



Co można zrobić w 20 sekund?



Można zaśmiać się złowrogo, ucałować swoje odbicie w lustrze albo zrobić selfie z przyjaciółmi.

Można się oświadczyć, a potem przez najdłuższą minutę w życiu czekać na odpowiedź.

Można też podjąć jedno z wielu wyzwań dostępnych w nowej grze Trefla!



Kurier, który doręczył paczkę, przyglądał mi się dziwnie. Szybko zrozumiałem, dlaczego. Paczka po przekręceniu wydawała dziwny dźwięk... Taki jednostajny szum... Zaciekawiony zajrzałem do środka. Znalazłem błękitne pudło i największą klepsydre, jaką kiedykolwiek widziałem w planszówce. Przesypywały się w niej małe kuleczki, co tłumaczyło efekty dźwiękowe. Oprócz tego wewnątrz znajdowało się kilka talii dwustronnych kart z łącznie 450 wyzwaniami. Instrukcja (w większości w formie komiksu) zmieściła się na jednej kartce.



WYŚCIG Z CZASEM

„20 sekund Challenge” nawiązuje do swojego imiennika, czyli gry „5 sekund”. Tyle że w pomarańczowo-niebieskim pudełku ukryto zabawę drużynową. Skrzyknij przyjaciół, podzielcie się na dwie drużyny i wytypujcie sędziego, który odmierzy kuleczki w klepsydze (żeby było po równo z obu stron), wylosuje pierwszą kartę, przeczyta pytanie i odwróci klepsydre kolorem denka odpowiednim dla jednej z drużyn.

Drużyna musi jak najszybciej wykonać zadanie – wtedy sędzia zatrzymuje klepsydre, kładąc ją na boku, czyta kolejne wy-

zwanie i obraca klepsydre kolorem drużyny przeciwnej ku górze. Teraz kolejna ekipa musi jak najszybciej wykonać zadanie – wtedy sędzia zatrzyma klepsydre i przeczyta wyzwanie dla pierwszej drużyny. I tak dalej. Zabawa trwa do momentu, aż jednej z drużyn skończy się czas. Wtedy rozpoczyna się kolejna runda. Zwycięza zespół, który jako pierwszy wygra trzy rundy.

DIABEŁ TKWI W SZCZEGÓŁACH

Czas gry zależy od samych uczestników, bo „20 sekund Challenge” to takie klepsydrowe przeciąganie liny. Jeżeli obie drużyny są zorganizowane i np. w podobnym wieku, to trudno uzyskać jednej z nich przewagę. Wtedy runda może trwać bardzo długo. Z drugiej strony diabeł tkwi w szczegółach... Otóż zadania są nierównomierne. Niektóre można wykonać ekspresowo (np. „Wymień trzy rzeczy, które się liże”), ale są też takie, które zajmują więcej czasu (np. „Zaprezentuj trzy style pływackie i niech twoja drużyna je odgadnie”). Są zadania zamknięte, w których nie ma wątpliwości, kiedy się kończą, ale są też otwarte, w których

dość trudno sprecyzować koniec. W takich przypadkach gracze muszą przyjąć pewną umowność, a główną rolę odgrywa sędzia. Jest on wykluczony z zabawy, dlatego najlepiej, by co rundę się zmieniał.

DYSTANS TO PODSTAWA

„20 sekund Challenge” to gra bardzo żywiołowa. Z jednej strony wymaga od graczy koncentracji, z drugiej wywołuje salwę śmiechu. Dobrze też, by uczestnicy mieli do siebie dystans. Trudno będzie w nią zagrać osobom zupełnie sobie obcym, drużyny muszą być zgrane. Zaobserwowałem, że osoby starsze mają problem z tym tytułem, ponieważ większość zadań jest dla nich zbyt infantylna. Z kolei młodsze dzieciaki bawią się świetnie, jednak przeszkadza im przerywanie zabawy, gdy gra drużyna przeciwna.

MŁODY DUCHEM

Czy „20 sekund Challenge” jest grą regrywalną? W pewnym sensie tak – jest w niej sporo wyzwań fizycznych wymagających sprawności, a to nigdy się nie nudzi. Są też wyzwania testujące wiedzę, a przy 450 kartach mało prawdopodobne, żeby ktoś zapamiętał swoje odpowiedzi. Czego mi tu zabrakło? Podziału kart na kategorie. Wtedy starsi gracze mogliby odrzucić zadania dla nich niewygodne. Można by też równomiernie rozdzielić wyzwania długie i krótkie, tak aby wyrównać szanse. Jeśli zaś chodzi o częstotliwość sięgania po grę, zasada jest taka: im młodszy uczestnicy, tym częściej będą to robić!



Marcin Korzeniecki – z planszowym hobby związany od roku 2007. Były redaktor magazynu „Świat Gier Planszowych”, obecnie prezes Stowarzyszenia Gier Planszowych „Gambit” w Gliwicach. Aktywny bloger i felietonista publikujący na platformie Znad Planszy pod szyldem SGP Gambit. Członek kapituły przyznającej tytuł Planszowej Gry Roku. Lubi gry, tak po prostu.