku.

CÓRKA BREŻNIEWA I MAFIA

Miesiąc przed rozpoczęciem meczu w Baguio szef KGB Andropow zameldował w raporcie do KC KPZR, że żona szachisty Izabella oraz jego syn Igor „przy aktywnym wsparciu Korcznoja ubiegają się o wyjazd z ZSRR". Ewentualne pozytywne rozpatrzenie tej prośby uznawał za gruby błąd. Władze więc odmówiły. Po otrzymaniu negatywnej decyzji, żona szachisty napisała list do prezydenta USA Jimmy'ego Cartera. Chciała go przekazać przez Sekretarza Stanu USA Cyrusa Vance'a, który przyjechał do Moskwy, jednak KGB udaremniła ten zamiar.

Rodzina próbowała, czego się da. „Przez znajomych – opowiadał Igor Korcznoj – skontaktowaliśmy się nawet z córką Breżniewa (było wiadomo, że ona nie gardziła łapówkami i potrafiła wiele), ale otrzymali odpowiedź: »sprawa ta jest polityczna i już zbyt zaawansowana, by można było pomóc«".

W roku 1979 Korcznoj napisał książkę „Anty-szachy" o meczu w Baguio. Wysłał też do Karpowa list, w którym poinformował o planie wydania jej w dziewięciu językach w łącznym nakładzie nawet pół miliona egzemplarzy. Obiecywał, że jeśli jego bliscy zostaną wypuszczeni z ZSRR, nigdy jej nie opublikuje. Podobny list wysłał do władz radzieckich. Reakcji jednak nie było.

„Ktoś zaproponował mi, żebym zwrócił się o pomoc do mafii rosyjskiej w Nowym Jorku – wspominał Wiktor Korcznoj. – Z rozpaczy zgodziłem się". Lecz tajemniczy wysłannik mafii wprawdzie wysłuchał szachisty, jednak stwierdził, że nie jest w stanie pomóc w sprawie politycznej. Zaproponowanych pieniędzy nie przyjął.

Tymczasem niedługo później, w czerwcu 1982 r., rodzinę szachisty niespodziewanie wypuszczono ze Związku Radzieckiego. „Od razu przez znajomych zapytałem mafii, czy jestem im coś dłużny. Dostałem odpowiedź: »nic«" – wyjaśniał Korcznoj. Czyżby faktycznie niezidentyfikowany mafioso mu pomógł, ale nie wziął pieniędzy? Nie wiadomo.

Korcznoj przegrał mecz w Baguio, ale wolności nikt już nie mógł mu odebrać. Zaś w świecie szachowym nawet bez zdobytych tytułów uważany był za króla tej gry. Brał udział w zawodach jeszcze 40 lat. Gdy umierał w 2016 r., był najstarszym grającym arcymistrzem na świecie. ◆

Stanisław Calik

FOT. WIKIMEDIA COMMONS

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

ROZLUŹNIJ MÓZG

– Podczas zabawy następuje rozluźnienie struktur poznawczych – tłumaczy psycholożka Małgorzata Osowiecka. Przestajemy się skupiać na jakimś problemie, dajemy szansę na konsolidację śladów poznawczych. I wpadamy na najlepsze pomysły. Wtedy otwierają się nam poznawcze klapki. Zabawa to swobodna eksploracja. I ten przymiotnik „swobodna" jest kluczowy. Eksplorować można świat dookoła, zasady w nim panujące, relacje z innymi i własne emocje.

FOT. SHUTTERSTOCK

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

Znane na całym świecie tzw. szachy z Lewis wykonane zostały prawdopodobnie w Norwegii w XII w., a odkryte w Szkocji. Wyrzeźbiono je z kłów morsów i zębów wieloryba. W Polsce cenne są szachy sandomierskie z XII-XIII w., wykonane z poroża jelenia, ale w stylistyce arabskiej.

POMIĘDZY KRÓLEM I MOŻNOWŁADCAMI

Potężne rody, dworskie intrygi oraz ciągłe spiski, którym niełatwo zapobiec. Jak w tym wszystkim ma się odnaleźć król?

FOT. NATIONAL MUSEUM OF SCOTLAND/WIKIPEDIA COMMONS

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

Dworskie życie na pierwszy rzut oka może przypominać sielankę. Wszystko zaczyna się jednak komplikować, gdy w grę wchodzi możliwość wzbogacenia się i poszerzenia wpływów przez możnowładców. Rzecz jasna nawet wówczas nic nie jest oczywiste, a wszystkie szemrane umowy zawierane są za zamkniętymi drzwiami. Trzeba bacznie uważać, żeby o konkretnych sprawach rozmawiać z właściwymi i godnymi zaufania ludźmi. Na tej szachownicy każda figura odgrywa ważną rolę, a mistrz gry musi myśleć długofalowo. Być może to właśnie zamiłowanie do intryg i zawiłych planów sprawiło, że szachy na dworach królewskich od zawsze zajmowały szczególne miejsce.

Zanim jednak stały się ulubioną rozgrywką wielu władców europejskich, przeszły długą drogę. Uważane są bowiem za jedną z najstarszych gier. Wywodzą się z Indii, skąd wyruszyły w świat wraz z kupcami, którzy podróżowali w różne zakątki globu. Wygląd bardziej zbliżony do współczesnego szachy zyskały w Persji, dokąd dotarły zapewne Jedwabnym Szlakiem. To właśnie ta wersja gry trafiła do Europy wraz z ekspansją arabską. Szybko rosła jej popularność, a w drugiej połowie XV w. zostały opracowane zasady, którymi posługujemy się do dziś. Wówczas zaczęły też pojawiać się pierwsze podręczniki do gry, której potencjał od razu dostrzeżono.

Poziom skomplikowania oraz możliwość tworzenia różnorodnych kombinacji sprawiły, że umiejętność gry w szachy zaczęto kojarzyć z prestiżem. Nic więc dziwnego, że w krótkim czasie trafiły one na stół najznakomitszych obywateli, nie stronili od nich także królowie. Możemy przypuszczać, że grywał w nie Kazimierz Wielki, który zabronił działalności hazardowej związanej z obstawianiem wyników szachowych. Szczególną estymą gra cieszyła się wśród Jagiellonów, a za najbardziej zawziętego gracza uważa się Zygmunta Starego – zachował się rachunek potwierdzający naprawę jego osobistej szachownicy.

Mimo prężnie rozwijającego się rynku gier planszowych tradycyjne szachy wciąż cieszą się popularnością. Sprawdźmy jednak, jakie inne tytuły czekają na graczy, którzy chcą zasmakować intryg na najwyższym szczeblu. Tematów dostarcza sama historia. I tak oto w grze „Boże Igrzysko: Magnaci" przenosimy się do czasów Rzeczypospolitej Obojga Narodów. Gracze wcielają się w role głów rodów: Leszczyńskich, Potockich, Radziwiłłów, Sapiehów i Zamoyskich. Poszczególnych członków rodziny odzwierciedlają odpowiednie karty – zarządzanie talią to podstawowa mechanika gry. Celem jest oczywiście zdobywanie wpływów, jednocześnie jednak trzeba uważać, by Rzeczpospolita pogrążona w wewnętrznych konfliktach nie stała się łatwym łupem dla chciwych mocarstw. Gra silnie osadzona w realiach historycznych nie tylko bawi, ale i uczy.

Szachy są tak ponadczasowe, że dziś można je kupić nie tylko w wersji tradycyjnej, ale również np. z filmowymi superbohaterami kryjącymi się pod figurami.

Z podejmowaniem trudnych decyzji, które mają wpływ na losy państwa, gracze muszą się mierzyć także w „Dylematach króla". Jest to jednak zupełnie inny typ planszówki. Tutaj bardziej niż strategia liczy się umiejętność przewidywania konsekwencji podejmowanych działań. W tej grze narracyjnej wcielamy się w rolę doradców władcy fikcyjnej krainy. Jest to tytuł typu „legacy", co oznacza, że gracze wspólnie podążają za opowieścią, która się rozwija i zmienia z rozgrywki na rozgrywkę, a postępy są każdorazowo zapisywane. Wszystkie decyzje dotyczące sytuacji opisanych na kartach podejmowane są przez głosowanie, jednak bardzo często wybory nie są oczywiste i nigdy nie możemy być pewni, do czego doprowadzą w przyszłości. Jako doradcy cały czas musimy też rozważać, na ile chcemy dbać o dobro królestwa i poddanych, a na ile o własne interesy, czyli realizować indywidualne cele i ambicje rodowe.

FOT. MAT. PRASOWE

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

Zupełnie inny charakter i klimat ma gra „Król i zabójcy" przeznaczona dla dwóch osób. Jest to przykład tytułu asymetrycznego, co oznacza, że każdy z graczy działa w nieco inny sposób, by osiągnąć swój cel i zwycięstwo. Tym razem przeciwnicy wcielają się w rolę władcy i złoczyńców czyhających na jego życie. Podczas dynamicznej i emocjonującej rozgrywki, która trwać może od 10 do 30 minut, król ucieka do zamku i stara się wyeliminować zabójców, zanim ci go dopadną. Bo taki właśnie może być skutek uwikłania się w dworskie intrygi. ◆

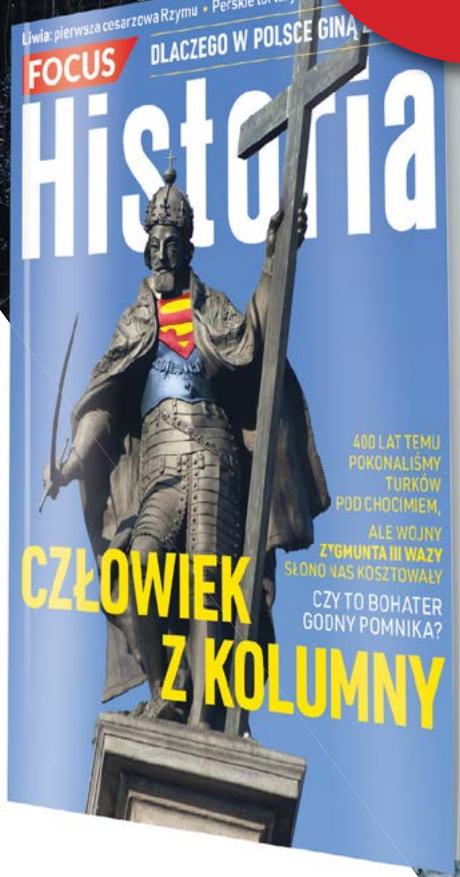
Julia Janowska

FOT. MAT. PRASOWE

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

Pakiet prenumeraty

FOCUS + FOCUS Historia



RABAT 30%

130 zł

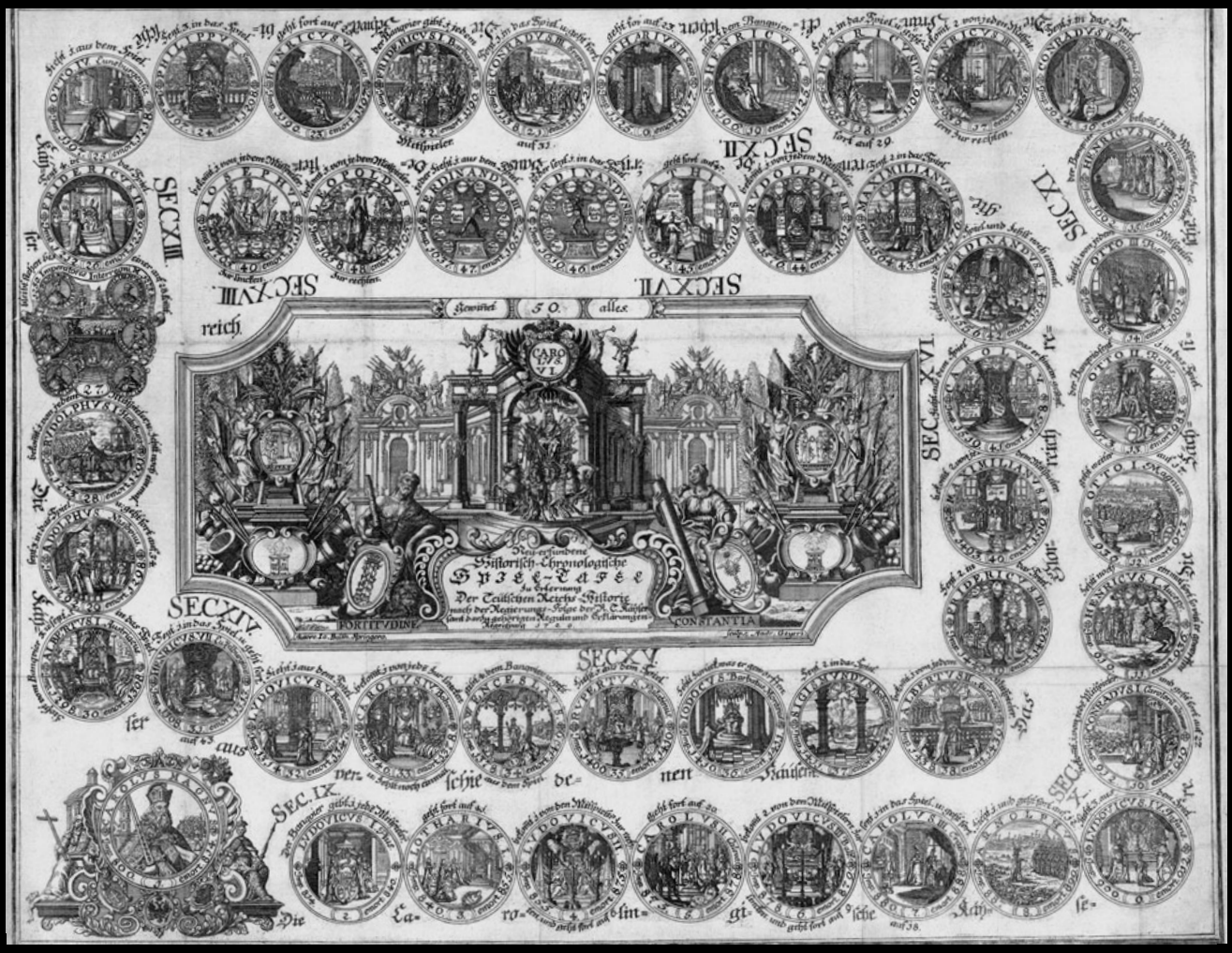
~~185,82 zł*~~

kod oferty: FFH114

Zamów na: **www.kultowy.pl**

Lub przelewem: Burda Media Polska, **04 1050 0086 1000 0090 3172 2706**
(W tytule przelewu podaj koniecznie imię, nazwisko oraz KOD OFERTY **FFH114**)

Masz pytania? Jesteśmy do Twojej dyspozycji! +48 22 360 37 77 bok@burdamedia.pl

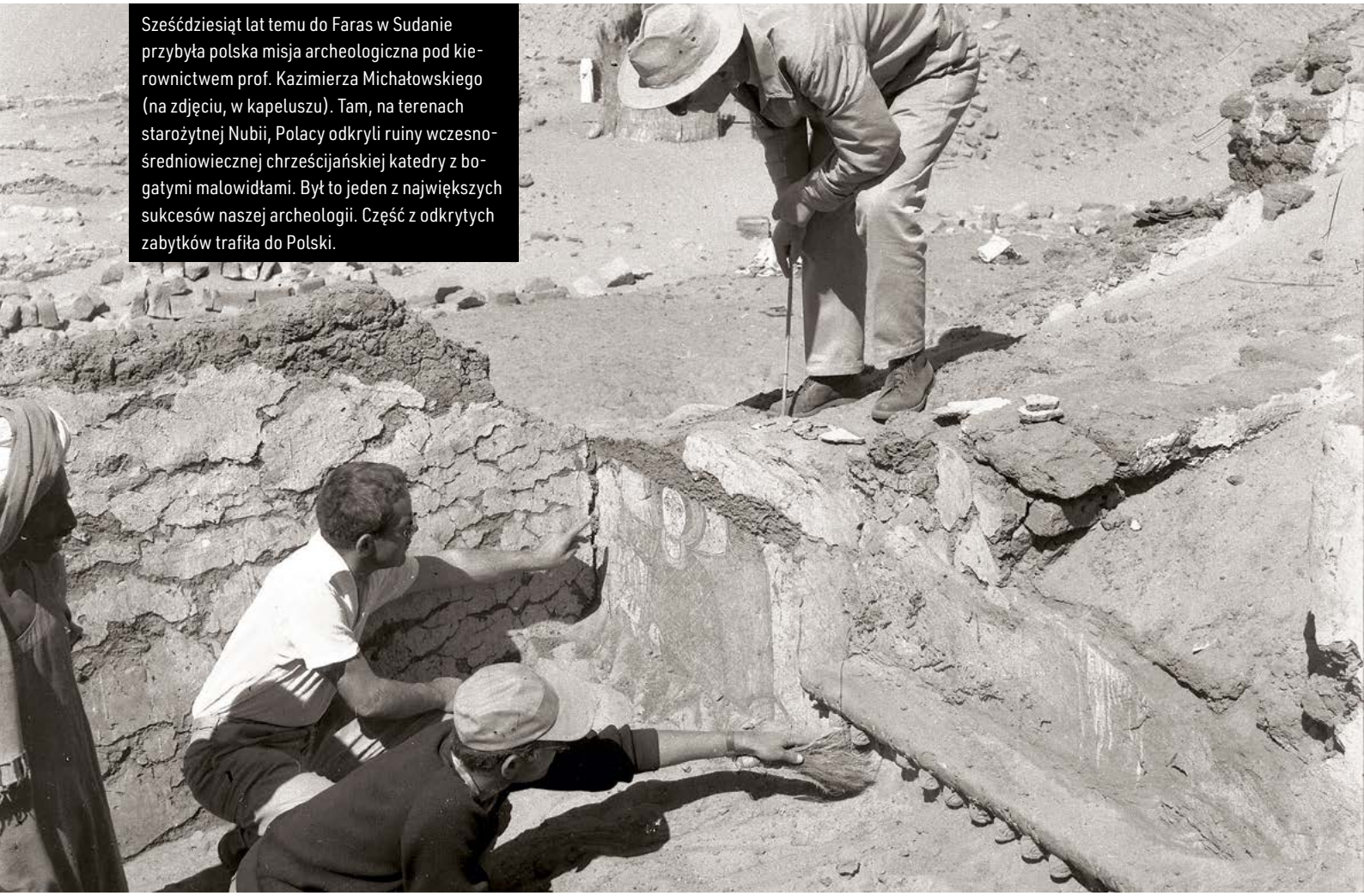


BAW SIĘ JAK KRÓL

Na dworze króla Jana III Sobieskiego nie brakowało okazji do zabawy, a prym wśród nich wiodły gry planszowe. Ogromną radość rodzinie królewskiej sprawiała planszówka nazywana „gąską" (wyścig z użyciem kostek, jak na obrazku). Wiadomo też, że w zamku Sobieskich w Żółkwi znajdował się stół do bilardu.

FOT. WIKIPEDIA COMMONS

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ



Sześćdziesiąt lat temu do Faras w Sudanie przybyła polska misja archeologiczna pod kierownictwem prof. Kazimierza Michałowskiego (na zdjęciu, w kapeluszu). Tam, na terenach starożytnej Nubii, Polacy odkryli ruiny wczesnośredniowiecznej chrześcijańskiej katedry z bogatymi malowidłami. Był to jeden z największych sukcesów naszej archeologii. Część z odkrytych zabytków trafiła do Polski.

POSZUKIWACZE ZAGINIONEJ KARTY

Kto nie marzył o wyprawie po skarb, by odnaleźć tajemnicze ruiny i zaginione artefakty niczym Indiana Jones?

FOT. T. BINIEWSKI/MUZEUM NARODOWE W WARSZAWIE/WIKIPEDIA COMMONS

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

W przeciwieństwie do filmowego bohatera prawdziwi archeolodzy raczej nie rywalizują ze złoczyńcami, nie strzelają z rewolwerów i nie noszą gustownych kapeluszy z szerokim rondem (choć co do tego ostatniego nie można być pewnym). Nie zmienia to faktu, że ich praca jest niezwykle ciekawa, a znaleziska potrafią wzbudzać równie silne emocje. Nic dziwnego, że wyprawy, których celem jest odkrywanie tajemnic przeszłości, nieustannie inspirują twórców gier wideo i planszówek. Sprawdźmy zatem, dokąd możemy wyruszyć.

Zacznijmy od Gwatemali, gdzie na odkrycie czekają pozostałości cywilizacji Majów. Mowa oczywiście o klasyku – grze „Tikal", której tytuł zaczerpnięty został od nazwy prekolumbijskiego miasta. Jego pozostałości odnaleziono w głębi dżungli pod koniec XVII w., a w 1979 r. powstało tam stanowisko archeologiczne. Teren ten wraz z otaczającym go parkiem narodowym został wpisany na listę światowego dziedzictwa UNESCO. To właśnie w badaczy wyruszających na ekspedycję naukową do Ameryki Środkowej mają szansę wcielić się plaszówkowicze zasiadający do „Tikala". Chociaż gra miała swoją premierę pod koniec lat 90., polskiego wydania (z odświeżoną szatą graficzną) doczekaliśmy się dopiero niedawno. Czy została nadgryziona zębem czasu? Łatwe zasady sprawiają, że gra ma niski tzw. próg wejścia, czyli nadaje się nawet dla początkujących planszówkowiczów, a jednocześnie wymaga solidnego główkowania. Zadaniem uczestników jest eksplorowanie dżungli, czemu służy odkrywanie kafelków na planszy, a przy okazji odnajdywanie świątyń i bezcennych przedmiotów. Trzeba jednak mieć się na baczności, by nie ubiegli nas inni archeolodzy!

Do rzeczywistych wykopalisk archeologicznych odwołuje się także inna, nowsza gra, wydana pod patronatem warszawskiego Muzeum Narodowego. Tym razem chodzi o wyprawę daleko w głąb Afryki. W „Faras" gracze wyruszają na ekspedycję prowadzoną przez profesora Kazimierza Michałowskiego. Jest to – podobnie jak podczas autentycznych prac prowadzonych w latach 60. ubiegłego wieku – swego rodzaju „misja ratunkowa". Czas działa na naszą niekorzyść, a zadanie musi zostać ukończone, nim wody jeziora Nasera zaleją zabytkowe ruiny świątyni. Gra oparta jest na prostej mechanice typu „memory" (czyli trzeba wykazać się dobrą pamięcią), urozmaiconej wprowadzeniem kart. Ta pięknie zilustrowana pozycja to świetna propozycja rodzinna, która stanowi kwintesencję hasła „uczyć, bawiąc".

Z kolei wśród ostatnich nowości znaleźć możemy m.in. grę „Zaginiona wyspa Arnak". Tym razem przenosimy się na bezludną wyspę, by zbadać tajemnice nieznanej cywilizacji. W tym celu gracze będą odkrywać kolejne części terenu i wykonywać rozmaite akcje, które pojawiać się będą systematycznie w czasie rozgrywki. Jednocześnie musimy pamiętać, że taka ekspedycja wymaga solidnego przygotowania, dlatego niezbędne okaże się zgromadzenie odpowiednich zasobów. To tytuł, który zadowoli także bardziej wymagających planszówkowiczów – zwłaszcza że do wyboru mamy dwie strony planszy, które nieco się od siebie różnią.

Archeologia to dziedzina nauki, która wzbudza duże zainteresowanie wśród młodszych graczy, a jednocześnie tematyka ta nie jest infantylna i może być wciągająca także dla dorosłych. Przykładem są „Teby", które potrafią wciągnąć całą rodzinę. Tym razem jako archeolodzy podróżujemy po całej Europie, by zdobywać wiedzę na temat starożytnych cywilizacji Grecji, Krety, Egiptu, Palestyny i Mezopotamii. Tylko odpowiednio dzieląc swój czas między podróżowanie, szukanie informacji i dzielenie się nimi z innymi naukowcami, uda się osiągnąć sukces.

Jak widać, rynek gier planszowych obfituje w propozycje dla pasjonatów przeszłości, którzy jednocześnie tęsknią za przygodą rodem z filmu o Indianie Jonesie. Nawet jeśli prawdziwa praca archeologów jest bardziej żmudna i mniej efektowna niż w naszych fantazjach. ◆

Julia Janowska

FOT. MAT. PRASOWE

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

Wśród niedawnych planszówkowych premier znalazły się gry o „podwodniakach". Jedną z nich poświęcono załodze niemieckiego U-Boota, drugą: polskiemu okrętowi podwodnemu ORP „Orzeł", podczas wojny wsławionemu ucieczką przez Bałtyk i operacjami na Morzu Północnym. Na zdjęciu: „Orzeł" pierwszy raz wpływa do portu w Gdyni w lutym 1939 r.

MELDUJĘ ZDOBYCIE PUNKTÓW!

Strategia, odpowiednie planowanie, przewidywanie posunięć przeciwnika – bez tego nie ma prawdziwych gier o tematyce wojennej

FOT. NAC

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

Z roku na rok przybywa propozycji w tej kategorii. Co ciekawe, nie ograniczają się do gier bitewnych. Często odwołują się do wydarzeń z czasów II wojny światowej, na których podstawie twórcy budują warstwę fabularną.

To właśnie narracja i klimat odgrywają kluczową rolę w grze „U-Boot", która stanowić będzie nie lada gratkę nie tylko dla zainteresowanych niemieckimi okrętami podwodnymi. Wcielamy się w niej w jedną z czterech ról: kapitana, pierwszego oficera, nawigatora bądź głównego mechanika. Jest to gra kooperacyjna, co oznacza, że uczestnicy muszą ze sobą współpracować, by zrealizować cel – wypełnić jedną z dziesięciu misji zaproponowanych przez twórców. Gracze koordynują działania załogi, przemieszczając odpowiednio marynarzy i ustawiając ich w wybranych miejscach pięknie wykonanego trójwymiarowego modelu U-Boota. To jednak nie wszystko! Rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym i wspierana jest przez aplikację mobilną, w której możemy między innymi obserwować otoczenie zmieniające się w zależności od warunków pogodowych czy namierzać wrogie jednostki. „U-Boot" pod wieloma względami wyróżnia się więc na tle innych propozycji, wymagając od graczy zarówno rozwiniętej taktyki, strategicznego myślenia, jak i współpracy.

Do historii związanej z marynarką wojenną odwołują się także twórcy gry „ORP Orzeł". Tytułowemu okrętowi podwodnemu udało się wydostać z wrogiego portu i dotrzeć do Wielkiej Brytanii, wyznaczając trasę przez Bałtyk jedynie na podstawie zapamiętanej przez oficera mapy nawigacyjnej. Jest to kolejna z serii historycznych gier edukacyjnych wydawanych przez Instytut Pamięci Narodowej, dlatego w pudełku oprócz komponentów i sprawnie napisanej instrukcji znajdziemy także specjalnie przygotowane opracowanie historyczne. W dwuosobowej rozgrywce przeciwnicy wcielają się w dwie strony konfliktu. Jeden reprezentuje polską Marynarkę Wojenną i próbuje przedostać się w kierunku Morza Północnego, drugi z kolei kontroluje okręty niemieckiej Kriegsmarine, usiłując odnaleźć i zatopić uciekiniera. To dobry przykład gry asymetrycznej, czyli takiej, w której każdy z oponentów ma inny cel.

Innym przykładem gry odwzorowującej wydarzenia z okresu II wojny światowej, ale opierającej się na zupełnie odmiennej mechanice, są „Nieustraszeni: Normandia". Jak wskazuje tytuł, tym razem przenosimy się na francuskie wybrzeże, gdzie po gigantycznej operacji desantowej alianci zdobyli przyczółki. W grze wcielamy się w dowódców plutonów, którzy muszą przedostać się w głąb Francji, odciągając siły niemieckie jak najdalej od brzegu. Podobnie jak w „U-Boocie" jako gracze mamy do dyspozycji kilka scenariuszy przygotowanych przez twórców, tym razem jednak nie działamy wspólnie, ale rywalizujemy. Rozgrywka opiera się na budowaniu talii, którą następnie przeciwnicy wykorzystują, zagrywając odpowiednie karty, by przejąć inicjatywę, wzmocnić swoje siły lub przemieszczać się na polu bitwy.

Na froncie zachodnim toczy się także akcja gry „1944. Wyścig do Renu". Tytułowa rzeka stanowiła dla aliantów ostatnią naturalną przeszkodę w drodze do serca Niemiec. Rozgrywka wymaga przede wszystkim umiejętnego planowania. Jako gracze musimy zajmować teren, zaopatrywać nasze czołgi w paliwo i zadbać o dostawy dla żołnierzy. Na szczególną uwagę

„U-Boot" to gra nowej generacji: toczy się w czasie rzeczywistym, w trójwymiarowym modelu okrętu podwodnego i z użyciem specjalnej mobilnej aplikacji.

FOT. MATERIAŁY PRASOWE

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

zasługuje fakt, że w tytule tym wykorzystano postacie historyczne trzech generałów: Pattona, Montgomery'ego i Bradleya. Każdy z nich w rywalizacji o najszybsze dotarcie do Renu stawia na różne strategie, a podejmowane przez nich decyzje wzajemnie na siebie oddziałują.

Na zakończenie warto dodać, że choć tematyka II wojny światowej może wydawać się nieco hermetyczna, gry planszowe odwołujące się do tego okresu historycznego z pewnością wciągną nie tylko pasjonatów historii. ◆

Julia Janowska

FOT. NAC, MATERIAŁY PRASOWE

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

W KAŻDYM WIEKU

W przypadku ludzi dorosłych wciąż panuje przekonanie, że bawią się obiboki, ludzie niepoważni, że to coś zbytecznego, wręcz wada. Nic bardziej mylnego! To dzięki zabawie tworzą się w mózgu nowe połączenia neuronów, stare zaś są podtrzymywane. Innymi słowy, zachowujemy młodość – mówi psycholożka Małgorzata Osowiecka. „Ludzie nie dlatego przestają się bawić, że się starzeją, lecz starzeją się, bo przestają się bawić" – napisał Mark Twain.

FOT. WIKIPEDIA COMMONS

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

RYZYKO ZAWODOWE

W erze gier komputerowych, gdy chińczyk już dawno przeszedł do lamusa, Monopoly jest wciąż bestsellerową grą planszową. W ciągu 85 lat sprzedano już ponad ćwierć miliarda egzemplarzy!

FOT. MAT PRASOWE

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

Narodziny gry Monopoly są dowodem na... pozytywne skutki światowej zapaści ekonomiczno-gospodarczej. W USA w czasach wielkiego kryzysu w roku 1933 bezrobotny Charles B. Darrow z Germantown w Pensylwanii (który wcześniej zajmował się sprzedażą grzejników) zaprezentował szefostwu firmy Parker Brothers swój pomysł na grę Monopoly. Usłyszał aż 52 zarzuty – m.in. że gra trwa zbyt długo, zasady są zbyt skomplikowane, nie ma określonego celu – odrzucono więc propozycję kupienia patentu! Nieco podłamany, choć wciąż pewny przyszłego sukcesu, Darrow z pomocą przyjaciela drukarza wyprodukował i sprzedał domowi towarowemu w Filadelfii 5 tys. egzemplarzy gry.

Wkrótce nadeszły kolejne zamówienia, którym Darrow, ze względu na ich ilość, nie potrafił podołać. Wrócił więc do Parkerów i ponownie zaproponował im sprzedaż praw do gry. Tym razem Parker Brothers kupili prawa do produkcji Monopoly i odnieśli natychmiastowy sukces. Już w pierwszym roku sprzedawano 20 tys. zestawów tygodniowo, a Monopoly stało się najchętniej kupowaną grą w Ameryce. Te pierwsze plansze wyprodukowane przez Parker Brothers teraz można kupić na amerykańskich serwisach aukcyjnych za około 30 dolarów.

Charles B. Darrow został milionerem, a Parker Brothers wciąż udoskonalali grę – wymyślili słynne metalowe pionki (chronione prawnie) przedstawiające m.in. taczkę, samochód, naparstek, armatę, żelazko, statek, kapelusz, słonia czy kota. W 1999 r. kolekcję dwudziestu pionków rozszerzono o nowy kształt – worek z pieniędzmi, który w drodze głosowania wybrali miłośnicy gry.

Sława gry rosła z roku na rok. W 1959 r. Monopoly zapakowane w białe pudełko wyeksponowano nawet na Narodowej Amerykańskiej Wystawie w Moskwie. Podobno wszystkie pokazowe komplety zniknęły.

KILKU DO TORTU

Darrow, choć uznawany jest za twórcę Monopoly, tak naprawdę udoskonalił tylko znaną i popularną od lat grę Landlord (w wolnym tłumaczeniu: Właściciel Nieruchomości), którą to w 1904 r. opatentowała Elizabeth J. Magie z Canton w Illinois. Należała ona do stowarzyszenia kierowanego przez ekonomistę z Filadelfii, autora książki „Postęp i ubóstwo" Henry'ego George'a. Ten uważał, że właściciele nieruchomości powinni być obciążeni podatkiem, ponieważ ziemia należy do wszystkich ludzi. Pieniądze, które dzierżawcy otrzymują za wynajmowanie gruntów i budynków, uważał za zbyt łatwy zarobek, który ich niesprawiedliwie wzbogaca, a najemców pogrąża. Gra została wymyślona, żeby w przystępny sposób wyjaśnić idee George'a. Dlatego w grze Landlord wszystkie posiadłości są wynajmowane, podczas gdy ideą Monopoly jest kupowanie, sprzedawanie i wynajmowanie posiadłości, tak by w końcu stać się najzamożniejszym graczem, a ostatecznie monopolistą. Magie była właścicielką patentu na grę do 1935 r., kiedy to za 500 dolarów sprzedała ją firmie Parker Brothers, która oczywiście była już właścicielem patentu na Monopoly.

Chociaż Monopoly to tylko gra, a pieniądze do niej można sobie wydrukować na domowej drukarce, od dawna wzbudza ogromne emocje i niejeden na jej micie zarobił i zyskał popularność. Na przykład w 1983 r. Marcus Neiman wykonał Monopoly z czekolady i sprzedawał je po 600 dolarów. Niektórzy bili rekordy w długości grania w Monopoly w nietypowych okolicznościach – np. w domku na drzewie (286 godzin), pod wodą (100 godzin) czy w wannie (99 godzin) oraz po prostu grając w normalnych warunkach, ale non stop, przez 70 dni.

FOT. MAT. PRASOWE

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

W 1973 r. profesor ekonomii uniwersytetu w San Francisco Ralph Anspach wymyślił Antymonopoly. Gra polega na tym, że na początku wszystkie nieruchomości są zmonopolizowane, a celem graczy jest zwrócenie ich na wolny rynek. Wygrywa najbogatszy. W 1974 r. General Mills, ówczesny właściciel marki Monopoly, wytoczył Anspachowi trwający dziesięć lat proces, oskarżając go o splagiatowanie nazwy oraz pomysłu. Ten z kolei starał się udowodnić, że Parkerowie nielegalnie opatentowali powszechnie znaną grę, a Charlesem Darrowem posłużyli się do swoich celów i zrobili z niego wynalazcę, którym nigdy nie był. Ostatecznie Ralph Anspach produkował Antymonopoly, ale właścicielem marki została firma Hasbro, która równocześnie posiadała prawa do Monopoly.

GRY WOJENNE

W czasie II wojny światowej Monopoly posłużyło bardziej szczytnym celom niż tylko rozrywkowe. Brytyjski wywiad zastanawiał się, w jaki sposób do obozów jenieckich, w których przetrzymywani byli żołnierze alianccy, szmuglować mapy i inne przedmioty potrzebne do ucieczki. Należało najpierw zrezygnować z map papierowych; kiedy mokną, to się rozpadają i szeleszczą podczas składania. Brytyjczycy postanowili zatem, że będą drukować mapy na delikatnym jedwabiu.

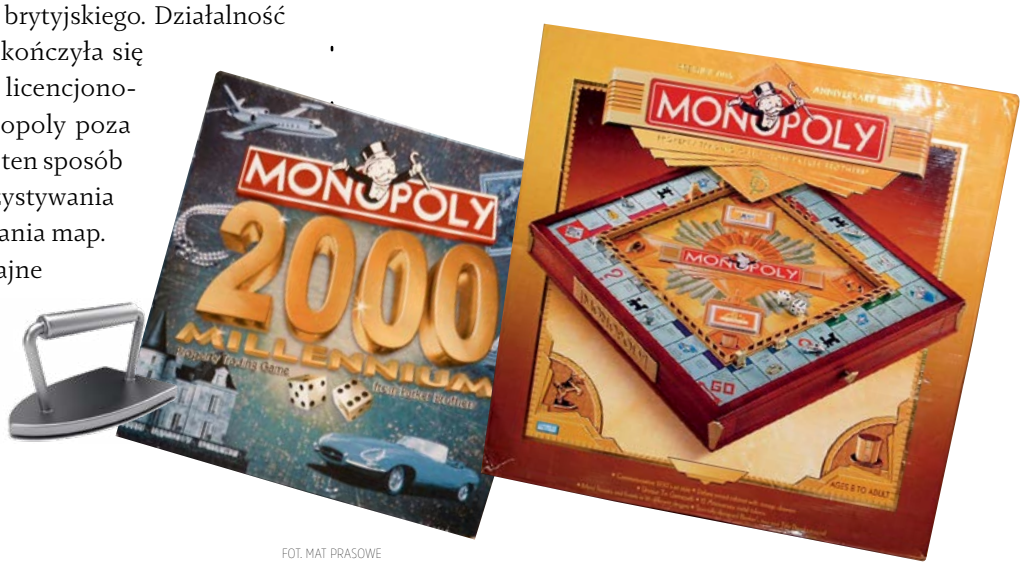
W 1941 r. na wykonawcę zlecenia wybrali John Waddington Ltd., która zasłynęła tym, że udoskonaliła proces drukowania na jedwabiu oraz już wcześniej zajmowała się produkowaniem jedwabnych map dla lotnictwa amerykańskiego i brytyjskiego. Działalność John Waddington Ltd. nie kończyła się jednak na tym. Firma była licencjonowanym producentem Monopoly poza Stanami Zjednoczonymi. W ten sposób narodził się pomysł wykorzystywania opakowań z grą do przemycania map. W fabryce zorganizowano tajne pomieszczenie, w którym zaufani pracownicy produkowali opakowania gry ze specjalnie wyżłobionymi niszami. Do nich, a także w pionki i domki, wkładano jedwabne mapy regionu z zaznaczonymi bezpiecznymi domami, kompasy i metalowe pilniki. A nawet pomiędzy banknoty z gry wkładano prawdziwe niemieckie, włoskie i francuskie pieniądze. Następnie wgłębienia dokładnie zaklejano. Do obozów jenieckich przyjeżdżały transporty Czerwonego Krzyża i do jedzenia i ubrań dorzucano Monopoly. Gry zawierające mapy miały znak szczególny – czerwoną kropkę na polu do darmowego parkowania. Wielu żołnierzy wiedziało o tajnej akcji i że w przypadku schwytania mają szukać zestawów Monopoly.

Do końca wojny z obozów jenieckich uciekło około 35 tys. żołnierzy alianckich i choć trudno jest oszacować liczbę tych, którzy skorzystali z informacji zamieszczonych w Monopoly, to z całą pewnością było takich wielu. Po wojnie wszystkie zachowane zestawy gry zniszczono i na długie lata zachowano tajemnicę wykorzystywania gry.

GDYNIA OBOK TAJPEI

Monopoly – choć już tak wiekowe – jest nieustannie unowocześniane i ma wiele edycji. W 2006 r. powstało Monopoly Tu i Teraz, z polskimi miastami, ulicami, lotniskami i stadionami. Do kupienia był Stadion Śląski, sopocki Monciak, przejść się można było po Krupówkach czy Puszczy Białowieskiej. Firma wyprodukowała Monopoly Here&Now (Tu i Teraz) w kilkudziesięciu językach.

Z czasem w Polsce można było kupić Monopoly: Standard, Tu i Teraz, Tu i Teraz Banking (z kartami



FOT. MAT PRASOWE

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

kredytowymi), Świat, Świat elektroniczny, Junior oraz Moje Pierwsze Monopoly. W Ameryce wybór stał się jeszcze większy: Monopoly w wersji komputerowej, Monopoly w wydaniu de Lux, Monopoly Władca Pierścieni i Monopoly Gwiezdne Wojny.

W 2008 r. hitem był Monopoly Świat z 22 miastami z różnych kontynentów. Na stronie internetowej firma Hasbro opublikowała nazwy 70 miast, na które można było głosować przez internet. Oddano 5,6 mln głosów. Internauci wybrali 20 miast z listy i 2 dodatkowe, których propozycje sami nadsyłali. Wśród nich znalazła się m.in. Gdynia.

Pojawienie się miasta na dodatkowej liście zmobilizowało do głosowania mieszkańców i władze miasta, które upatrywały w tym prosty sposób na promocję. Akcję zainicjowała „Gazeta Świętojańska", potem pomysł podchwyciły inne media. Władze miejskie zdecydowały się na rozklejenie 2 tys. plakatów zachęcających do wzięcia udziału w plebiscycie. Po odniesionym sukcesie internauci pisali: „Brawoooo Gdynia!!! Najpiękniejsze miasto, a zazdrośnicy niech się schowają! Codziennie głosowałem z kiiilkuuuuuuuuu kont :) Całe Trójmiasto może na tym skorzystać!!! Trójmiasto rooolz".

Miłośnicy gry wciąż się zastanawiają, co sprawia, że Monopoly cieszy się takim powodzeniem. Czy chodzi o zdobycie fortuny, czy rywalizację z przyjacielem bez czynienia szkody? ◆

Marta Tychmanowicz

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

Klasyczną grę detektywistyczną „Cluedo" wymyślił w Wielkiej Brytanii... urzędnik Anthony E. Pratt, dorabiający jako klaun. Ta dosyć prosta, a zarazem wciągająca planszówka ma na tyle przejrzyste zasady, że szybko można przejść do zabawy.

DETEKTYWI NA TROPIE

Długi płaszcz, charakterystyczna czapka i fajka – kto nie zna Sherlocka Holmesa? Jak poczulibyście się w jego skórze?

FOT. MAT. PROMOCYJNE

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

Praca detektywa nie należy do najłatwiejszych, dlatego na rozgrzewkę warto sięgnąć po klasyk, czyli „Cluedo". Na początku gry dowiadujemy się, że dokonano morderstwa. Nie wiemy jednak gdzie doszło do zbrodni, kto jest sprawcą ani jakiego narzędzia użył. Naszym zadaniem jest dowiedzieć się tego, zadając pytania pozostałym uczestnikom rozgrywki. Warto wziąć pod uwagę, że nie wszyscy zawsze mówią prawdę...

A z nowych propozycji? Ostatnio coraz większą popularnością cieszą się gry wykorzystujące specjalnie tworzone aplikacje mobilne. Jako jedni z pierwszych po to rozwiązanie sięgnęli twórcy „Kronik zbrodni". Jest to gra kooperacyjna, w której gracze łączą siły, by wspólnie przeprowadzić dochodzenie i rozwiązać wybraną sprawę przedstawioną w scenariuszu. Rolę dowodów i poszlak spełniają tu karty, które odpowiednio rozkładamy na planszy, budując swoją hipotezę. Gra doczekała się także modułu w postaci okularów, które za pomocą technologii VR pozwalają graczom przenieść się do miejsc, które odwiedzają podczas śledztwa.

„Kroniki zbrodni" to także gra, która doczekała się kilku innych odsłon. Pierwsza z nich przenosi nas do 1400 roku i dodatkowo wprowadza wątek paranormalny. Wcielamy się bowiem w detektywów obdarzonych specjalnymi zdolnościami – w proroczych snach widzimy zbrodnie z przeszłości oraz te, które dopiero się wydarzą. W grze są one odzwierciedlone za pomocą tajemniczych obrazów przedstawionych na kartach wizji. Często są niejednoznaczne, jednak odpowiednio zinterpretowane mogą pomóc w rozwikłaniu zagadki. Druga z odsłon „Kronik zbrodni" również przenosi nas w czasy historyczne, ale znacznie późniejsze, bo do roku 1900, do Paryża. Wcielamy się w młodego reportera, który dzięki kontaktom w policji pierwszy dowiaduje się o najgłośniejszych przestępstwach i kryminalne zagadki próbuje rozwikłać na własną rękę. Tym razem nowym elementem mechaniki są dodatkowe zagadki w postaci tajnych szyfrów, zdjęć czy dokumentów, które gracze odkrywają w czasie sprawy.

Wykorzystanie aplikacji mobilnej w grze dedukcyjnej do perfekcji dopracowali twórcy „Detektywa. Kryminalnej gry planszowej". Cieszy się ona takim zainteresowaniem, że do tej pory ukazało się już kilka wersji i wciąż wydawane są kolejne scenariusze. Skąd taka popularność tytułu? W grze wcielamy się w członków agencji Antares i otrzymujemy dostęp do internetowej bazy danych. To dzięki niej podczas śledztwa będziemy w stanie porównywać znalezione na kolejnych etapach dochodzenia odciski placów, a także przeszukiwać dokumentację. „Detektyw" to gra z otwartym światem, co oznacza, że kolejność sprawdzania tropów, a także ścieżki, którymi chcą podążać śledczy, zależą tylko od nich samych. Z pewnością przydadzą się czyste kartki i długopisy, bo bez prowadzenia skrupulatnych notatek doprowadzenie sprawy do końca może być niezwykle trudne. Gdy gracze uznają, że są gotowi, lub gdy skończy się przewidziany czas, trzeba wypełnić raport końcowy. To seria pytań, które będą miały za zadanie sprawdzić wiedzę śledczych o sprawie i wytknąć ewentualne niedociągnięcia.

Jeśli uznacie, że jesteście już wystarczająco wprawieni, warto sięgnąć po wisienkę na torcie, czyli „Sherlocka Holmesa: detektywa doradczego" – grę, która wciąga i przenosi uczestników do świata z powieści Arthura Conan Doyle'a. Tym razem otrzymujemy bardziej „tradycyjne" narzędzia: mapę Londynu, szczegółową książkę telefoniczną oraz gazety, w których będziemy szukać wskazówek do rozwiązania spraw. Każda z nich przygotowana jest w formie książeczki, z której w zależności od naszych wyborów odczytujemy określone fragmenty. Zadanie nie jest proste – będziemy ścigać się z samym Sherlockiem! Oprócz pojedynczych spraw w pudełku znajdziecie także kampanię poświęconą słynnej historii Kuby Rozpruwacza. Czy uda Wam się go odnaleźć

Gry detektywistyczne w większości opierają się na współpracy i prowokują zacięte dyskusje nad stołem. To często gry kooperacyjne na długie godziny, dlatego warto zasiadać do nich w sprawdzonym gronie miłośników dedukcji. ❖

Julia Janowska

FOT. MAT. PROMOCYJNE

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

TECHNOLOGIE W GRACH

Tradycyjna kostka do gry jest tylko jednym z około 40 mechanizmów, którym zawdzięczamy ruch we współczesnych grach. Jest wśród tych mechanizmów m.in. rozpoznawanie wzorów, zapamiętywanie, poruszanie się po określonej trasie, kontrolowanie terenu czy zarządzanie talią kart. Projektant musi znać ten kanon, by wiedzieć z czego wybierać. Nowy mechanizm udaje się stworzyć zaledwie raz na kilka lat.

FOT. MAT. PROMOCYJNE

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ

ZAPOMNIJ O WYGRANEJ

Kiedy będziesz próbował czegoś nowego, spróbuj nie myśleć w kategoriach „chcę być w tym dobry". Postaraj się zupełnie wyłączyć ocenianie. Prawdziwa zabawa ma jeden cel: samą siebie. Bądź najmłodszy! Bawiąc się z dziećmi, wejdź w rolę najmłodszego z nich. Nie podrzucaj ani nie narzucaj reguł. Pozwól starszym dzieciom kierować zabawą, a także sobą. Poczuj, jakimi ścieżkami idzie dziecięca wyobraźnia.

FOT. WIKIPEDIA COMMONS

PRENUMERATA FOCUS
nawet do 50% taniej niż w kioskach
+ PREZENTY + rabaty na książki!
WYBIERZ OFERTĘ DLA SIEBIE
SPRAWDŹ