



GRY PLANSZOWE O TEMATYCE MIEJSKIEJ I ZARZĄDZANIU





Budowa miasta





Mechanika związana z tematem



Urban panic



Gra ma dużo plusów – łatwo się tłumaczy, tylko jeden rodzaj punktów, łatwo zacząć grę. Monotonne jest doliczanie i odejmowanie punktów po każdym ruchu. Musimy zwracać uwagę na ekologię, zadowolenie, liczbę mieszkańców, liczbę miejsc pracy, budżet itp, ale nie ma znaczenia jakie budynki stoją obok siebie



Suburbia



Porównywane do planszowego SimCity. Budowanie miasta z kafelków, punkty dostaje się za konkretne umiejscowienie elementów miasta. Bardzo dziwny pomysł z jeziorem w mieście za które dostaje się pieniądze. 4 systemy liczenia punktów: populacja (pkt zwycięstwa), pieniądze, prestiż i dochód). Zasady są dosyć proste.



Qadropolis



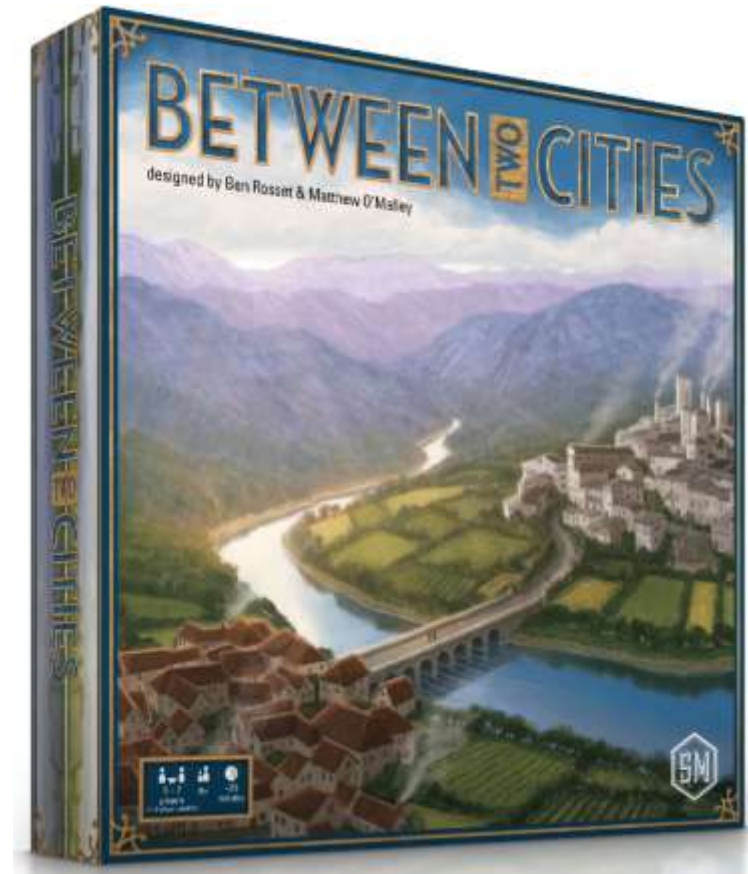
Typowa gra kafelkowa polegająca na układaniu różnych rodzajów zabudowań, za co dostaje się punkty zwycięstwa. Słabo zaznaczony element zasobów, które są jedynie potrzebne do aktywowania budynków, żeby liczyły się do ostatecznej punktacji.



Between two cities



Każdy buduje dwa miasta, swoje i gracza po prawej stronie. Punktuje za miasto z mniejszą liczbą punktów. Gra ma bardzo proste zasady, polega przede wszystkim na negocjacjach. Istotne jest ułożenie obiektów względem siebie, które jest logiczne i ma uzasadnienie w realnym świecie np. duże parki, domy obok restauracji, ale nie fabryk.



Alhambra

Gra familijna, proste zasady, budowanie miasta z dostępnych płytek, które kupuje się za pieniądze w różnych kolorach. Zarządzanie miastem polega na możliwości zamiany płytek miejscami. Punktacja nie odzwierciedla potrzeb mieszkańców. Pięknie wykonana, piękna wieża do dobierania płytek.



Capital

Gra o Warszawie.

Polega na odpowiednim dokładaniu kafelków. Ich wzajemne ułożenie decyduje o wyniku.

Proste zasady, możliwe do szybkiego wytłumaczenia.

Element edukacyjny – zabytki Warszawy



City tycoon

Wszyscy gracze budują jedno miasto, zaznaczając pola własności. Ciekawe jest to, że punkty, które się zdobywa są punktami zadowolenia mieszkańców. Budynki działają jeśli są zasilane w prąd i wodę. Opłaty są pobierane także za transport zasobów przez pole przeciwnika.



Budowa miasta

Prosta gra. Duży element losowości (losowanie nowych budynków), ale wymaga też pomyslenia. Zabudowuje się ulice, tworząc połączenia różnych obiektów użyteczności publicznej. Premiowane są inwestycje w pobliżu tych obiektów oraz kiedy uda się zabudować w całości jakąś ulicę. Pieniądze zarabia się dzięki kupowaniu udziałów w budynkach użyteczności publicznej. Wygrywa osoba, która ma najwięcej pieniędzy. Mało negatywnych interakcji.



Micro city

Ciekawy mechanizm możliwości zmiany tego co wypadło na kościach.

Gra albo w trybie solo, albo kooperacyjna, albo rywalizacyjna dla 2 osób. Bardzo fajne, malutkie, kompaktowe pudełko.

W wersji rywalizacyjnej punkty zdobywa się za realizację celów i budowę zadanych budynków. Trzeba też dbać o dostępne zasoby, które pozwalają na inwestycje.



San Francisco

Gra związana z budowaniem miasta za pomocą kart, które można układać w konkretnych dzielnicach. Dodatkowo punkty przyznawane są za wieżowce i linie tramwajowe. Dodatkowo karty fundamentów i karty zobowiązań, które trzeba odrzucać. Bardziej skomplikowana wersja budowania miasta z kart, ale nie ma elementów związanych z dbaniem o potrzeby mieszkańców, planowaniem tak, aby miasto rozwijało się w sposób zrównoważony.



La Havre

Zarządzanie portem – w miarę wyważone zasady, ale nadal jest ich dosyć dużo i gra jest dosyć długa. Buduje się budynki portowe i przetwarza dobra. Trzeba jednocześnie dbać, żeby wyżywić swoich pracowników. Gra polega głównie na kupowaniu lub budowaniu kolejnych budynków.



Crisis

Gra polega na próbie podźwignięcia państwa z kryzysu. Gracze są inwestorami kupującymi przedsiębiorstwa, zdobywającymi zasoby i zarządzającymi pracownikami. Konkuruja między sobą, ale muszą też pilnować dobrostanu państwa, jego bankructwo kończy grę. Bardzo skomplikowana mechanika, bardzo wiele możliwych akcji.



Little town

Gra polega na wysyłaniu robotników w określone miejsca na planszy oraz produkowaniu i wykorzystywaniu dostępnych zasobów.

Obok punktacji za umiejscowienie kafelków, są też karty celów, które zwiększają regrywalność.



Agricola – wersja tradycyjna i rodzinna

Budujemy nie miasto, a gospodarstwo wiejskie. Bardzo rozbudowana plansza, bardzo wiele możliwych akcji do wykonania (budowa domów, budowa pastwisk, rozmnażanie zwierząt). Do dyspozycji są też surowce – glina, słoma... Musimy też dbać o to, żeby nasi mieszkańcy mieli gdzie mieszkać i co jeść... Zalety to kompleksowość i elementy zarządzania.





Mechanika nie
związana z tematem



Neopolis

Gra kafelkowa. Punkty zdobywa się za właściwe ułożenie wieżowców np. wieżowiec musi stać w pobliżu 5 pól w określonym kolorze. Za niespełnienie warunku dostajemy punkty ujemne. Dodatkowe punkty dostaje się za parki i tereny rekreacji. Proste zasady, dużo kombinowania, mały związek z miastem jako organizmem.



Zbuduj swoje miasto

Prosta gra karciana. Ciekawym rozwiązaniem jest to, że walutą, są same karty. Budujemy miasto, ale w zasadzie mogłoby to być cokolwiek innego.



Projekt miasteczko

Gra karciana, o bardzo ciekawej mechanice. Wykłada się jak najdłuższe rzędy kart. Ma bardzo mało wspólnego z miastem, na kartach mogłyby być w zasadzie dowolne inne ilustracje.



Metropolia

Gra karciana z kostką. Kupuje się karty, które przynoszą określone dochody, jeśli na kostce pojawi się odpowiednia cyfra. Ważne jest nie tylko to co wyrzucimy my, ale też to co wyrzuca inni gracze. Brak negatywnych interakcji. Bardzo mało wspólnego z zarządzaniem, nie przejmujemy się nawet ułożeniem kart obok siebie. Z miastem związana w zasadzie tylko z nazwy.



Solar City

Gra kafelkowa. Ciekawa mechanika - system blokowania aktywności rzędów i kolumn. Jedna osoba blokuje pozostałe. W grze biorą udział w zasadzie tylko wieżowce i obiekty użyteczności publicznej. Można wieżowce zamieniać w podniebne ogrody. Gra w prototypie miała inny temat.



My city

Gra trochę na zasadzie Tetris. Bardzo ciekawy tryb legacy (zasady zmieniają się w trakcie rozgrywki).



Londyn

Budowanie Londynu po wielkim pożarze - gra karciana polegająca na dobieraniu i odrzucaniu kolejnych kart, aktywowaniu ich za pieniądze. Pozytywne punkty to punkty prestiżu, negatywne do karty ubóstwa. Można zaciągać pożyczki. Gra w zasadzie dosyć luźno związana z tematyką miasta, nie obrazuje żadnych mechanizmów związanych z zarządzaniem.



Praga Caput Regni

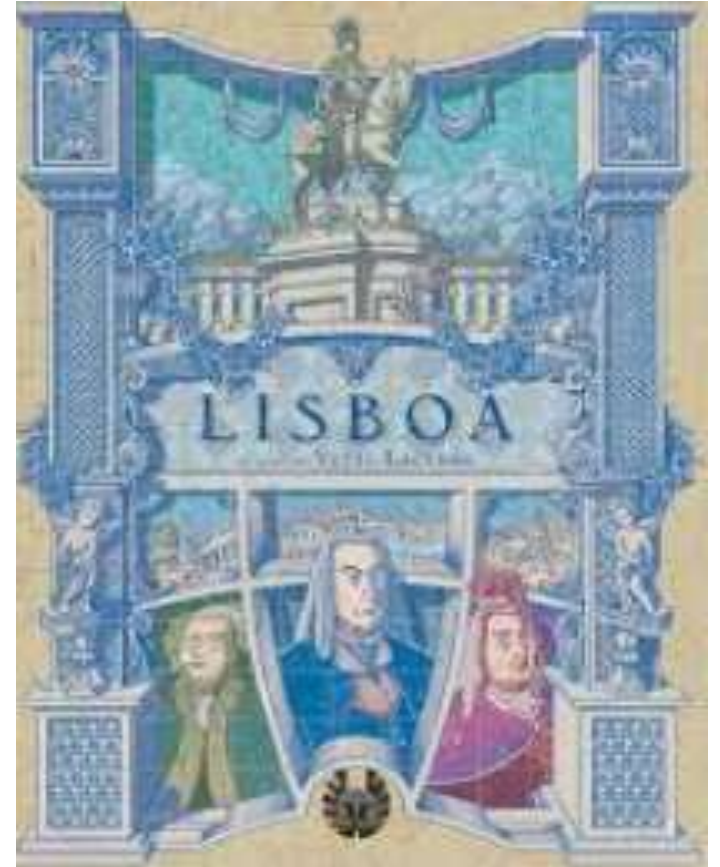
Bardzo rozbudowana fabularnie gra.
Bardzo długie rozkładanie, wiele
różnorodnych akcji, bardzo wiele
torów punktacji.

Miasto bierze tu udział jako piękne
tło.



Lisboa

Bardzo skomplikowana gra euro (autor Kanvan),
mnogość różnych akcji możliwych do zagrania.
Gracze wcielają się w rolę rodów
arystokratycznych, lobbują także u króla,
premiera i naczelnego architekta...



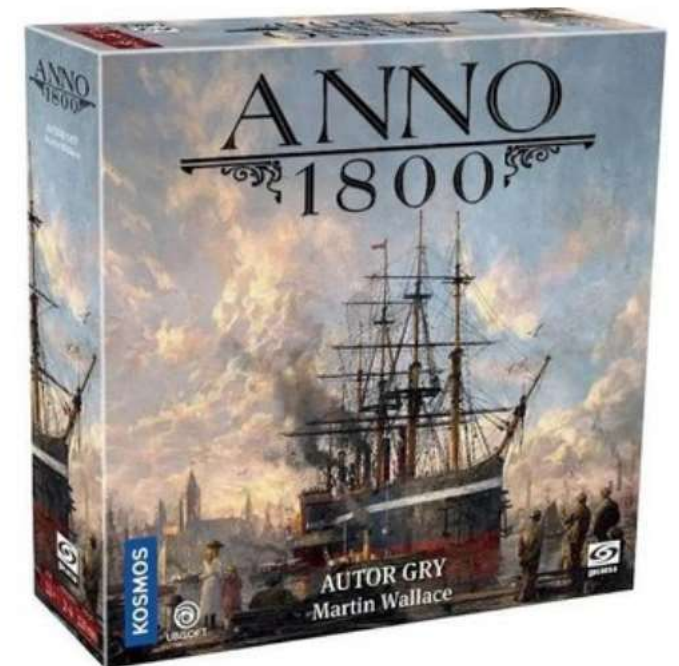
Coimbra

Gra o bardzo wielu możliwych akcjach, bardzo wielu rodzajach punktacji, które na końcu przeliczane są na punkty zwycięstwa. W mechanice podobna do Lizbony albo Pragi. Dodatkowo w grze biorą udział kości, które decydują o kolejności wykonywania różnych akcji.



Anno 1800

Gra polega na rozbudowie przedsiębiorstw na wyspie. Do działalności każdego przedsiębiorstwa potrzebne są zasoby, oraz ludzie, którzy też mają swoje zapotrzebowanie na różne towary. Każdy pracownik którego posiadamy, wiąże się też z koniecznością doboru karty ludności. Oprócz tego można rozbudowywać swój teren, handlować z innymi graczami. Są też karty nowego lądu. Bardzo dużo różnych rodzajów kart, żetonów. To co się może przydać – konieczność spełniania potrzeb pracowników.





Zarządzanie



Prosperity

Gra polega na wprowadzaniu nowych rozwiązań przede wszystkim związanych z ekologią, wykorzystując energię i pieniądze.



Kanban/KANBAN EV

Gra o zarządzaniu produkcją samochodów. Bardzo, bardzo rozbudowana. Z dziesiątkami różnych zasad. Odzwierciedla bardzo wiernie w zasadzie całą linię produkcyjną, ze wszystkimi działami, doskonaleniem pracowników oraz menadżerem, który kontroluje system produkcji.



Dice Hospital

Gra, której bohaterami są kostki do gry. Ilość oczek świadczy o tym jak ciężko chory jest pacjent. Za pomocą przesuwania kostek i personelu do różnych oddziałów szpitala, możemy uzdrawiać albo, w przypadku braku dostępnych zasobów, uśmiercać pacjentów.



Inne o zarządzaniu elementami miasta:

Wysokie napięcie – gra typowo ekonomiczna, fajne jest zarządzanie pieniędzmi, kupowanie zasobów, żeby móc zasilić swoje elektrownie, licytacja.

Metro – budowanie jak najdłuższego tunelu

Wsiąść do pociągu - Londyn – połączenia zadanych stacji

Network - gra o zarządzaniu ramówką telewizyjną, chyba nie bardzo da się wykorzystać

Clinic – budowa najlepiej działającego szpitala



Gry polityczne



Democracy – majority rules

Gra pokazująca zasady działania amerykańskiego systemu politycznego (ze względu na spore uproszczenia w zasadzie każdego systemu demokratycznego). Gracze wcielają się w przedstawicieli 5 nurtów ideologicznych. Następnie głosują za lub przeciw różnym rozwiązaniom politycznym i oddziałują na stanowiących prawo poprzez media, pieniądze, biurokrację, sądownictwo, aktywistów i wyborców. Gra wymaga rozbudowanych negocjacji i wchodzenia w koalicje.

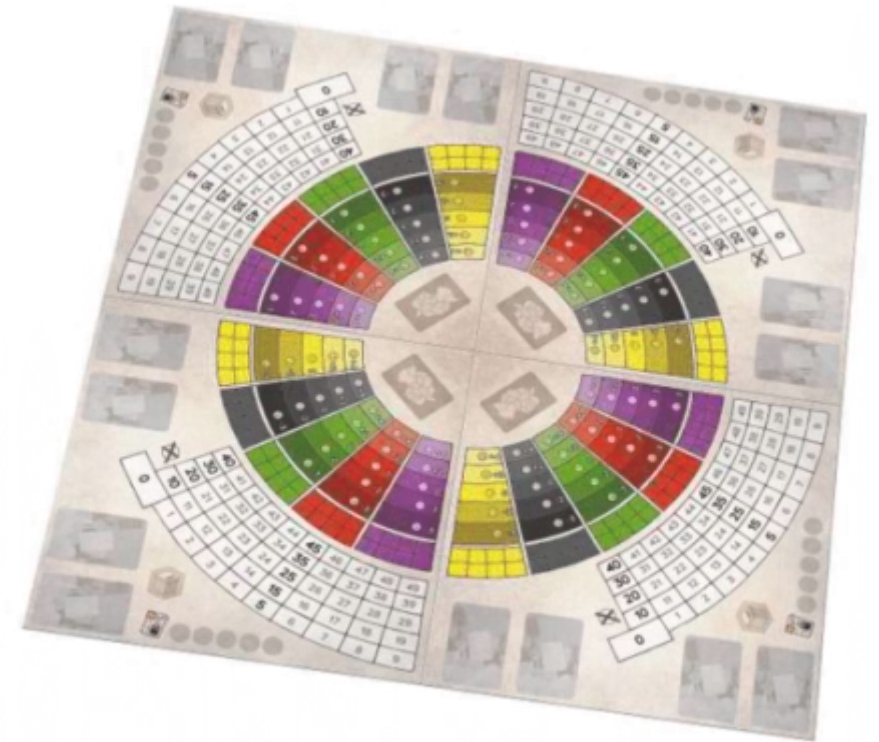


Die Macher



Gra przedstawia wybory do władz landów w Niemczech. Dosyć skomplikowana ilość różnych punktów i znaczników.

Bardzo ciekawie pokazuje co wpływa na wynik wyborczy – dostosowanie programów do oczekiwań wyborców, wpływ mediów, sondaże, wiece organizowane przez gabinet cieni



Politicraft



Gra karciana na temat zaangażowania społecznego, niedostępna w polskiej wersji językowej.

Każdy z graczy wyklada różne rodzaje kart, a następnie na ich podstawie tworzy narrację, dlaczego wybrał takie działania dla osiągnięcia celu np. zwiększenia ilości parków.

Może być wykorzystana jako gra szkoleniowa np. w klasie.

The Presidential/ Election night

Gry edukacyjne, tłumaczące przebieg prawyborów i wyborów w USA.
Dostępna jest aplikacja, która pomaga w liczeniu zdobytych punktów.
Gry łączy losowość rzutu kostką, ze strategią prowadzenia kampanii w wybranych stanach.



Hegemony



Gra niedostępna w Polsce. Każdy z graczy wciela się w inną grupę społeczno – ekonomiczną. Kapitałiści, robotnicy, klasa średnia i władza. Gra edukacyjna – stworzona przez akademików, ma jak najbardziej obrazować realia społeczno – ekonomiczne. Każdy z graczy wciela się w swoją rolę, ma do wykonania zupełnie inne akcje, a do osiągnięcia zupełnie inny cel. Dosyć skomplikowana i bardzo długa.



Rozegraj miasto

Gra o konsultacjach społecznych. Jako jedyna dotyczy funkcjonującego już miasta. Każdy z graczy ma inne zadanie, jest inną grupą interesu, jedną z ról jest władza.

Jest pozbawiona elementu regrywalności.

Gra wymaga współpracy.





Wnioski



Gry związane z miastem = budowa miasta (ew. tour po zabytkach).

Ciekawe gry polityczne mogą być wykorzystane do naszej gry.

Jeśli gra stara się mocno trzymać zadanego tematu, wtedy zasady są bardzo skomplikowane. Jeśli gra jest prosta to w zasadzie w żaden sposób nie odzwierciedla zasad zarządzania miastem i ma luźny związek z tematem.

Gracze ogromną wagę przywiązują do strony wizualnej gry, wyprasek itp.