

# TOP 10 GIER TOWARZYSKICH

Lp.	Nazwa	Liczba graczy	Wiek graczy	Tematyka	Rodzaj	Czas gry	Cena	Opis	Ocena
1	Agricola	1-5	12+	Farma, budowa gospodarstw	gra symulacyjno-ekonomiczna	120 minut	ok. 187 zł	Gracze przenoszą się do 1670 roku. Rozpoczynają grę, posiadając dwóch członków rodziny mieszkających w dwuizbowej drewnianej chacie. W każdej rundzie gracz wysyła członków rodziny do pracy. Gracz rozbudowuje dom, uprawia zboże, warzywa, hoduje zwierzęta. Wygra ten, który każdego dnia przyczyni się do polepszenia warunków życia i powiększy swoją rodzinę. O zwycięstwie decyduje dobre planowanie - gracz do rozgrywki używa czterestu spośród 169 różnych kart Pomocników i 149 różnych kart Usprawnień.	Agricola należy do tych gier, po które z chęcią się sięga pomimo braku rozbudowanej fabuły. Liczy się tu rozbudowana mechanika i ogromna ilość elementów. Doskonale wykonana, świetnie skonstruowana, wymaga skupienia i kombinowania od samego początku. W grze pojawia się bardzo wiele możliwości i dróg do zwycięstwa. Liczy się tu intelekt i spryt. Punktowana jest prawie każda działalność - zarówno rozwój rodziny i domu, jak i hodowla zwierząt czy uprawa zbóż i warzyw.
2	Sid Meier's Civilization: The Board Game	2-4	13+	Cywilizacja, technologia	gra strategiczna	180 minut	ok. 180 zł	Zaprojektowana przez Kevina Wilsona Civilization: The Board Game to strategiczna gra, inspirowana legendarną serią gier komputerowych, stworzonych przez Sida Meiera. Gracze mają za zadanie poprowadzić swoją cywilizację przez wieki, odkrywając nowe technologie, rozwijając gospodarkę i kulturę, dbając przy tym o dostatecznie silne zaplecze militarne. Gracze odkrywają kolejne lądy, wznoszą metropolie, prowadzą badania naukowe i rozwijają kulturę swej cywilizacji. Wszystko po to, aby osiągnąć zwycięstwo w jednym z obszarów: militarnym, kulturowym, ekonomicznym, technologicznym.	To gra nieskomplikowana, ale wymagająca myślenia, którą cechuje ogrom możliwości przy podejmowaniu decyzji i wiele dróg, które mogą zaprowadzić do zwycięstwa w rywalizacji. Przez cały czas trwania rozgrywki musimy obserwować położenie przeciwnika na mapie, rozwój jego miast i armii. Na podstawie technologii opracowywanych przez swych rywali musimy przewidzieć rodzaj zwycięstwa, w kierunku, którego zmierzają nasi przeciwnicy. Sposobów na zwycięstwo i oszukiwanie przeciwnika jest wiele. Gra nie ma przestojów i pomimo niewielkiej interakcji między graczami, daje dużo satysfakcji.
3	Brass	3-4	13+	Ekonomia, przemysł, transport	gra strategiczna	120 minut	ok. 170 zł	Brass to gra dla zainteresowanych rewolucją przemysłową i rozwojem Anglii, w której gracze mają możliwość zamienić angielskie hrabstwo Lancashire w prężny ośrodek przemysłu włókienniczego. Gracze wcielają się w rolę przedsiębiorców starających się zarobić jak najwięcej pieniędzy na rozmaitych ówczesnych gałęziach przemysłu. Zadaniem graczy jest budowa młynów bawełnianych, kopalni węgla, kanałów, kolei, portów i stocznii. Odpowiednie zarządzanie nimi jest najlepszą drogą do zwycięstwa. Pierwsza część gry - epoka Kanałów, to tylko początek, rozpoznanie przeciwnika, inwestycja w rozwój technologiczny i gromadzenie odpowiedniej gotówki. Doperio epoka Kolei staje się walką o zyski.	Brass to gra dla miłośników ekonomii i biznesu. To wybitna gra dla chętnych wypróbowania podstawowych zasad teorii ekonomii. Próby monopolizowania rynku, agresywne inwestowanie, to jedno z wielu możliwych dróg, które prowadzą do zwycięstwa. Solidne wykonanie tylko zachęca do rozpoczęcia gry, a brak polskiej edycji nie przeszkadza w jej prowadzeniu, ponieważ plansza nie zawiera żadnych opisów, a instrukcja dostępna jest w wersji polskiej w Internecie.
4	Le Havre (Hawr)	1-5	12+	Ekonomia	gra strategiczna	150 minut	ok. 180 zł	Le Havre to francuskie miasto, w którym mieści się drugi co do wielkości port w kraju. Jak więc na port przystało, gra polega na dystrybuowaniu świeżo dostarczonych towarów. Od nas zależy jak w nie zainwestujemy. Możemy je sprzedawać, wykorzystywać do budowy własnych budynków i statków. Posiadane bujki to źródło inwestycji i dochodów. Nie możemy również zapomnieć o wyżywieniu swoich pracowników. Każda runda to siedem tur, podczas których gracze muszą zdobyć jak największą liczbę budynków, statków i gotówki. Zwycięzca może być tylko jeden - ten, który zgromadził największą fortunę.	Ta strategiczna gra twórców Agricoli przeznaczona jest dla fanatyków ekonomii. W wielu kwestiach podobna do Agricoli, chociażby zbierania plonów i wyżywienia na koniec rundy, jest o wiele bardziej dynamiczna w pojedynczych turach i mniej męczący umysł. Wykorzystywany mechanizm przerabiania surowców jeden w drugi i możliwość korzystania z budynków przez różnych graczy urozmaica grę. Mimo dość długiego czasu trwania całej rozgrywki, gra na pewno nie nudzi się.
5	Puerto Rico	2-5	12+	Ekonomia	gra strategiczna	90 minut	ok. 145 zł	W tej grze otrzymujemy miano plantatora z Puerto Rico, który zajmuje się uprawą m. in. zbóża cukru, tytoniu, czy kawy, jakże znaczących surowców tej wyspy. Gra polega na prowadzeniu biznesu tak, aby być bardziej wydajnym niż nasz przeciwnik. Na swoim terenie gracz ma obszar plantacji oraz miasto, w którym umieszcza budynki. Poza tym jest wolne miejsce na towary, pieniądze i nadwyżkowych kolonistów. Zabawa rozpoczyna się wtedy, kiedy przypływają statki. Musimy sprzedać nasze uprawy w najbardziej opiewnym czasie, po największym zysku, a przy tym rozwijać budynki. Unikalny system gry pozwala graczom samodzielnie wybierać kolejność faz w każdej turze, a gracz, który potrafi wykorzystać to z najlepszym skutkiem dla siebie, wygrywa grę.	Kolejna gra ekonomiczna, pozwalająca zagłębić się w tajniki uprawy surowców, prowadzenia plantacji i bycia potentatem w Puerto Rico. Dzięki wykonywaniu akcji przez wszystkich graczy rozgrywka przebiega dynamicznie i nie pozwala się nudzić. Głównym walorem gry jest wyszukiwanie takich zależności oraz synergii pomiędzy różnymi budynkami, które pozwalają nam optymalizować rozgrywkę. Gracze muszą stale obserwować planszę oponentów i kalkulować jakie działania będą najbardziej korzystne, a które pozwolą nam uprzykrzać życie naszym przeciwnikom. Gra jest na tyle skomplikowana, by otwierać przed graczami mnóstwo możliwości strategicznych, a zarazem na tyle prosta, by nie odstraszać początkujących.
6	Caylus	2-5	12+	Budowa zamku, handel	gra strategiczna	120 minut	ok. 140 zł	Caylus to ekonomia w średniowiecznym wydaniu. Gracze przenoszą się do 1289 roku na tereny Francji, gdzie król postanowił zbudować nowy zamek. W tym celu zjeżdżają się rzemieślnicy, architekci, robotnicy z całego kraju. Celem każdego z graczy jest uzyskanie jak największej liczby punktów prestiżu, które zdobywa poprzez budowanie budynków na planszy, budowanie elementów zamku oraz zamianie zdobytych surowców na punkty. W tym celu gracze wysyłają swoich robotników. Gra za każdym razem przebiega w inny sposób, co wymaga znalezienia nowego sposobu na realizację zamierzonych celów.	Caylus to gra całkowicie pozbawiona losowości. Rozgrywka składa się z siedmiu faz, podczas których należy skrupulatnie planować swoje ruchy i analizować posunięcia przeciwników. Przy okazji można w niej manipulować kolejnością ruchów, co zwiększa atrakcyjność gry. Gra jest ciekawą formą rozrywki nie tylko dla graczy początkujących. Doświadczeni planszowicze z pewnością docenią solidność mechaniki i kilka ciekawych rozwiązań, które pozwolą gimnastykować szare komórki.
7	Race for the Galaxy	2-4	12+	Fantasy, karty, cywilizacja, ekonomia	gra strategiczna	30 minut	ok. 80 zł	Race for the Galaxy to gra karciana, w której gracze budują kosmiczne cywilizacje za pomocą kart reprezentujących światy oraz postęp technologiczny i społeczny. Na początku każdej z rund gracz wybiera określoną rolę, która umożliwi podejmowanie pewnych kroków. W grze występuje podział na światy oraz technologie, które wskazują kierunek rozwoju naszej cywilizacji. Dróg do zwycięstwa jest co nie miara, jednak niepewność wynikająca z losowego doboru kart wymusza częste zmiany taktyczne.	W grze tej wykorzystuje się jedynie karty. Oszczędność formy nie zmniejsza jednak urozmaicenia w grze. Każda karta bowiem oprócz swej głównej funkcji pełni także rolę środka płatniczego oraz służy jako towar. Gra jest bardzo dynamiczna, ponieważ większość czynności wykonuje się jednocześnie i wymagane jest podejmowanie wielu decyzji. Dzięki zastosowaniu w grze mechanizmu losowania gra nie nudzi się, wymaga dostosowywania, a czasem naglej zmiany objętej wcześniej strategii.
8	Twilight Struggle: Deluxe Edition	2	13+	wojenna, polityka, karty	gra strategiczna	180 minut	ok. 180 zł	Gra przenosi nas w rok 1945, kiedy to nazistowskie Niemcy zostały pokonane, a prym wiodą dwa supermocarstwa - USA i ZSRR. Pomiędzy nimi rozgrywa się walka prowadzona przez szpiegów i polityków, naukowców i intelektualistów, artystów i zdrajców. Plansza do gry przedstawia mapę świata w okresie Zimnej Wojny gdzie gracze przesuwają swoje jednostki, rozszerzają i przejmują strefy wpływów oraz zdobywają sojuszników. W czasie rozgrywki gracze starają się wykorzystać na swoją korzyść szereg historycznych wydarzeń, które mogą ich poprowadzić do zwycięstwa. Gra polega na zwiększeniu swoich wpływów politycznych, nie zaś militarnych w ciągu 10 rund dzielących wojnę na 3 okresy.	Twilight Struggle to gra losowa, acz dobrze zbalansowana, dzięki czemu obie strony mają podobną szansę na zwycięstwo. Gra postępuje dość szybko, a wybór dostępnych możliwości zagrań nie powoduje dłuższych przestojów. To co jest jej zaletą to wysoka rozgrywalność, dzięki czemu gracze nie są wstanie się nią znudzić. Jest to gra dla lubiących interakcję, praktycznie każde zagranie jednego gracza może spowodować kompletną zmianę dotychczas rozważanych kroków przez drugiego gracza.
9	Cywilizacja: Poprzez Wieki	2-4	12+	cywilizacja, karty	gra strategiczna	240 minut	ok. 180 zł	To polska wersja znanej na całym świecie gry Through the Ages. Ta strategiczna gra polega na przeprowadzeniu swojej cywilizacji poprzez kolejne epoki: antyku, średniowiecza, czasów odkrywców i współczesności tak, by jej dzieje były trwale wyryte na kartach historii. Dróg do zwycięstwa jest wiele. Głównym celem gry jest zdobycie jak największej ilości punktów kultury, musimy przy tym pamiętać o wyżywieniu populacji, produkcji surowców, zadowoleniu naszej cywilizacji oraz tworzeniu wojska, które nas obroni. Możliwość ulepszenia i wznoszenia budowli, wprowadzania nowych ustrojów, tworzenia jednostek militarnych, wystawiania liderów, jak również same wydarzenia, takie jak zaraza czy najazdy barbarzyńców, dają nam poczucie tworzenia prawdziwej, tętniącej życiem cywilizacji.	Gra dość mocno odwołuje się do słynnego hitu gry komputerowej Sida Meiera, przez co dla fanów zasady są bardzo intuicyjne i przejrzyste. Prosta budowa gry daje wiele możliwości, zaś instrukcja podzielona na trzy typy rozrywki: uproszczoną, zaawansowaną i pełną pozwalają na stosunkowo szybkie opanowanie mnogości zasad. Autor również sugeruje w instrukcji kilka modyfikacji dla graczy, by rozgrywka stała się dla nich bardziej przystępna. Losowy rozkład kart powoduje, że każda rozgrywka jest niepowtarzalna i konieczne jest dostosowywanie swojej strategii do możliwości pojawiających się w kartach.
10	Boże Igrzysko	3-4	12+	cywilizacja, walka, polityka	gra strategiczna	120 minut	ok. 199 zł	Boże Igrzysko to gra nawiązująca do książki Normana Daviesa, w której gracze wcielają się w postaci magnatów Rzeczypospolitej w okresie od rządów Władysława Jagiełły do rozbiorów Polski. Gracze reprezentują 4 rodziny polskiej szlachty starając się zwiększyć swoje bogactwo i wpływy, odpierając przy tym najazdy wrogich narodów. Rozgrywka trwa cztery tury, z których każda podzielona jest na kilka etapów i faz. Gracze mają do dyspozycji szlachciców, którzy wykonują określone zadania: wysłać zbrojne wyprawy, zdobywać władzę na sejmikach ziemskich i przewaga polityczną na dworze Króla. Grę zwycięża ten gracz, którego ród zdobędzie najwięcej punktów prestiżu za sławę zdobytą w bitwach oraz fundowanie miast i powiększanie latyfundiów.	Mechanika Bożego Igrzyska, mimo że na pierwszy rzut oka jest skomplikowana, podczas gry okazuje się być prosta i intuicyjna. Gra łączy w sobie rywalizację i kooperację, ponieważ budując wojska gracze nie walczą pomiędzy sobą, a z wrogimi sąsiadami Rzeczypospolitej. Gra polega na losowości poprzez rzucanie kostką oraz decyzje podejmowane przez pozostałych graczy, wymaga więc częściej zmiany obranej wcześniej strategii. Gra dla początkujących może wydawać się dość skomplikowana, przytłaczająca, po kilku grach na pewno okaże się wciągająca i interesująca.