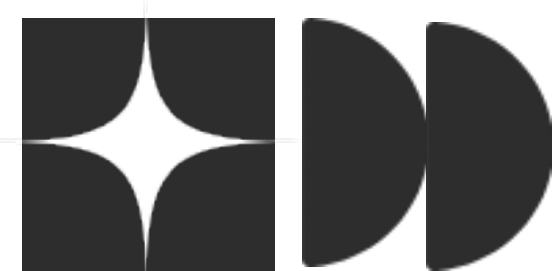
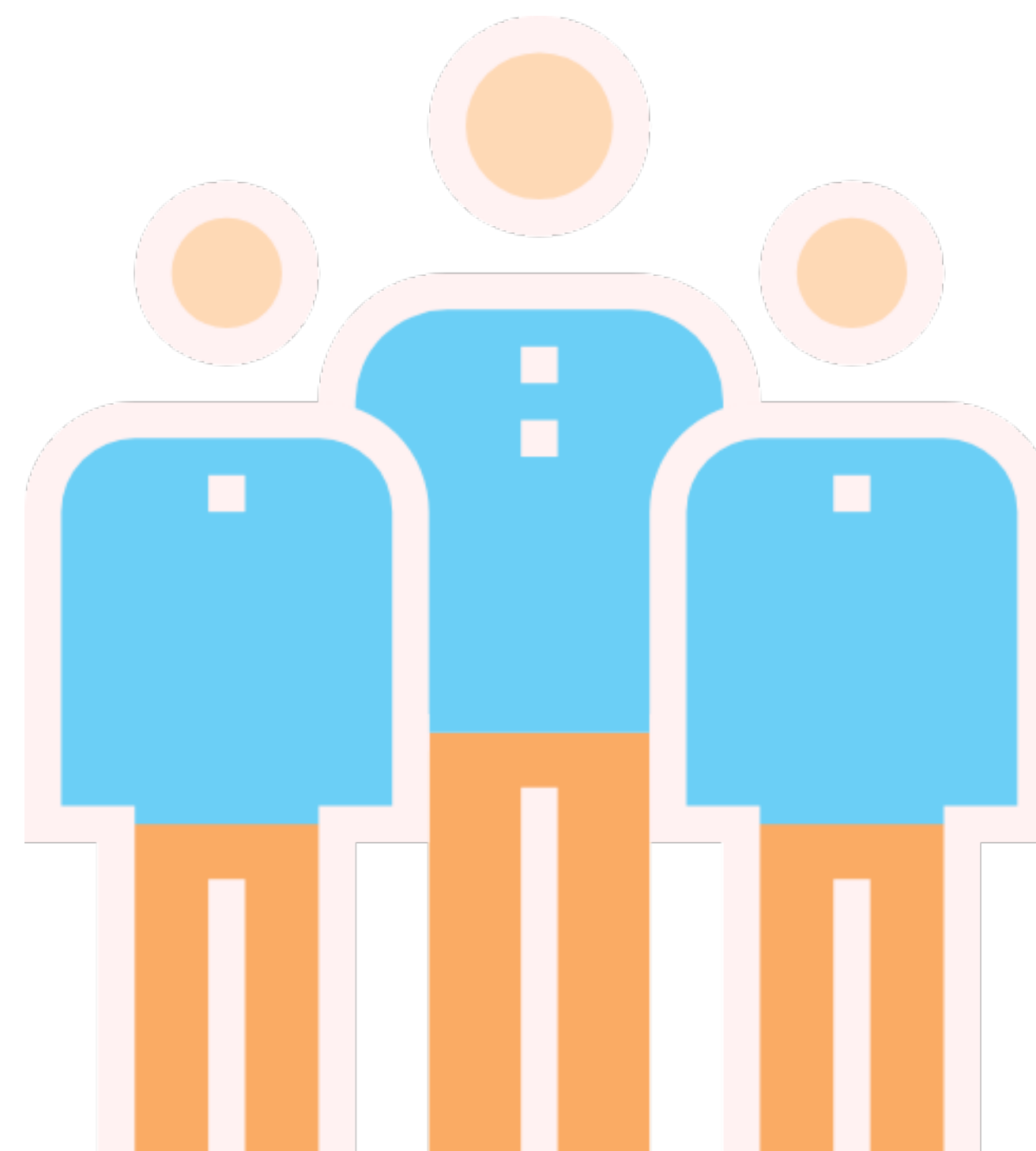


**PRZYKŁADOWE
MECHANIKI
GIER PLANSZOWYCH**



KOOPERACJA (CO-OPERATIVE PLAY)

Jest to mechanika, w której gracze grają wspólnie przeciwko grze.
Albo wygrywają wszyscy albo wszyscy przegrywają.
W danej mechanice konkurencja między graczami jest niewielka
lub nie występuje wcale.





RUCH Z PUNKTU DO PUNKTU (Point to Point Movement)

Mechanika, w której gracz może się poruszać na mapie po ustalonych punktach, które przeważnie są połączone liniami.

Ważne miejsca na mapie oznaczone są punktami, które zajmowane są zazwyczaj przez figurki lub znaczniki gracza.

Połączenie punktów pozwala na poruszanie się pomiędzy nimi.

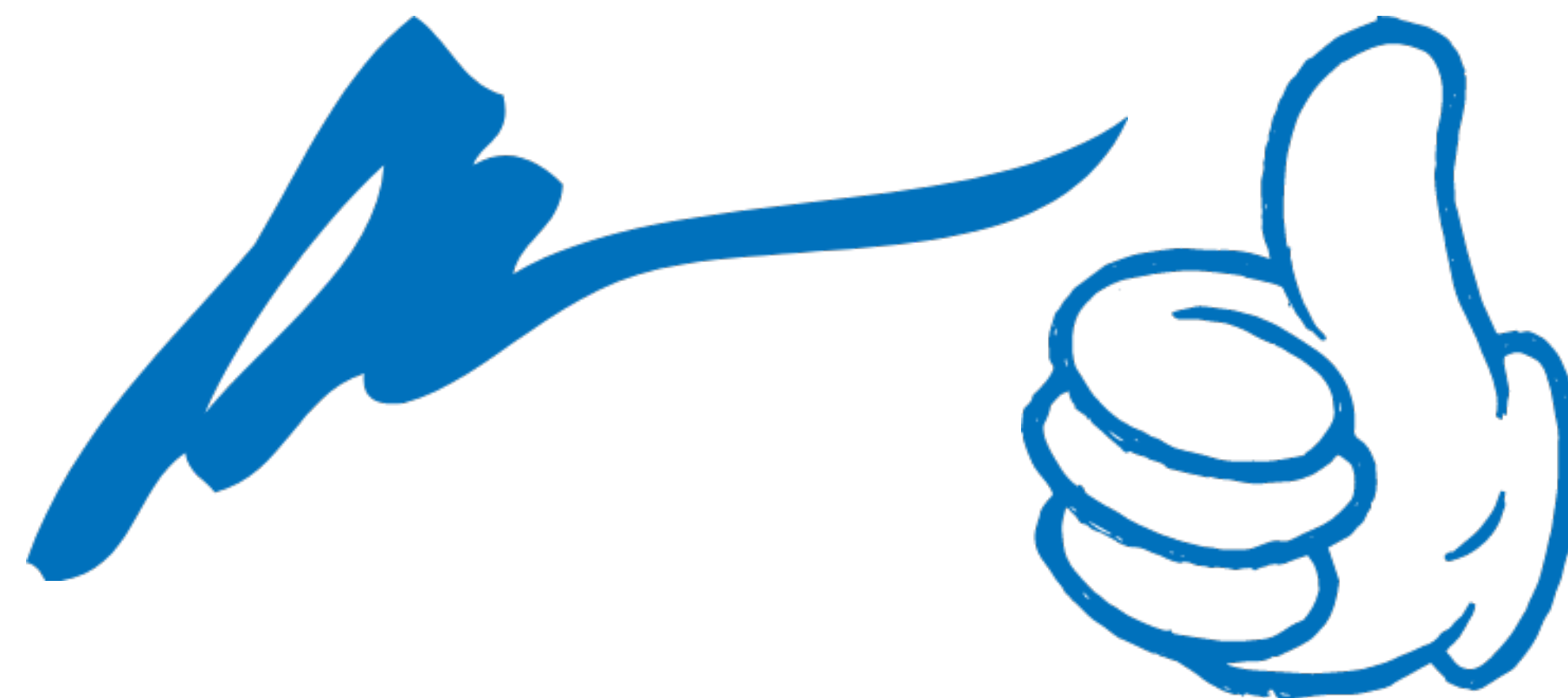




ZARZĄDZANIE RĘKĄ (Hand management)



W mechanice tej celem graczy jest zebrać na rękę określone karty w grupach lub sekwencjach. Gracz ma za zadanie zarządzać kartami na rękę. W aktualnie panujących warunkach i zasadach, zarządzanie ręką ma na celu uzyskanie jak największych korzyści wynikających z kart. Karty w trakcie gry mają różne zastosowania w grze.

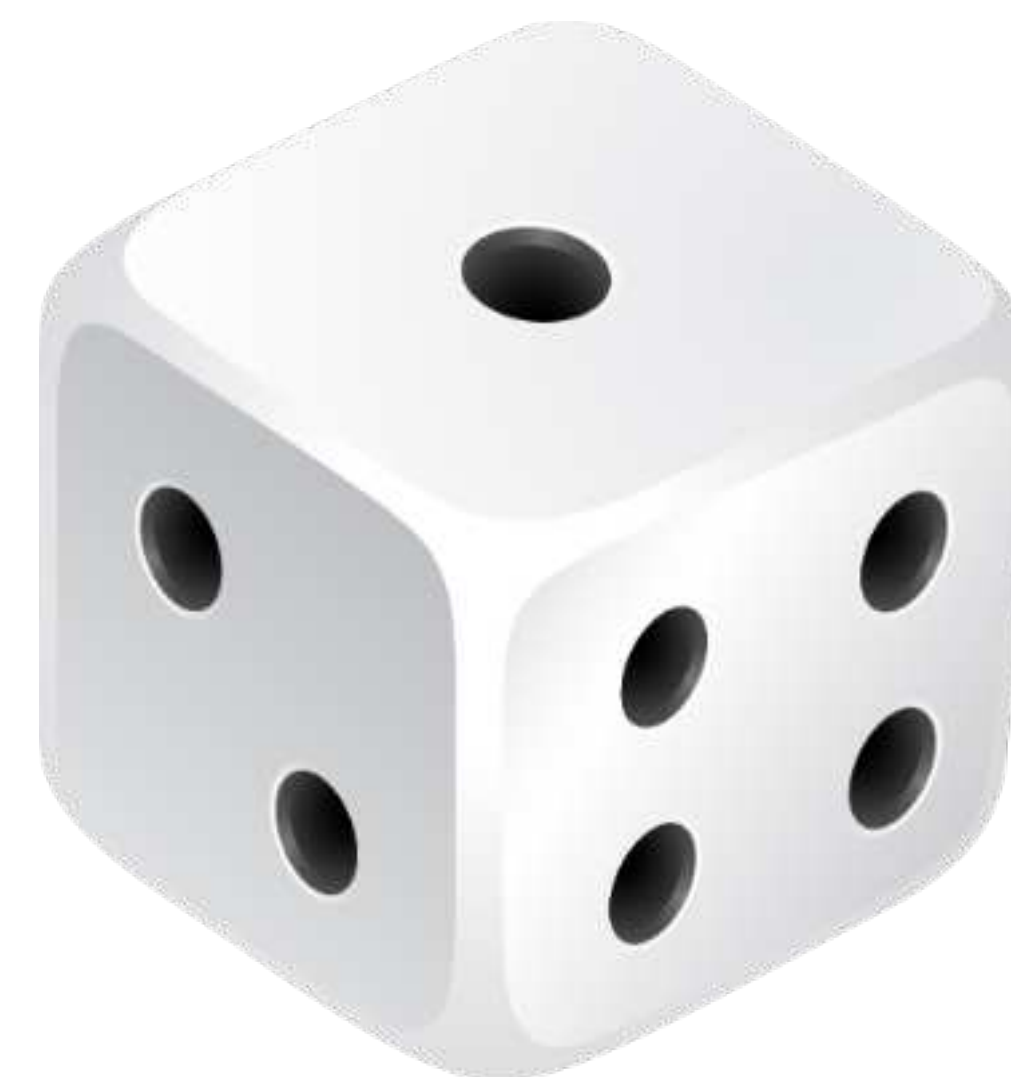




RZUT KOŚCIA (Dice rolling)

Jest to mechanika, w której mimo wykorzystywania wielu elementów gry losowość jest nieunikniona.

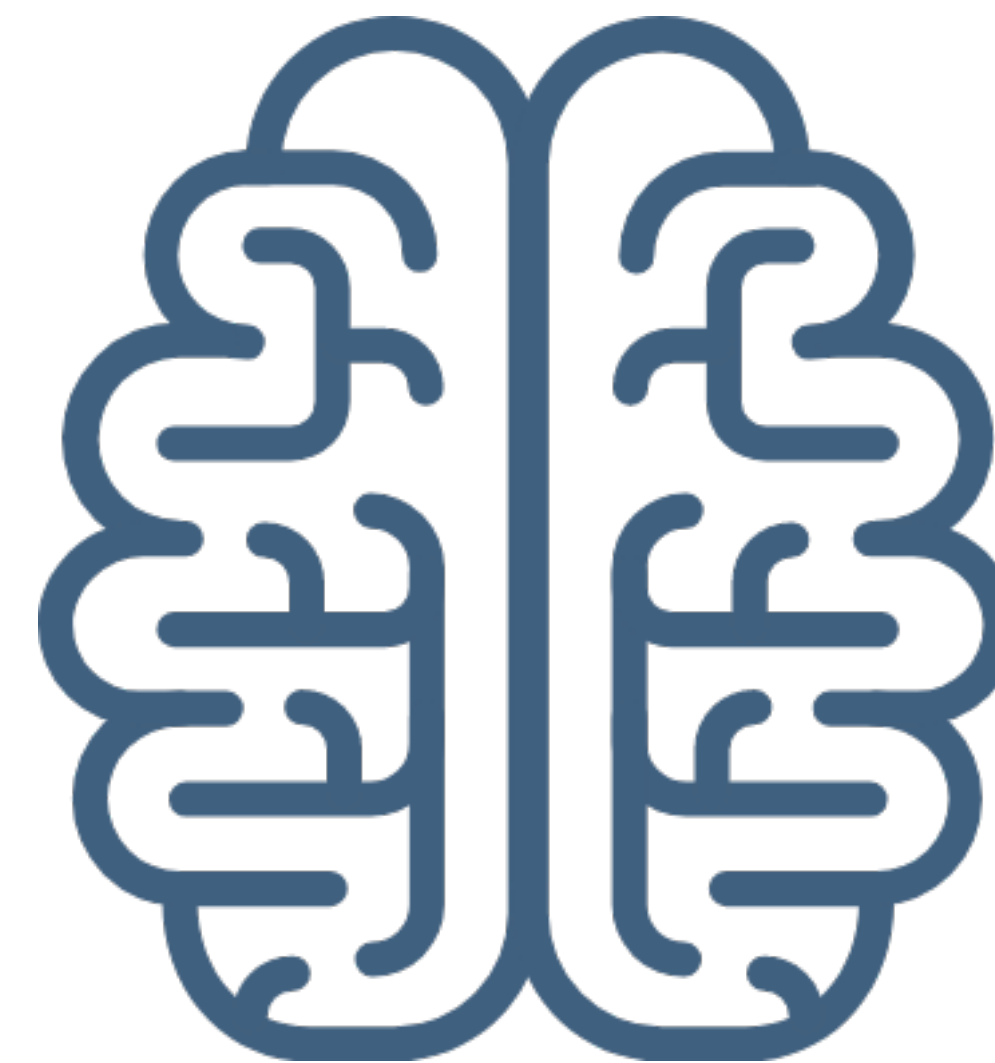
Kości mogą mieć różnorodną budowę, wyróżniamy np. kości, które mają cyfry tylko do 3, lub zamiast oznaczeń cyfr mają oznaczenia graficzne np. oznaczenie pogody, akcji itp.

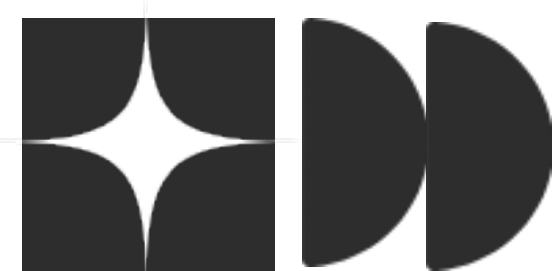




ZAPAMIĘTYWANIE (MEMORY)

Mechanika Memory opiera się na zapamiętywaniu przez gracza wcześniejszych wydarzeń lub różnych informacji, aby osiągnąć określony cel.





GRA KARCIANA (CARD GAME)



Karty są w tej mechanice kluczowym i najważniejszym elementem rozgrywki.

Ciekawostką jest, że większość zakupionych z grą kart jest wystarczająca do rozgrywki, ale istnieją także kolekcjonerskie gry karciane, w. których kupuje się starter, a następnie dokupuje kolejne pakiety, żeby ostatecznie zebrać jak najpotężniejszą talię.





opowiadanie historii (storytelling)

Powyższą mechanikę wykorzystują gry, w których opowiadanie historii jest kluczowe. Zadaniem gracza jest stworzenie historii na podstawie elementów obrazkowych lub pisanych.

