

„Karahex”

czyli jak przedstawić tradycję w formie gry planszowej

W zeszłym roku Mariola Abkowicz wpadła na pomysł stworzenia gry planszowej o tematyce karaimejskiej. Razem z braćmi zdecydowali się podjąć realizację tego pomysłu. Długo rozważaliśmy możliwe tematy i gatunki, wymyślaliśmy mechaniki i analizowaliśmy inne gry.

Ostatecznie wybraliśmy pomysł strategii ekonomicznej, w której każdy gracz będzie zarządzał swoim karaimejskim rodem, zasiedlał miasta, rozwijał sieci handlowe między wspólnotami, sadził ogórki, budował kawiarnie, fabryki tytoniu i kienesy. Głównym celem jest zdobycie największej ilości punktów szacunku dla swojego rodu wśród Karaimejów, ale by wygrać, gracz musi umiejętnie inwestować w różne elementy gry, które mogą dawać również zysk pieniężny lub produkować zasoby konieczne do stawiania zaawansowanych budowli. Aby zapewnić regrywalność, podzieliliśmy planszę na „heksy” (sześciokąty) reprezentujące miasta, w których historycznie istnieją lub istniały karaimejskie wspólnoty, zaczynając od Trok i Eupatorii, kończąc na odległym Harbinie. Płytki miast różnią się układem możliwych do postawienia budowli, więc plansza złożona z wylosowanych sześciokątów będzie za każdym razem inna.

Tak powstała gra planszowa „Karahex” (karaimejskie heksagony). Pierwszy prototyp zrobiliśmy ręcznie, wycinając elementy z kartonu i przyklejając wydrukowane części, w czym na końcowym etapie bardzo pomogła nam karaimejska młodzież.

Pierwszy playtest przeprowadziliśmy w sierpniu 2024 r. na międzynarodowym obozie karaimejskiej młodzieży „Bir-Bav”. Gra wzbudziła zainteresowanie, ale wymagała dopracowania balansu i zasad. Nad tym pracowaliśmy przez kolejne kilka miesięcy, równocześnie przygotowując ją do wydania w drukarni.

W tym czasie w polskim Ministerstwie Spraw Wewnętrznych i Administracji zatwierdzono



- ↑ Pierwszy playtest przeprowadziliśmy podczas tegorocznego obozu „Bir-Bav”. Fot. Aleksander Babadżan
- ← Dopracowany prototyp ogrywaliśmy we Wrocławiu w ramach Dni Czarnomorskich. Fot. Mariola Abkowicz

projekt na opracowanie gry i przyznano środki na wydruk pięciu prototypów. W październiku na zaproszenie Laurynasa Vaičiūnasa i Macieja Piotrowskiego z Kolegium Europy Wschodniej zdecydowaliśmy się przeprowadzić publiczne playtesty we Wrocławiu w ramach Dni Czarnomorskich, które odbywały się po raz pierwszy i poświęcone były historii, kulturom i literaturom Karaimów i Tatarów krymskich, Ukraińców i Bułgarów, Rumunów i Gruzinów. Ze względu na to, że w tym samym czasie odbywała się konferencja gamingowa GameOn w Wilnie, gdzie moi bracia Władimir i Aleksander prezentowali naszą grę komputerową „VED”, do Wrocławia przyleciałem wraz z Nadzieżdą Bakkał.

Pierwszy playtest odbył się w siedzibie KEW w XVI-wiecznym zamku w Wojnowicach z udziałem społeczności tłumaczy; jedną rozgrywkę prowadziliśmy po ukraińsku, a drugą po polsku. Wszyscy uczestnicy grali z zainteresowaniem, jednocześnie z ciekawością dopytując o Karaimów i kulturę karaïmską. Następnie po ciepłym pożegnaniu wróciliśmy do centrum miasta i spacerowaliśmy, podziwiając piękną architekturę Wrocławia. Kolejne playtesty przeprowadziliśmy w kawiarni z planszówkami Awaria Prądu, która wielokrotnie zajmowała pierwsze miejsce w rankingu lokali planszówkowych w całej Polsce. Gracze tutaj byli bardziej doświadczeni, od razu z łatwością łapali zasady i wchodzili w subtelne niuanse rozgrywki. „Karahex” spodobał im się dzięki swojej prostocie i dynamice. Otrzymaaliśmy wiele cennych wskazówek, które wykorzystaliśmy w kolejnych partiach gry. Zostawiliśmy dwa prototypy w Awarii Prądu do dalszego testowania.

Dzień przed wyjazdem z Wrocławia spotkaliśmy się w kameralnym karaïmskim gronie u Mi-szy Kuliczenko, aby wypróbować tryb dwuosobowy „Karahex”. Dodatkowo jeden prototyp wysłaliśmy do Gdańska do Zosi Pileckiej, aby go przetestowała w gronie rodziny oraz w lokalnej społeczności graczy, m.in. z trójmiejską grupą testerów gier planszowych o przewrotnej nazwie PortoTypy.

Nasza podróż zakończyła się powodzeniem, wróciliśmy do Trok z nowym prototypem, aby kontynuować testowanie i ulepszanie gry. Następnym krokiem będzie prezentacja „Karahexu”



Wrocławskie ogrywanie rozpoczęliśmy w siedzibie KEW, czyli w XVI-wiecznym zamku „wodnym” w Wojnowicach.

Fot. Mariola Abkowicz



Kontynuowaliśmy testy w kawiarni z planszówkami Awaria Prądu.

Fot. Mariola Abkowicz

wśród trockiej społeczności. Mamy nadzieję, że w przyszłym roku liczba egzemplarzy znacznie się powiększy i nowa wersja gry, ulepszona dzięki przeprowadzonym testom, będzie dostępna dla wszystkich zainteresowanych. ■

Garri Babadzan