

Ghidul Board Games pentru începători

forum.boardgames.ro

În ultimii ani fenomenul Board Game-urilor ("*jocuri de societate*", uneori numite mot-a-mot "*jocuri de masă*" sau "*jocuri de tablă*") a luat o amploare deosebită în lume. Ele sunt prezente de zeci de ani, însă au început să capete aprecierea publicului odată cu diversificarea temelor sau modurilor de joc (mecanicilor de joc) și mai ales odată cu dezvoltarea Internetului și apropierea pasionaților prin intermediul acestuia.

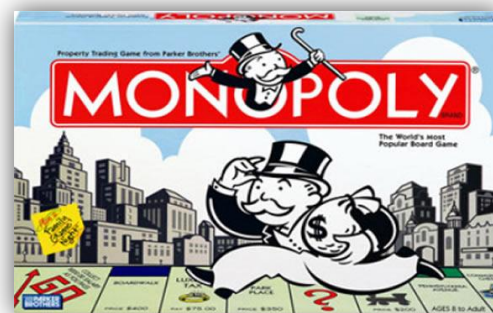
De-a lungul acestui mic ghid **Board Games** pentru începători vom încerca să deschidem o fereastră spre această lume deosebită, atât de frumoasă dar atât de puțin cunoscută publicului. Veți putea afla **principalele tipuri de jocuri și curente actuale** împreună cu câteva **exemple, fotografii și link-uri, mecanici** folosite în jocuri, **firme producătoare** importante, vă veți familiariza cu cea mai importantă resursă de Board Gaming de pe Internet (BoardGameGeek.com) și veți avea la dispoziție un **mic dicționar** și o **listă de reguli** ce trebuie respectate la întâlnirile de jocuri pentru a putea dialoga și vă distra cât mai frumos cu prietenii voștri :)

Definire și mică istorie

Board Game-urile sunt la bază jocuri care presupun mișcarea unor piese sau alte elemente (ex. cărți de joc) conform unui set de reguli, pe o suprafață marcată corespunzător. Unele jocuri de acest tip există încă din anii approx. 3000 î.d.C. Două din cele mai celebre (și din cele mai complexe) astfel de jocuri sunt **Șah** și **Go** însă există la ora actuală mii de jocuri care mai de care mai deosebite.

În România jocuri au început să apară în jurul anului 1980, publicate de CentroCoop. Dintre acestea putem aminti **Dacii și Romanii**, **Piticot**, **Bunul Gospodar**, **Enigma** și **Turism**. Mulți dintre noi au luat contactul cu cel puțin unul din aceste jocuri, ele acoperind mai multe domenii cum ar fi jocurile pentru copii (**Piticot**), jocurile de deducție (**Enigma**), jocurile de management financiar (**Turism**, **Bunul Gospodar**) sau jocurile de strategie (**Dacii și Romanii**). Deși făcând parte din altă clasă, putem include în categoria Board Games și jocurile clasice: **Rummy** (popular "**Remi**"), **Table**, **Dame**.

Istoria boardgame-urilor nu poate să nu includă cel mai celebru joc, rezultat al unui marketing de excepție și a faptului că a luat lumea prin surprindere la apariția din 1935, **Monopoly**. Deși bazat pe "**The Landlord's Game**" (1904!), **Monopoly** a reușit să se impună ca unul din cele mai jucate jocuri la nivel mondial. Datorită boom-ului deosebit al boardgame-urilor însă **Monopoly** a ajuns în acest moment să fie jucat doar de cei ce încă nu au aflat de jocurile apărute în ultimii ani, majoritatea covârșitoare a acestora depășind **Monopoly** în aproape orice domeniu (distracție, provocare, strategie, etc).



În anii '70-'80 lumea Board Games a început să devină iar interesantă odată cu apariția jocurilor "*germane*", numite astfel datorită faptului că au început să se dezvolte foarte tare în Germania; au fost numite și **Euro** pentru a contrasta cu jocurile prezente în acel moment pe piață, jocurile americane. Despre toate acestea vom discuta de-a lungul acestei mici introduceri în Boardgaming.

Cuprins

- I. Curențe Actuale**
- II. Tipuri de jocuri / Mecanici**
- III. Producători importanți**
- IV. Scurt ghid BGG - www.boardgamegeek.com**
- V. Eticheta întâlnirilor de Board Games**
- VI. În continuare ...**
- VII. Dicționar**

Curențe actuale

Jocurile "Euro" ("germane")

Pentru că este foarte curpinzătoare și reprezentativă, vom folosi definiția de pe Wikipedia accentuând caracteristicile principale ale acestor jocuri. Ele au:

- *reguli simple* (deși complexitatea variază pe toată scala de la mică la foarte mare)
- *timp de joc scurt spre mediu*
- *accentuează strategia în detrimentul temei* (de multe ori tema nu are mare legătură cu jocul în sine făcându-l mai abstract)
- *minimizează norocul și conflictul între jucători*
- *preferă teme economice în loc de militare*
- *păstrează toți jucătorii în joc până la sfârșit*
- câștigul se bazează deseori pe *puncte (victory points)* câștigând cel cu cele mai multe puncte la sfârșit

Aceste jocuri au apărut prima oară în Germania în anii 1960, deși de-abia în anii '70-'80 au cunoscut o dezvoltare foarte mare. Germania și-a păstrat tradiția fiind și acum o sursă inepuizabilă de board games. Jocul care a reușit să se impună și pe piața americană nu doar pe cea europeană și probabil jocul care a deschis drumul viitoarelor mii de jocuri *Euro* datorită popularității sale a fost **The Settlers of Catan (Coloniștii din Catan)** - 1995. Alte jocuri incluse aici: **Puerto Rico, Stone Age, Agricola**.

Jocurile "Americane" ("ameritrash")

Jocurile Euro comentate mai sus au caracteristici opuse celor "americane" care:

- *scot în evidență tema, nu mecanica* (în general teme *fantasy* sau *militare*) fiind mai atmosferice
- *se bazează destul de mult pe noroc și pe conflict direct* între jucători
- *permit în general ca un jucător să fie eliminat* ceea ce se întâmplă rar în jocurile euro
- au în marea majoritate *extrem de multe componente* (miniaturi, jetoane, etc) și *regulamente stufoase*
- de multe ori *sunt mai lungi* decât jocurile euro

Exemple de ameritrash: **Arkham Horror, Descent: Journeys in the Dark, Last Night On Earth, RuneWars**.

În ultimul timp apar jocuri care iau ce e mai bun din fiecare categorie (euro sau ameri) sau care nu mai pot fi încadrate clar într-o secțiune: de exemplu eurogame-urile care dezvoltă tema mai departe decât o fac în mod normal sau jocurile ameri care devin mai simple și mai clare decât în mod normal.

Tipuri de jocuri /Mecanici

O clasificare a Board Game-urilor nu este mereu ușor de făcut datorită faptului că multe jocuri se pot clasifica în mai multe categorii. Vom încerca în cele ce urmează să prezentăm tipurile principale de jocuri împreună cu câteva exemple din fiecare categorie.

- **Jocuri de Familie** (Family Games)
- **Jocuri de Petrecere** (Party Games)
- **Jocuri de Strategie** (Strategy Games)
- **Jocuri cu tematică Război** (impropriu Wargames)
- **Jocuri de Deducție** (Deduction Games)
- **Jocuri de 2 Jucători** (2 Player Games)
- **Jocuri de Aventură** (Adventure Games)
- **Jocuri de Cărți** (Card Games)
- **Jocuri tip Civilizație** (Civilization Games)
- **Jocuri Cooperative** (Cooperative Games)
- **Jocuri pentru Copii** (Children Games)

Fiecare joc are la bază un set de reguli menite să facă jocul o experiență plăcută, distractivă sau provocatoare. Aceste seturi de reguli se numesc *mecanici*. În fiecare joc se pot regăsi mai multe astfel de mecanici care în mod ideal interacționează cât mai bine între ele, tot ele dând și complexitatea jocului.

Alegerea mecanicilor unui joc și integrarea lor într-un singur conglomerat omogen revin designer-ului de jocuri. Unele mecanici sunt vechi de milenii (mișcarea unui "Cal" la **Șah** este o mecanică de joc) dar apar constant altele.

Câteva din mecanicile cele mai întâlnite și discutate în cadrul acestui capitol

- **Plasarea de piese** (Tile Placement)
- **Plasarea lucrătorilor** (Worker Placement)
- **Comerțul** (Trading)
- **Managementul "mâinii" de cărți** (Hand Management)
- **Aruncarea zarurilor** (Dice Rolling)
- **Abilități variable** (Variable Player Powers)
- **Povestirea** (Storytelling)
- **Selecția rolurilor** (Simultaneous Action Selection)
- **Licitația** (Auction / Bidding)
- **Control zonal** (Area Control)

Jocuri de Familie (Family Games) - 1

Aceste jocuri se numesc astfel pentru că în general pot fi jucate de mai multe persoane chiar și neinițiate, nu au complexitate mare (tocmai pentru a putea fi jucate și de copii, părinți, bunici) și au factorul de distracție mai mare.

- **Carcassonne** este un joc de referință în care fiecare jucător trage o piesă ce conține drumuri, porțiuni de castel, etc și o plasează pe masă lângă alte piese similare, construind astfel o hartă. Pe străzile construite poate pune "hoți" iar în castele poate pune "cavaleri" ambii cu scopul de a controla respectivele puncte de interes și a câștiga astfel puncte. Printre punctele tari ale jocului amintim faptul că harta se creează dinamic precum și doza de risc inclusă (de exemplu hoțul este blocat pe stradă până când aceasta se închide)



Doi hoți pe stradă (albastru și negru), un fermier (culcat pe pajiste) și un cavaler (în castel) în **Carcassonne**

Mecanici de joc - Plasarea de piese (Tile Placement)

Carcassonne implementează cu succes mecanica "*Tile Placement*". Piesele se pun într-un săculeț și fiecare jucător trage câte o piesă și o așează pe masă astfel încât să fie conectată pe cel puțin o latură cu altă piesă și să dezvolte în mod corect harta (să nu întrerupă străzile de exemplu). Această mecanică permite crearea unei table de joc care este unică și diferită la fiecare joc îmbunătățind foarte mult rejucabilitatea.

Jocuri de Familie (Family Games) - 2

- [Ticket to Ride](#) este și el un joc celebru în care jucătorii trebuie să construiască căi ferate de-a lungul unui continent. Jocul folosește concepte împrumutate din Rummy (faptul că jucătorii trebuie să strângă cărți de aceeași culoare pentru construirea unui tren, sau să folosească cărțile locomotivă ca jokeri). Este unul din cele mai cunoscute jocuri la ora actuală, fiind lansate și o serie de extensii ce aduc diverse opțiuni interesante, hărți, reguli noi, etc



Câteva căi ferate construite și cărțile cu ajutorul cărora se construiesc (**Ticket to Ride**)

Alte propuneri - Jocuri de Familie

[Settlers of Catan - Colonistii din Catan](#)

[Cleopatra and the Society of Architects](#)

[Jamaica](#)

[Pirate's Cove](#)

[Tobago](#)

Jocuri de Petrecere (Party Games) - 1

Aceste jocuri au ca scop asigurarea unui grad maxim de distracție, fiind jucate în special în cadrul unor petreceri. Au ca elemente definitorii un număr mare de jucători participanți (pot fi chiar peste 7-8 jucători, ceea ce este rar pentru orice alt tip de joc) și o complexitate foarte mică pentru a oferi distracție maximă.

- [The Werewolves of the Miller's Hollow](#) (joc de petrecere cunoscut și la noi drept Mafia) are ca temă un orașel în care noaptea vâcolacii omoară localnicii.

La începutul jocului fiecare primește o carte de rol de unde afla ce rol joacă (vâcolac, polițist, doctor, simplu localnic, etc). Există un povestitor/moderator ce nu ia parte la joc dar controlează modul de desfășurare. La începutul unei runde toți jucătorii închid ochii (a venit noaptea), după care povestitorul anunță faptul că vâcolacii se trezesc, aceștia deschid ochii și arată prin semne pe cine vor să omoare, după care povestitorul anunță toți jucătorii să deschidă ochii (a venit dimineața) și anunță cine a fost omorât cu o noapte înainte. Punctul tare al jocului este alcătuit de discuțiile ce se desfășoară în acest moment, la întâlnirea localnicilor, când se fac multe acuze, toți încearcă să convingă că nu sunt ei vâcolacii, după care se votează și se elimină unul din jucători, preferabil vâcolac :) dacă judecata a fost corectă. Noaptea se succed până sunt omorâți toți vâcolacii sau toți localnicii.



Cărtile de roluri din **The Werewolves of the Miller's Hollow**, joc în care componentele au un rol mic dar discuțiile și interactivitatea între jucători fac tot jocul.

Jocuri de Petrecere (Party Games) - 2

- **Dixit** - Joc de imaginație ce oferă jucătorilor un set de imagini relativ abstracte ce conțin multe simboluri interpretabile. La început toți jucătorii primesc câte 6 cărți. Povestitorul alege o carte din mână, spune o frază sau un cuvânt în legătură cu imaginea de pe cartea lui de joc, apoi fiecare jucător alege una din cărțile lui care s-ar putea potrivi indiciului. Se amestecă și dezvăluie toate cărțile și fiecare jucător trebuie să ghicească imaginea povestitorului. Indiciile nu trebuie să fie nici prea simple (să ghicească toți jucătorii cartea) nici prea complexe (să nu poată nimeni ghici). Jocul permite (și încurajează!) creativitatea jucătorilor în a alege indiciile oferite.



Minunatele carti din **Dixit** ce descătușează imaginația jucătorului

Alte propuneri - Jocuri de Petrecere

[Jungle Speed](#)

[Buzz IT!](#)

[Bang!](#)

[Mow](#)

[Cash & Guns](#)

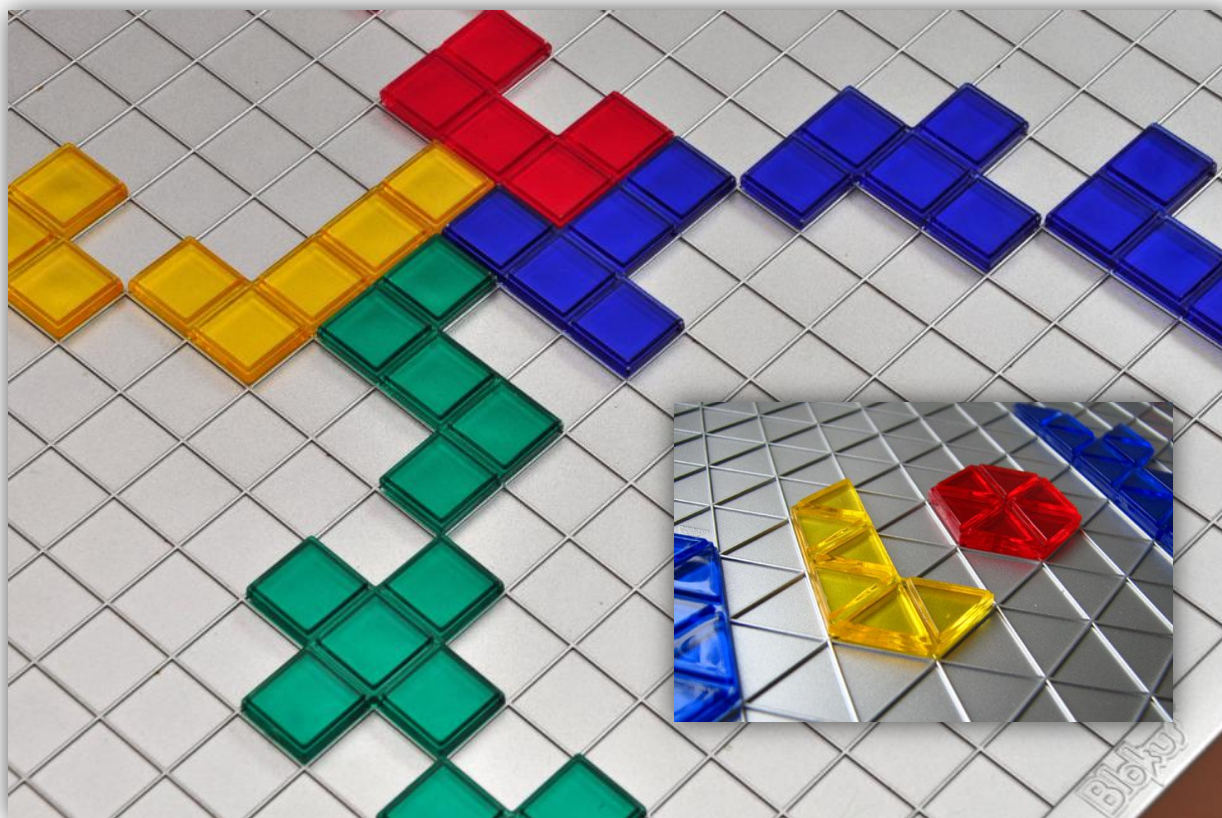
Jocuri de Strategie (Strategy Games) - 1

Pentru momentele când doriți ceva mai multă provocare și un joc care să vă pună serios mintea la contribuție există jocurile de strategie. Ele sunt de mai multe tipuri printre care:

1. **abstracte** - nu au o temă foarte bine implementată, cum ar fi **Șah-ul**
2. **economice** - implică lucrul cu bani și resurse și dezvoltare pe baza acestora

Ele sunt limitate în medie la 4-5 jucători, pot dura mult mai mult decât jocurile din primele categorii (2-4 ore) și bineînțeles oferă o provocare deosebită prin posibilitățile de creare de strategii complexe și analiză. În general sunt mai lente și necesită mai multă gândire decât celelalte tipuri de jocuri dar asta nu înseamnă că nu pot fi distractive (gradul de distracție diferă bineînțeles de la jucător la jucător).

- **Blokus** (ca și variantele **Blokus 3D** și **Blokus Trigon**) este un joc de strategie abstractă cu elemente din Tetris, foarte ușor de învățat dar foarte greu de stăpânit. Este unul din cele mai premiate jocuri (inclusiv premiul organizației Mensa). Piesele primite, de mai multe forme, pot fi așezate astfel încât să se unească cu piesele proprii (deja poziționate) doar prin colțuri. Scopul jocului este de a pune pe tablă cât mai multe piese (ideal toate) și în același timp de a bloca adversarul să nu poată face asta. Jocul se încheie când pe tablă nu se mai poate poziționa nici una din piesele jucătorilor, și punctajul fiecăruia se calculează în funcție de piesele rămase neplasate.



Blokus, colorat și inteligent. În detaliu, Blokus Trigon.

Jocuri de Strategie (Strategy Games) - 2

- [Puerto Rico](#) este un joc de strategie economică aflat pe prima poziție în clasamentul [boardgamegeek.com](#) în care fiecare jucător își dezvoltă propria insulă prin construcția de plantații (indigo, zahăr, porumb, etc) și clădiri, fabrici, depozite, etc cu scopul de a aduna cât mai multe puncte în urma producerii și vânzării de resurse pe navele comerciale.



Insula unui jucător cu plantații, clădiri și lucrători în **Puerto Rico**

Mecanici de joc - Plasarea lucrătorilor (Worker Placement) și Comerțul (Trading)

Jocurile germane, atât de populare în zilele noastre, se bazează în marea majoritate pe Plasarea Lucrătorilor. Astfel, pe tabla de joc există diverse secțiuni cum ar fi ateliere de producție, ferme, clădiri, etc. Fiecare jucător are un număr de lucrători la dispoziție pe care-i poate plasa în spațiile prevăzute pentru acest lucru pe tabla de joc. Lucrătorii astfel poziționați pot permite efectuarea unor anumite acțiuni, producerea unor bunuri etc.

În multe jocuri există integrată și o componentă de comerț între jucători sau între "bancă" (joc) și aceștia. Un exemplu clasic este **Settlers of Catan (Coloniștii din Catan)** unde e foarte importantă partea de negociere și comerț cu ceilalți jucători pentru a obține resursele necesare construcțiilor din joc.

Alte propuneri - Jocuri de Strategie

[Ingenious](#) (abstract)

[Agricola](#) (strategie economică)

[Shogun](#) (strategie militar/economică)

[Stone Age](#) (strategie economică)

Jocuri cu tematică Război (impropriu Wargames) - 1

Exista 2 tipuri de jocuri "de război" ale căror definiții și nume se amestecă:

1. **Wargame**-urile sunt jocuri complexe, simulări extrem de detaliate ce încearcă să reproducă fidel un conflict, cu noroc destul de mic și accent pe realism și tactică
2. **Jocurile cu tematică Război** sunt jocuri tip "ameritrash", mult mai simple, bazate foarte tare pe noroc, posibil mult mai atrăgătoare prin folosirea miniaturilor și mult mai nerealiste

Vom prezenta aici doar jocurile din a doua categorie, mai accesibile publicului larg.

- **Axis & Allies** - unul din cele mai vechi și respectate jocuri de război, de o complexitate medie. Acoperă tot al doilea război mondial dar nu la nivel de bătălie singulară ca alte jocuri ci la nivel macro, harta conținând continente și țări. Există și un factor economic în acest joc, dezvoltarea economică ducând la îmbunătățirea trupelor și a producției. Numărul de tipuri de trupe și vehicule este foarte mare (portavioane, submarine, antiaeriană, multiple tipuri de avioane și nave de război, etc)



Al doilea război mondial este în plină desfășurare în **Axis and Allies** cu un întreg arsenal extraordinar!

Jocuri cu tematică Război (impropriu Wargames) - 2

- [BattleLore](#) este un joc de război cu tema Fantasy (magi, arcași, cavaleri, cavalerie, etc). Jocul arată extraordinar prin miniaturile sale și a beneficiat de multe extensii, sistemul pe care se bazează fiind prima recomandare pentru cineva care dorește să guste un joc de război rapid, fără complexitate mare.



Lupta celor 2 oștiri va fi cruntă! În detaliu, o carte ce permite mutarea unei trupe pe flancul drept.

Mecanici de joc - Managementul "mâinii" de cărți (Hand Management)

Jocurile bazate mult pe cărți implementează deseori tehnici de management al cărților din mâna jucătorului. Astfel jucătorul are de ales când anume să joace o anumită carte, dacă să mai aștepte sau nu, trebuie să fie atent la păstrarea echilibrului cărților din mână pentru a nu ajunge în situații de blocaj în care nu are ce carte să joace în contextul respectiv al jocului, etc. **Memoir '44** sau **Battlelore** sunt 2 din jocurile care implementează astfel de mecanică, trupele de pe hartă putând fi comandate doar prin cărți de comandă pe care jucătorul le are în mână. Dacă acesta nu este atent la modul cum joacă aceste cărți de comandă (care îi dau posibilitatea să atace pe anumite flancuri, cu un anumit număr de trupe, etc) el se va trezi în situația în care în anumite ture nu poate continua un atac sau nu se poate retrage pentru că nu mai are cărțile necesare.

Alte propuneri - Jocuri cu tematică Război/Wargame-uri

[Memoir '44](#)

[Conflict of Heroes: Awakening the Bear!](#)

[Hannibal: Rome vs. Carthage](#)

[Combat Commander: Europe](#)

[Commands & Colors: Ancients](#)

Jocuri de Deducție (Deduction Games) - 1

La baza multor jocuri actuale de deducție stă un joc numit **Clue** (sau **Cluedo**) apărut în anul 1948! Acesta a fost implementat și în România sub numele **Enigma** în anii '80. Jucătorii trebuie să descopere un criminal din mai multe personaje existente. Jocul este foarte interactiv, implică discuții tip întrebare-răspuns între jucători în vederea eliminării personajelor nevinovate și a găsirii vinovatului.

- **Mystery of the Abbey** îmbunătățește rețeta clasică Clue, este un joc tip "Cine a comis-o" ("Whodunit") în care jucătorii sunt călugări ce încearcă să găsească printre ei un criminal într-o abație. Ei se plimbă prin aceasta și când se întâlnesc interacționează prin întrebări și răspunsuri. Astfel, fiecare încearcă să afle indiciile pe care ceilalți jucători le știu încercând să facă publice cât mai puține informații pentru a-i încurca pe ceilalți jucători. Este nevoie de atenție și spirit de observație precum și de multă logică, dar este un joc foarte atmosferic și interactiv.



Cărțile de pe tabla de joc (în imagine) sunt secrete și ținute de jucători în mână ele reprezentând suspectii (fiecare cu caracteristicile lui gen gras/slab, etc). Din toate cărțile cu suspecti unul este pus deoparte la începutul jocului (criminalul!) și nimeni nu-l are în mână. Jucătorii trebuie să elimine pe toți cei care există în cărțile jucătorilor, pentru a putea găsi identitatea criminalului.

Jocuri de Deducție (Deduction Games) - 2

- **Mystery Express** - ultimul joc apărut în această gamă este un joc mai complex (are nu mai puțin de 5 parametri ai crimei care trebuie aflați: locul, criminalul, mobilul, arma, ora crimei). Jucătorii sunt pasageri în trenul Orient Express unde are loc o crimă și interacționează în diverse vagoane din tren făcând schimb de cărți cu indicii în scopul eliminării tuturor informațiilor inutile și aflării tuturor detaliilor crimei.



Personajele din **Mystery Express** interacționează când se întâlnesc în tren, ca în **Mystery of the Abbey**. Totuși, modul de aflare a indiciilor este diferit, mai puțin interactiv (fără întrebări/răspunsuri) dar permițând o complexitate puțin mai mare. Sunt vizibile în dreapta cărți cu indicii precum și puterile speciale ale fiecărui jucător (sus).

Jocuri de 2 Jucători (2 Player Games) - 1

Multe jocuri se pot juca și în 2 jucători dar există o clasă aparte de jocuri create special pentru a fi jucate de doar 2 jucători (foarte mulți jucători sunt limitați în majoritatea timpului la a se juca cu partenerul de viață, de aici și căutarea pe care o au aceste jocuri). Pe lângă wargame-uri (care în vasta majoritate se pot juca doar în 2 jucători) există și alte jocuri în această categorie, deloc săracă în titluri.

- **Roma** sau **Roma 2 (Arena)** - joc de cărți în care fiecare jucător poate avea în față active până la 6 cărți (fiecare cu puterea sa, de exemplu atacare a cărților adversarului sau producție de puncte) și pe baza aruncării unor zaruri aceste carti pot fi activate și realizate acțiunile lor speciale. Deși se folosesc zaruri modalitatea de folosire a lor este foarte inventivă, factorul noroc este redus (deși prezent) și jocul este foarte dinamic existând multe posibile schimbări de situație.



Cărțile celor 2 jucători de **Roma**. Fiecare carte are o abilitate specială ce se poate activa cu ajutorul zarurilor potrivite, zaruri ce pot fi folosite și în alte scopuri (cumpărat cărți, etc)

Mecanici de joc - Aruncarea zarurilor (Dice rolling)

Deși aruncarea zarurilor este o operație care ni se pare foarte simplă și naturală, nu am luat-o niciodată ca pe o mecanică de joc deși exact asta este. Ea prevede aruncarea unor zaruri și interpretarea rezultatelor. Mecanica este foarte veche dar necesară pentru a introduce un grad de incertitudine/noroc în joc scăzând astfel complexitatea (și crescând prin aceasta factorul distracție).

Printre jocurile care folosesc zaruri se regăsesc: **BattleLore** (unde zarurile indică rezultatul unui atac al unei trupe), **Roma** (unde cifrele obținute în urma aruncării zarurilor pot fi folosite pentru a obține bani, cărți de joc utile sau permit executarea anumitor acțiuni), **Stone Age** (unde zarurile aruncate, un număr variabil de zaruri în funcție de dorințele de dezvoltare ale jucătorului, indică numărul de resurse câștigate), etc.

Jocuri de 2 Jucători (2 Player Games) - 1

- [Mr. Jack](#) - joc de deducție, logică și strategie, pune jucătorii în pielea personajelor Jack Spintecătorul și Detectivul (fără nume) care îl urmărește pe Jack. Există o hartă ce simbolizează Londra unde mai multe personaje se pot muta alternativ de cei 2 jucători (fiecare personaj are o proprietate deosebită) dar unul singur este Jack. Jack trebuie să păstreze cât mai mult timp secretul asupra personajului încercând să reziste 8 runde de joc neprins de detectiv. Detectivul poate încerca să facă vizibile personajele aducându-le lângă felinare (care sunt din ce în ce mai puține pe măsură ce jocul înaintează) sau prin alte acțiuni.



4 personaje din **Mr. Jack**. Cine este oare Jack de data asta?

Alte propuneri - Jocuri de 2 Jucători

[1960: The Making of a President](#)

[Twilight Struggle](#)

[Lost Cities](#)

Jocurile cu tematică Război (vezi secțiunea specifică)

Jocuri de Aventură (Adventure Games) - 1

Jocurile de aventură au în general tema foarte bine pusă la punct și oferă o experiență de multe ori aproape cinematică. În aceste jocuri jucătorul controlează un personaj care de multe ori are puteri variabile ce pot varia în timp în funcție de încercările prin care trece. Există și o parte de luptă contra personajelor rele (zombii, monștri, alte personaje, etc) dar și o parte de aventură (umblat pe o hartă și căutat diverse comori, vrăji, obiecte magice, etc. ce vor ajuta personajul în lupta cu forțele opuse).

- **Prophecy** este un joc de aventură în care personajele (cu 2 parametri: viața și voința) cutreieră o hartă întâlnind atât lucruri bune cât și monștri cu care se luptă, cu scopul de a se dezvolta suficient astfel încât să învingă o serie de 5 perechi de monștri finali. Există și aici multe arme ce pot fi cumpărate din anumite locuri și există și conceptul de "experiență" cu ajutorul căreia pot fi cumpărate diverse abilități speciale.



O parte din lumea **Prophecy** cu un erou aflat în oraș în căutare de arme și poțiuni și altul așteptând să plece spre Magic Tower.

Mecanici de joc - Abilități variabile (Variable Player Powers)

Există jocuri care implementează această mecanică în mod foarte detaliat (de exemplu **Arkham Horror**, discutat în continuare, în care fiecare personaj are 6 parametri care hotărăsc abilitățile sale și care variază în timpul jocului) sau la nivel minimal, suficient cât să departajeze diversele personaje din joc (cum se întâmplă în **Pandemic**, în care fiecare jucător primește la începutul jocului un personaj ce are un mic bonus în acțiunile pe care le poate face, diferit de al celorlalți, dar fix apoi în joc).

Jocuri de Aventură (Adventure Games) - 2

- [Arkham Horror](#) - joc extrem de atmosferic bazat pe scrierile horror ale lui H.P. Lovecraft. Fiecare jucător este un personaj (cu propriile caracteristici cum ar fi viteza, lupta, magia, etc) și toți jucătorii cooperează pentru îndepărtarea unui monstru GOO (Great Old One). Există o harta foarte mare cu multe locații din orașul fictiv Arkham în care apar porți către alte lumi și monștri, jucătorii putând cumpăra din diverse locuri arme și alte obiecte care să-i ajute în omorârea monștrilor și triumful binelui.



3 personaje din **Arkham Horror** în luptă cu monștrii din Arkham și detaliu asupra abilităților unui jucător

Mecanici de joc - Povestirea (Storytelling)

Un tip aparte de jocuri sunt jocurile tip Storytelling. Acestea în general nu sunt competitive iar jocul în sine și atmosfera acestuia contează mult mai mult decât finalul jocului. Tema este extrem de bine pusă în valoare și jocul îi poartă pe participanți printr-o ... poveste. Aceasta poate deja să existe sub formă de paragrafe neconectate care vor fi citite în diverse momente de jucători (ex: **Tales of the Arabian Nights**) sau povestea poate fi integral rezultatul imaginației jucătorilor participanți! Se recomandă celor ce apreciază creativitatea și poveștile, pentru aceștia distracția fiind garantată. În **Arkham Horror** nu există un fir anume al poveștii, dar în fiecare locație se trag cărți de evenimente ce conțin paragrafe sub forma unei povești.

Alte propuneri - Jocuri de Aventură

[Descent - Journeys in the Dark](#)

[Talisman \(4th Edition\)](#)

Jocuri de Cărți (Card Games) - 1

Jocurile de cărți nu au multe în comun cu ceea ce știm din copilărie (Macao, etc). Ele implică într-adevăr multe cărți de joc dar cărțile sunt adaptate fiecărui joc. Tipurile de jocuri de cărți sunt așa diverse încât cu greu am putea descrie marea majoritate în câteva cuvinte. Exemple de jocuri de cărți cunoscute:

- [Race for the Galaxy](#) - joc în care cărțile reprezintă planete (sau alte tipuri de lumi - tematica este SF) sau tehnologii și jucătorul trebuie să le construiască/dezvolte cât mai armonios pentru că prin diversele abilități pe care le au se pot câștiga puncte, scopul final al jocului.



Sus hexagoanele foarte originale sunt punctele din joc. Urmează o porțiune din "imperiul" unui jucător: o lume Alien cu un produs ce așteaptă să fie procesat (cărțile se pot folosi și ca monedă și pot simboliza și produsele lumilor), o lume albastră clasică, una militară Rebelă și o tehnologie ce oferă un bonus de comerț.

Pe ultimul rând sunt cărțile prin care se alege acțiunea runde curente ("Explore" pentru tragere cărți, "Develop" pentru dezvoltări tehnologice, etc)

Mecanici de joc - Selecția rolurilor (Simultaneous Action Selection)

Prezentă în jocuri precum **San Juan**, **Puerto Rico** și **Race for the Galaxy**, această mecanică implică alegerea de jucători (în mod secret!) în fiecare rundă a unei acțiuni dintr-un set fix, disponibil tuturor. Spre exemplu, la Race la începutul unei runde 2 jucători aleg acțiunea "Explore", 1 "Develop" și 1 "Settle"; în acest caz, după alegere, se vor arăta simultan acțiunile alese și se vor rezolva astfel: toată lumea va efectua acțiunea "Explore" dar doar cei 2 care au ales-o vor primi bonusul acestei acțiuni, toți vor efectua apoi "Develop" dar doar cel ce a ales această acțiune va primi bonusul ei, în mod identic rezolvându-se apoi și acțiunea "Settle".

Jocuri de Cărți (Card Games) - 2

- **Dominion** - joc câștigător a multiple premii în care fiecare jucător încearcă să-și construiască o "mână de cărți" cât mai puternică cu ajutorul căreia să poată cumpăra alte cărți bune, fiecare cu puteri și abilități proprii, în scopul cumpărării de ducate și provincii (care reprezintă în ultimă instanță punctele). Tematica este medievală, grafica foarte frumoasă și jocul conține nu mai puțin de 500 cărți! Au apărut deja 3 extensii pentru el: **Intrigue**, **Seaside**, **Alchemy**, fiecare adăugând lucruri interesante jocului de bază. Intrigue poate fi jucat și fără jocul de bază, restul au nevoie de acesta. Ideea de bază a jocului este eficiența: dacă un jucător își cumpără cărți de acțiune fără să aibă nevoie de ele (doar atras de bonusurile lor) va pierde și bani în mod inutil și va avea și un pachet de cărți plin de cărți inutile care îl vor încurca.



În stânga: cărțile tip "puncte" care contează la sfârșitul jocului. Sus cărțile tip "bani"; cu ele se pot cumpăra alte cărți. În dreapta, cărțile de acțiune, ce oferă diverse bonusuri și reprezintă motorul principal al jocului

Alte propuneri - Jocuri de Cărți

[Roma / Arena](#)

[Pocket Battles: Celts vs Romans](#)

[Warhammer: Invasion](#)

Jocuri tip Civilizație (Civilization Games) - 1

Urmare a dorinței noastre ascunse de a conduce imperii și a controla destinele unui popor, au apărut jocurile tip Civilizație direct înrudite cu jocurile de strategie. În acestea primim spre îngrijire un imperiu, un oraș sau o regiune și încercăm să îl/o dezvoltăm din punct de vedere militar, economic, cultural sau științific. Aceste jocuri oferă în general o hartă pe care putem crea și muta trupe, ataca inamici, construi orașe, etc. Poate exista și ideea de cercetare prin care putem obține anumite avantaje. Jocurile de acest tip pot implementa chiar diverse evenimente sau catastrofe care afectează civilizațiile. Uneori scopul este dezvoltarea culturală, alteori scopul este cucerirea tuturor regiunilor de pe hartă. Aceste jocuri sunt rareori ușoare sau rapide.

- **Cyclades** - joc light de tip civilizație/strategie în care fiecare jucător controlează la începutul jocului insule pe care își poate construi diverse tipuri de clădiri și ulterior metropole. Toate acțiunile jocului sunt condiționate de oferte către zei (un sistem de licitație de fapt) în scopul câștigării favorurilor respectivelor zei și aplicarea anumitor acțiuni permise de zeul dorit. Există și conflict armat (naval și de uscat) precum și creaturi mitice care pot fi chemate în ajutor cu efecte distructive asupra celorlalți jucători.



Lupta navală pentru supremația asupra insulei și metropolei Negrului în **Cyclades**

Mecanici de joc - Licitația (Auction)

O mecanică foarte populară și agreată de mulți jucători este cea de Licitație. În aceste jocuri, pentru obținerea anumitor resurse necesare dezvoltării este nevoie de o licitație sau altă metodă asemănătoare de concurență între jucători pentru obținerea respectivelor resurse. Mecanica este populară și datorită faptului că implică un grad mai mare de interactivitate între jucători, un plus important pentru orice boardgame.

Jocuri tip Civilizație (Civilization Games) - 2

- **Antike** - joc complex de strategie cu tentă de joc de civilizație în care jucătorii se confruntă pe una din cele 2 hărți disponibile (Orient și Occident) încercând să atingă un anumit număr de puncte. Punctele se câștigă pentru distrugerea clădirilor celorlalți, prezența militară simultană în multe regiuni la un moment dat, prezența militară pe mare (nave) simultană la un moment dat, un număr mare de orașe construite (regiuni cucerite) etc. Există și un mic sistem de dezvoltare tehnologică existând 8 tehnologii care odată descoperite ajută jucătorii cu diverse bonusuri.



4 popoare la începutul jocului **Antike**, în plină eră de lupte pentru supremație

Mecanici de joc - Control zonal (Area Control)

În multe jocuri de tip civilizație (și nu numai) se folosește această mecanică. Ea implică necesitatea de a "cuceri" / "controla" anumite zone de pe hartă, obținute în urma unui conflict. Astfel de jocuri pot recompensa jucătorul cu puncte sau resurse în funcție de zonele controlate și/sau de productivitatea lor.

Alte propuneri - Jocuri tip Civilizație

[Through The Ages - A Story of Civilization](#)

[Small World](#)

[Advanced Civilization](#)

[Twilight Imperium](#)

Jocuri Cooperative (Cooperative Games) - 1

Jocurile cooperative au luat lumea prin surprindere la apariție prin faptul că jucătorii nu mai erau inamici în aceste jocuri ci colaborau pentru a învinge ... jocul. Astfel de jocuri sunt speciale prin latura mult mai dezvoltată de socializare: jucătorii comunică constant păreri, discută care este cel mai bun mod de a acționa tur de tur, își confruntă ideile pentru a o găsi pe cea mai bună iar oponentul lor, "jocul" în sine, este de fapt un algoritm creat astfel încât să simuleze un jucător cu obiective opuse.

- **Pandemic** este un joc cooperativ în care jucătorii joacă rolul unor cadre medicale încercând să salveze lumea din fața a 4 pandemii ucigașe. Pe o tablă de joc cu harta lumii, ei încearcă prin diverse acțiuni care le permit să se miște dintr-un punct în altul pe hartă, să o parcurgă și să elimine cuburi colorate ce reprezintă zonele infectate. În fiecare tur, după ce un jucător își face acțiunile sale urmează o "fază a jocului" în care jucătorul curent preia temporar rolul "jocului" (privit ca și oponent) și trage anumite cărți de infectare care aduc cuburi pe hartă în anumite orașe. Constant jucătorii merg peste tot încercând să salveze lumea așa cum și "jocul" constant adaugă pe hartă cuburi noi dându-le de furcă jucătorilor.



Jucătorii (pionii) încearcă să vindece bolile (cuburile colorate - în imagine focus pe boala galbenă). Acestea apar în fiecare tur în orașe aleatorii și este nevoie de o bună colaborare între jucători pentru a câștiga jocul.

Jocuri Cooperative (Cooperative Games) - 2

- Există și jocuri cooperative care nu se joacă împotriva jocului și în care jucătorii sunt împărțiți în echipe clare și cunoscute (colaborând în cadrul echipei lor), dar în alte jocuri cooperative a fost introdusă ideea de "trădător". La începutul jocului se împart "cărți de loialitate" secrete (ca în [Shadows over Camelot](#)) care determină dacă un jucător este "loial" sau "trădător". Se introduce astfel un element de nesiguranță și tensiune, pentru că nu poți fi niciodată sigur de intențiile celorlalți jucători, oricine poate fi trădător și să acționeze de fapt contra interesului grupului (el câștiga împreună cu "jocul").



Cavalerii mesei rotunde în **Shadows over Camelot**. Se observă și pachetul de cărți negre care simulează "jocul" și din care se trage o carte în fiecare tur, cu efecte negative asupra jucătorilor.

Alte propuneri - Jocuri Cooperative

[Arkham Horror](#)

[Space Alert](#)

[Red November](#)

Jocuri pentru Copii (Children Games) - 1

Nu puteau lipsi din lumea boardgame-urilor jocurile pentru copii. Acestea bineînțeles au caracteristici proprii printre care faptul ca sunt extrem de simple, pentru a fi jucate chiar și de copii de 4-6 ani, sunt de obicei foarte colorate pentru a-i atrage pe micuți și sunt de obicei destul de haioase încât să-i atragă și pe părinți în joc.

- **Nelly** este un exemplu de joc special pentru copii, în care jucătorii încearcă să-și plaseze țestoasele lor pe spatele semisferic al hipopotamului, care poate deveni aglomerat întrucât și cocostârcul trăiește tot acolo. Jucătorii au la dispoziție trei acțiuni diferite: așezarea unei țestoase, hrănirea lui Nelly sau mutarea cocostârcului. De fiecare dată când Nelly mănâncă o plantă marină care ascunde un crab, el este ciupit de nas și se va scufunda. Acum cel puțin câteva dintre țestoasele așezate pe spinarea lui vor cădea. Jucătorul care își așează primul toate țestoasele va câștiga jocul.



Nelly, hipopotamul din mijlocul lacului, cocostârcul și țestoasele ce vor să i se așeze pe spate la soare

Jocuri pentru Copii (Children Games) - 2

- **Kids of Carcassonne** este varianta pentru copii (minim 4 ani) mult mai atractivă vizual și mai colorată față de jocul original. Aici regulile sunt mult simplificate, tile-urile ce se așează pe masă se potrivesc mereu cu cele din jur. Fiecare drum are câte un copil de o anumită culoare desenat și de fiecare dată când un drum se încheie jucătorii își așează miniaturile pe drum în funcție de copiii desenați și culoarea lor. Bineînțeles nu există un sistem de punctaj care ar putea fi greoi pentru copii ci câștiga cel care își folosește primul toate miniaturile.



Foarte colorat și atractiv, **Carcassonne** revine în varianta pentru copii

Producători importanți

Asmodee - <http://www.asmodee-us.com>

Producător ce în ultimul timp a surprins plăcut prin calitatea componentelor folosite și care se orientează în general pe jocuri de petrecere sau familie. Jocuri importante: **Dixit**, **Cyclades**, **Claustrophobia**.

Days of Wonder - <http://www.daysofwonder.com>

Cunoscuți pentru calitatea deosebită a jocurilor și componentelor, DoW a lansat multe hituri pe piața din România: **Shadows over Camelot**, **Ticket to Ride** (unul din cele mai populare jocuri din lume), **Mystery Express**, **Memoir '44**. A produs și **BattleLore** (joc light cu tematică de război) dar a vândut drepturile către Fantasy Flight de curând.

Fantasy Flight Games - <http://www.fantasyflightgames.com>

Acest producător din US s-a concentrat în special pe titluri ameritrash (bineînțelese). A lansat multe jocuri de aventură ce s-au bucurat de o grafică fantasy extraordinară, jocuri de cărți ("collectibles") dar și boardgame-uri clasice. Dintre hituri: **Arkham Horror**, **Battlestar Galactica**, **Descent**, **RuneWars**, **Citadels**.

Queen Games - <http://www.queen-games.de>

Producător german de jocuri Euro foarte cunoscute și apreciate. Cunoscut în mod special pentru **seria Alhambra**, **Shogun**, **Chicago Express**, **Roma**, **Thebes**. De curînd a introdus tutoriale video pe site pentru unele jocuri!

Rio Grande Games - <http://www.riograndegames.com>

Producător de top american (dar specializat pe Euro) foarte prolific. A publicat unele din cele mai apreciate jocuri din toate timpurile: **Carcassonne** și **Puerto Rico**. Alte jocuri: **Dominion**, **Race for the Galaxy**, **Tikal**, **Stone Age**.

Z-man Games - <http://www.zmangames.com>

Producător din US (lansat în 1999) foarte activ și care a cucerit piața cu **1960: Making of a President**, **Prophecy**, **Pandemic**, **Tales of the Arabian Nights** (reeditat), **Endeavor**, **Dungeon Lords**.

Ghid BoardGameGeek.com

În anul 2000, 2 pasionați, **Scott Alden** și **Derk Solko** au lansat website-ul boardgamegeek.com, site ce avea să ajungă cel mai mare portal pentru tot ceea ce înseamnă Board Games. Cu sute de mii de utilizatori (unde fiecare își poate crea și publica colecția sa de jocuri, poate evalua jocurile sau își poate păstra istoricul jocurilor jucate), cu o bază de date în care se află virtual toate jocurile lansate vreodată, cu milioane de imagini uploadate de utilizatori, link-uri la regulamente și alte resurse de pe Internet precum și cu mii sau zeci de mii de fișiere uploadate de către utilizatori (cum ar fi tutoriale pentru jocuri, tabele ajutătoare, scheme pentru construcția de cutii de depozitare piese și multe, multe altele) **BGG** este cea mai de preț resursa de boardgaming de pe Internet. În următoarele pagini veți afla mai multe despre structura informațiilor și punctele de interes major de pe site.

Prima pagină conține cele mai recente post-uri pe forumuri, ultimele imagini uploadate (sau cele mai votate), jocurile cele mai căutate, etc.

The screenshot displays the BoardGameGeek.com homepage. At the top left is the site logo. To its right is a login section with fields for Username and Password, and buttons for Sign in and Register. A search bar is located below the login section, with a dropdown menu set to 'Board Game' and a 'Go' button. A navigation menu includes links for Board Games, RPGs, Browse, Forums, GeekLists, Bazaar, Misc, and Help. Below the navigation menu is a row of category icons: All Games, Abstract Games, Children's Games, Collectible Games, Family Games, Party Games, Strategy Games, Thematic Games, and War Games. The main content area is divided into several sections: 'BGG News' with a list of recent posts, 'Images' showing a gallery of board game covers, and an 'eBay' section with a list of board games for sale, including 'Axis and Allies 50th Anniversary Edition' for \$207.50 and 'War of the Ring board game' for \$37.00. On the left side, there are additional sections like 'Tanga Today's Daily Deal' and 'The Hotness'.

Pentru a căuta un joc aveți la dispoziție căsuța de căutare din partea de sus a site-ului. Vom căuta jocul "Race for the Galaxy" și intrăm pe pagina jocului de bază (primul din lista de rezultate).

Race for the Galaxy (2007)

Average Rating: ★★★★★ 7.95/10
11333 Ratings | 3443 Comments | [Graph](#)

Board Game Rank: **12**
 Strategy Game Rank: **13**

[Jump To: Entry](#) | [Info](#) | [Desc](#) | [Marketplace](#) | [More Info](#) | [Versions](#) | [Images](#) | [Videos](#) | [Forum](#) | [Linked Forums](#) | [Recommendations](#) | [Files](#) | [GeekLists](#) | [Stats](#) | [Linked Items](#) | [Web Links](#) | [Tags](#) | [User Info](#)

Information



Browse 282 Images »
Slideshow

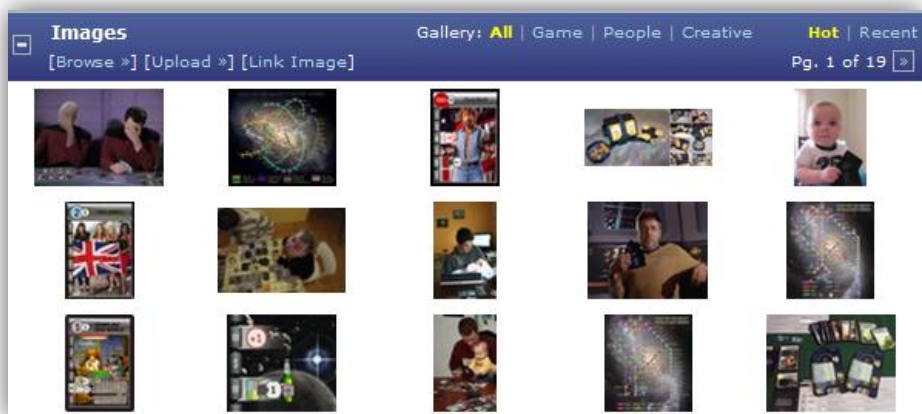
Sponsored by: [Amazon.com](#)
Race for the Galaxy on Amazon.com from \$18.98

Direct from Amazon for \$24.73, Eligible for Super Saver Shipping!
[Buy an ad](#) | [View All](#)

Designer	Thomas Lehmann	Fans: 866 Become a Fan Corrections Clone Customize View Subscribe RSS Feed Record a Play Like 146 people like this.
Artist	Claus Stephan Martin Hoffmann Mirko Suzuki	
Publisher	Abacus Albi Gabinete Lúdico Gamesinitaly Show More »	
Year Published	2007	
# of Players	2 – 4	
User Suggested # of Players	Best with 2, 4 players Recommended with 2, 3, 4 players (438 voters) [poll]	
Playing Time	60 minutes	
Mfg Suggested Ages	12 and up	
User Suggested Ages	12 and up (96 voters) [poll]	Share f t v g + ObjectID: 28143
Language Dependence	Some necessary text - easily memorized or small crib sheet (165 voters) [poll]	
Subdomain	Strategy Games (128 voters) [vote]	
Category	Card Game Civilization Science Fiction Space Exploration	
Mechanic	Hand Management Simultaneous Action Selection Variable Phase Order	
Expansion	Race for the Galaxy: Rebel vs Imperium Race for the Galaxy: The Brink of War Race for the Galaxy: The Gathering Storm	
Expands		
Family	Race for the Galaxy	
Primary Name	Race for the Galaxy	
Alternate Names	Dobývateľé Vesmíru Galaxia: la conquista Борьба за галактику レース・フォー・ザ・ギャラクシー 銀河競逐 (銀河奔逐) 레이스 포 더 갤럭시	
Website	http://riograndegames.com/games.html?id=240	

Informații utile: anul apariției (2007), nota actuală BGG (7.95/10 în cazul nostru), numărul de voturi + un link la statistici ("Graph") precum și locul din clasamentul general (12) și din clasamentul jocurilor de strategie (13). Urmează informațiile generale: designerul, artiștii graficieni, producătorul, anul lansării, numărul de jucători oficial (2-4), numărul de jucători recomandat de utilizatorii BGG (pe baza voturilor Race se joacă cel mai bine în 2 sau 4 jucători), timpul de joc (60 min estimat), vârsta minimă oficiala precum și cea recomandată de utilizatorii BGG prin vot, dependența de limbă (puteți vedea dacă veți putea juca jocul fără să cunoașteți limba în care e produs), subdomeniul (Strategy), categoriile în care se încadrează (Card Game, etc), mecanicile (Hand Management, etc), extensiile apărute, nume alternative (din ediții în alte limbi) și linkul la site-ul producătorului.

Urmeaza alte secțiuni importante cum ar fi cele cu informații despre componente, temă, premii, etc. continuate cu secțiunea multimedia: imagini și link-uri la video-review-uri și alte materiale video:



Pagina se încheie cu alte câteva secțiuni extrem de importante: forumurile, biblioteca de fișiere și statisticile. Secțiunea de fișiere conține fișiere de diverse formate uploadate de utilizatorii înregistrați cu scopul de a ajuta comunitatea prin tutoriale, liste de componente, statistici, tabele de ajutor, variante propuse, etc.

Statistics	
Board Game Rank:	12
Num Ratings:	11333
Average Rating:	7.95
Standard Deviation:	1.52
Num Views:	927054
GeekBuddy Analysis:	Analyze
Similarly Rated:	View
Avg. Game Weight:	2.9
Fans:	866
Personal Comments:	3443
Users Owning:	11785
Users Wanting:	464
Users Trading:	199 [find trade matches]
Has Parts For Trade:	2
Want Parts In Trade:	5
Price History:	View
Total Plays:	137838
Plays This Month:	1562

Secțiunea de statistici este și ea foarte interesantă. Printre valorile importante: nota (7.95), dificultatea votată de utilizatori (**game weight**) ca nota între 1 și 5, un link la toate comentariile adăugate pentru acest joc, numărul de utilizatori ce dețin jocul, câți îl vor și câți îl oferă la schimb/vânzare, număr total de partide jucate înregistrate de utilizatorii BGG, etc.

Utilizatorii înregistrați au oricând posibilitatea să adauge un joc colecției lor, să-l noteze sau să-l comenteze, să înregistreze partide jucate, să intre în discuții pe forum, să uploadeze poze și în general să voteze oriunde se poate vota ceva.

Eticheta întâlnirilor de BG

Întâlnirile de Board Games sunt speciale prin faptul ca socializăm, ne distrăm împreună, cunoaștem oameni noi dar este obligatoriu pentru toți participanții să conștientizeze și să aplice următoarele reguli:

- Nu te văita constant dacă ți se întâmplă lucruri negative în joc sau dacă pierzi! Vei deranja la un moment dat.
- Nu intimida pe ceilalți jucători cu amenințări, umilințe, injurii, comportament agresiv sau alte hărțuiri (inclusiv vorbind mult și fără oprire sau făcând glume exagerate pe seama jucătorilor mai ales dacă nu-i cunoști).
- Nu te poți supăra pe un jucător dacă jocul îi cere să interacționeze direct cu tine (de ex: comerț, conflict pe tabla de joc, etc). Odată așezat la masă acceptți regulile jocului și faptul că s-ar putea să fii ținta altor jucători.
- Nu da sfaturi strategice altor jucători decât dacă sunt noi la un joc și au făcut o mișcare incredibil de stupidă, rezultată clar din lipsa de experiență.
- Nu abandona un joc dacă nu mai ai nici o șansă! Nu va mai dori nimeni să înceapă un joc cu tine ulterior.
- Îți poți lua înapoi ultima mutare doar dacă toată lumea este de acord.
- Nu fuma la o întâlnire decât dacă toți participanții sunt fumători și acceptă asta. E posibil să fie fumători dar să nu-și dorească jocurile afumate.
- Gândește-te întotdeauna că toți de la masă au același drept ca și tine la momente plăcute și atmosferă frumoasă. Ești liber să faci ce vrei atât timp cât ai grijă ca libertatea ta să se termine acolo unde începe libertatea celorlalți.

... și mai presus de orice ...

Nu trișa! Orice încercare va duce la excluderea ta imediată din orice grup.

În continuare...

Ați întâlnit pe parcursul acestui document o lume nouă, minunată, de care încă puțini știu că există. Dacă v-a atras ceea ce ați citit sau v-au atras ideile din jocurile prezentate nu mai e mult până când vă veți putea bucura de ele.

Aveți la dispoziție site-ul **BGG** pe care puteți intra să căutați, cu răbdare, toate informațiile dorite despre propunerile noastre de mai sus sau vă puteți alătura uneia din comunitățile de board-gameri ce încep să apară timid dar sigur și în România.

Puteți începe cu jocurile clasice recomandate începătorilor în domeniu și cu care aproape niciodată nu puteți da greș:

- [Ticket to Ride](#)
- [Carcassonne](#)
- [Colonistii din Catan / Settlers of Catan](#)

Nu vă aventurați de la început la jocuri complexe, este posibil să vă dezamăgească când încă nu aveți experiență, mai ales dacă nu aveți prieteni experimentați cu care să vă jucați și care să vă explice regulile și subtilitățile lor! Nu este imposibil să vă placă și un joc complex ca prim joc, dar este mai puțin probabil. De asemenea, pentru multe persoane este important aspectul jocului și calitatea componentelor. Pentru câteva jocuri de familie ce nici nu sunt foarte complexe și arată și foarte bine vă puteți orienta spre:

- [Jamaica](#)
- [Cleopatra and the Society of Architects](#)
- [Stone Age](#)
- [Thebes](#)

Dacă aveți un grup de prieteni mai numeros puteți încerca unul din excelențele jocuri de petrecere la care pot participa mulți jucători:

- [Buzz IT](#)
- [Dixit](#)
- [Jungle Speed](#)
- [Cash & Guns](#)
- [Bang](#)

Vă urăm distracție plăcută!

Dicționar

Abstract - în general antonim pentru Tematic, jocurile abstracte sunt cele în care mecanica nu este înfășurată într-o temă bine implementată; șahul este un tip de joc abstract: deși există o temă (lupta între 2 armate), aceasta este foarte puțin implementată (doar numele pieselor contează) și regulile nu au nici o legătură, sau au o legatură prea mică cu tema jocului.

Analysis Paralysis (AP): în domeniu, fenomenul care apare la unii jucători în general în cadrul jocurilor mai complexe, fenomen caracterizat printr-o perioadă excesivă de gândire a unei mutări. Sunt unele jocuri cunoscute pentru acest efect datorită numărului mare de elemente de luat în calcul, uneori însă este o caracteristică a unui jucător, caracteristică care este vizibilă chiar și în jocuri mai puțin complexe. Fenomenul poate fi scuzat uneori la jocurile complexe, dar este supărător pentru partenerii de joc și duce la stricarea fluxului normal al jocului și a distracției.

Bossy Leader Syndrome / Alpha player - jucător ce încearcă voluntar sau involuntar să controleze tot jocul în cazul unui joc cooperativ; este o sursă constantă de frustrare pentru coechipieri în cazul acestor jocuri; chiar dacă strategia sa este bună, faptul că restul jucătorilor simt că nu joacă efectiv (primind mereu indicații de la acesta) scade mult distracția obținută în urma jocului.

D6: zar normal (cu 6 fețe). Există multe tipuri de zaruri (D8, D10 de exemplu sunt zaruri cu forme mai ciudate care au 8 respectiv 10 fețe). **Formula D** este un joc care are zaruri care ajung și la 30 fețe, apropiindu-se de o formă sferică datorită numărului mare de fețe.

Deck building: jocuri de cărți în general, prin care un jucător încearcă să-și construiască din teancurile de cărți puse la dispoziția tuturor jucătorilor un pachet cu cele mai bune combinații prin care să învingă ceilalți jucători.

Filler - Un joc foarte simplu și rapid, folosit pentru a "umple" perioadele dintre 2 sau mai multe jocuri "heavy" (complexe).

Gamer's game: (joc pentru Jucători) - joc (în general) complex destinat celor familiarizați cu multiple mecanici și experimentați în domeniu. Probabil un astfel de joc ar pune dificultăți neinițiatilor prin diverse posibile elemente (strategii complexe, multe elemente de luat în calcul, regulament stufos și multe cazuri speciale, timp de joc foarte mare, etc). La polul cumva opus se află **Gateway Game**

Gateway game: joc recomandat celor neinițiați, joc prin care aceștia să facă cunoștință cu board game-urile. În general este vorba de jocuri simple ca mecanică și reguli, distractive, multe sunt de tip family/party games. Se numesc "gateway" (*poarta*) pentru că de multe ori ele sunt primele jocuri ale unui nou pasionat și îl conving să exploreze mai departe domeniul board games.

Heavy - complex, de dificultate mare

Light - simplu, ușor, de dificultate mică.

Meeples: termen folosit inițial de Alison Hansel în contextul jocului *Carcassonne*. Se referă la omuleții din joc (forme umanoide 2D la baza), și este o modificare a sintagmei "My People", modificare care sună haios. Termenul a rămas și acum simbolizează întregul fenomen board games (în general eurogames).

Perfect Information Game - jocul în care nu există elemente ascunse, toți jucătorii au vizibilitate completă asupra tuturor elementelor din joc (componente, reguli, etc); exemplu: Șahul. Aceste jocuri nu au în general nici un element aleator.

Player Aid - document venit împreună cu jocul sau creat de fani care încearcă să ușureze memorarea anumitor reguli sau să strângă într-o formă cât mai concisă regulile principale ale unui joc. Este foarte util folosit ca referință în timpul jocurilor.

Rejucabilitate / Replay Value - factor subiectiv care cuantifică grosier proprietatea unui joc de a putea fi jucat de multe ori fără a plictisi sau a epuiza provocările aduse jucătorului

(c) forum.boardgames.ro 2010

Autor: Adrian Pirciu

Multe mulțumiri:

Andrei Filip, Ioana Loghin, Lucian Pleianu