

# Goldingenes karaliste

## gaida sabus pabalstniekus

### Taivo Trams

Foto — Gatis Dieziņš.

Galda spēles cilvēki spēlējuši visos laikos. Tās vienojušas draugus un ģimenes, ļāvušas labāk izprast līdzspēlētājus, galu galā — palīdzējušas vienkārši labi pavadīt laiku. Mūsdienās, kad brīva laika ir pamaz, varētu domāt, ka galda spēļu vietu aizpilda saziņa internetā vai kāda spēle datorā. Tomēr tā gluži nav — pēdējā laikā galda spēļu popularitāte atkal pieaug un to klāsts kļūst arvien plašāks un daudzveidīgāks. Nu to papildina arī Latvijā radīta stratēģijas galda spēle «Goldingen».

### Vācu sarūpēts kultūršoks

Galda spēles «Goldingen» autors ir Jānis Gruzinskis. Dzimis un audzis pie Ventas rumbas, pēc tam devies studēt uz Rīgu, kur mācījies Rīgas tūrisma skolā. Saistībā ar tūrisma studijām Jānis nonāca Vācijā, kur piedzīvoja, kā pats saka, kultūršoku, kas būtiski mainīja viņa turpmāko dzīvi.

«Galda spēles man nebija sveša pasaule — mūsu ģimenē jau kopš manas bērnības tās bija ierasta lieta un bieža izklaide vakaros un nedēļas nogalēs. Spēlējām visas tolaik pieejamās un populārās spēles: cirku, ričuraču, domino, dambreti un kāršu spēles.»

Taču Vācijas pieredze būtiski mainīja viņa priekšstatus par galda spēļu pasauli. «Vācijā dzīvoju viesģimenē. Tādā jaukā vidusmēra vācu ģimenē — vīrs, sieva, divas meitas. Un viņiem bija tradīcija — nedēļas nogalēs visa ģimene, bieži vien arī kopā ar kaimiņiem, sanāca kopā un spēlēja galda spēles. Viesi nāca ar savu cienastu, tie bija savā ziņā tādi nelieli svētki. Latvijā tiem laikiem diezgan neiedomājama situācija,» stāsta spēles autors. «Tajā mājā bija liela kaste, tāda kārtīga pūralāde, pilna ar galda spēlēm. Latvijā tolaik galda spēle lielākoties bija tāds melnbalts, labākajā gadījumā — pablāvs krāsains izstrādājums visai sliktā poligrāfiskā kvalitātē, bet Vācijā man pavērsās pavisam cita pasaule — spilgtas krāsas, lieliskas ilustrācijas, spraigi

piedzīvojumi un stāsti! Tad arī sapratu, ka galda spēles nebūt nav domātas tikai bērniem.»

### Pirmās domas par spēli

Ja līdz tam Jānis bija vienkārši aizrāvis ar galda spēlēm, tad Vācijas pieredze nāca kā liels un pozitīvs impulss — viņš saprata, ka var radīt arī pats. Var vēl labāk, skaistāk un interesantāk. Tad arī dzima «Goldingen» pirmie iedīgļi, lai gan līdz spēles realizācijai vēl bija ejams tāls un sarežģīts ceļš.

Lūzuma punktu un pozitīvas pārmaiņas galda spēļu tirgū Latvijā iezīmēja izdevniecības «Egmont» izdots klasiskais «Monopols» — spēle ikona, ko paštaistās versijās pazina spēlētāji vēl padomju laikos. Tas bija pirmais nopietnais signāls, ka galda spēļu tirgus sāks attīstīties arī pie mums. Taču Jānis nevēlējās būt tikai pasīvs vērotājs un vienkāršs spēlētājs — Vācijā gūtā pieredze ļāva saprast, ka viņš spēj un grib radīt arī pats.

Pēc atgriešanās Latvijā dzima pirmās jaunās spēles idejas un sižeta versijas, tapa arī pirmās skices. Tolaik Jānis apmeklēja sagatavošanas kursus Lietišķās mākslas koledžā, kur viņam bija jāiesniedz arī savi darbi — par tiem kalpoja topošās spēles pirmās skices un kompozīcijas.

Pēc šī posma spēles tapšanā iestājās pauze. «Nācās visu nolikt malā darba dēļ — laiki mainījās, bija jāpelna nauda.» Tomēr no 2009. gada, kad iestājās dižķibeļi, «Goldingen» veidotājam atkal radās vairāk brīvu brīžu.

### Pilnībā «Made in Latvia»

«Tobrīd jau biju sapratis — ir jānodarbojas ar to, kas patiešām patīk, — tad arī viss sanāks. Vienlaikus dzima vēlme darīt kaut ko vairāk sev pašam. Tad nu atkal cēlu gaismā spēles ideju un sāku tā krietni nopietnāk domāt tās stāstu. Tobrīd jau bija uzkrāta lielāka pieredze šajā jomā.» Viss kopā ļāva realizēt projektu un izveidot pirmo visā pilnībā Latvijā tapušo stratēģijas galda spēli. «Goldingen» nekas nav aizgūts vai pielāgots no ārzemēs populārām galda spēlēm. Gan spēles stāsts un pasaule, kurā noris tās darbības, gan spēles noteikumi, gaita un kartes, kārtis un pārējie aksesuāri ir izdomāti, zīmēti, pārbaudīti un ražoti Latvijā. «Paši visu likām kopā, testējām un



Spēles autors Jānis Gruzinskis ir pārliecināts, ka galda spēlēm ir jābūt interesantām un vizuāli krāšņām.

## INTERESANTI

komplektējām. Centāties, lai viss būtu praktisks un arī skaists un saistošs.»

Pirmās pilnībā nokomplektētās spēles kastes «dzimšana» ir fiksēta pavisam precīzi — tas notika 2013. gada 8. novembrī plkst. 13.31. «Uz tās ir arī visu spēles tapšanā iesaistīto cilvēku paraksti, un tā tiks saglabāta piemiņai.»

### Paslēptā Kuldīga

Ko īsti nozīmē vārds «Goldingen»? «Daudzi cilvēki jau zina, ka tas ir senais Kuldīgas nosaukums. Es pats esmu nācis no šīs ļoti iedvesmojošās pilsētas. Tas arī pamudināja šādi nosaukt spēli, turklāt vārds ir skaists, un cilvēkiem viegli uztverams.»

Interesentiem gan nevajadzētu gaidīt, ka spēle būs ceļvedis pa Kuldīgu. «Mana Goldingene ir karaliste, pasaku valsts, kuras veidošanā var iesaistīties ikviens cilvēks uz šīs pasaules. Protams, tas nāks ar laiku, taču spēlē ir radīti visi vajadzīgie priekšnoteikumi. Spēlētājiem ir pases, katrai pasei — numurs, un pavisam drīz jaunajā mājaslapā [www.goldingen.com](http://www.goldingen.com) būs iespējams reģistrēt savu pasi un kļūt par oficiālu šīs karalistes iedzīvotāju. Tas sniegs iespēju pieteikt savu dalību «Goldingen» organizētajos spēļu vakaros, izpelnīties īpašo goda iedzīvotāja statusu, kā arī piedalīties turnīros, izcīnīt titulus un kļūt par varoni,» stāsta autors.

Tomēr daži Kuldīgas vaibsti ir ieslēpti spēles ilustrācijās. Acīgākie spēlētāji, īpaši jau kuldīdznieki, tos varētu pamanīt, piemēram, spēlē var atrast Kuldīgas rātsnamu, savukārt kartē attēlotās upes gultne atkārtoti Ventas tecējumu cauri pilsētai. Arī pilsētas skatu tornis un dažas salas atrodamas zīmējumos.

Spēlē «Goldingen» nav ne miņas no pelēcīguma un ikdienišķuma.

«Mūsu sabiedrībā valda tāds visai dīvains priekšstats, proti, latvisks dizains — tas ir kaut kas, kas iepakots brūnā preskartonā un apsiets ar prievīti. Nē — latvisks ir tas, ko es kā latvietis, Latvijas pilsonis, radu šajā zemē. Un šoreiz es gribēju radīt kaut ko skaistu un krāšņu, interesantu un kvalitatīvu. Tādu produktu, kas ir ne vien izdomāts un ražots pie mums Latvijā, bet ar savu funkcionalitāti arī apliecinātu, ka mēs varam — mums ir sava nākotne arī galda spēļu jomā. Galu galā — spēle ir ļoti emocionāls un cilvēkus apvienojošs produkts, un tādā tam arī jāizskatās.»

### Trilōģija

«Man vienmēr ir patīcis zīmēt, radīt, rasēt. Spēles pamats jau bija tapis, un kādu dienu es pie tā visa piesēdos uz ilgāku laiku — bija tāda sajūta, ka roka pati zināja, ko zīmēt, tik raiti virknējās tēli,» atminas Jānis.

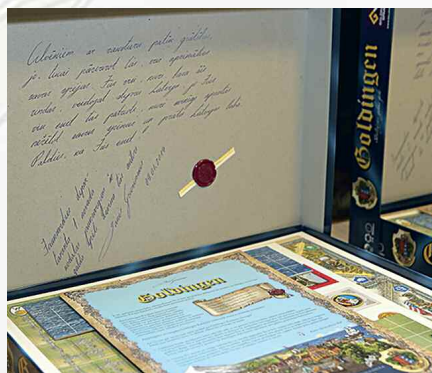


Autors Jānis Gruzinskis iepazīstina ar spēles noteikumiem.

Pašā sākumā šī aizraušanās vēl likās tikai kā rotaļa, kas patikami aizpildīs brīvo laiku kopā ar draugiem, bet jo drīz jaunais hobijs pārvērtās darbā — visskaistākajā darbā, jo, ja dari to, kas patīk, tad sekmējas.

«Dažreiz man bija sajūta, ka spēle rada un maina mani, nevis es to. Bija reizes, kad pat kādus 70% no visa jau gatavā vienkārši bija jāslauka no galda nost un jāsak viss no jauna. Visgrūtāk jau ir atzīt sev pašam, ka esi kļūdījies. Bet pēc tādām reizēm izdodas vislabākie rezultāti,» atzīst Jānis Gruzinskis.

«Goldingen» stāsts ir tikai tā sākumā. Spēle ir iecerēta kā trilōģija un veidota tā, ka nākotnē tai būs iespējams pievienot papildinājumus, kas ļaus ne vien palielināt spēlētāju skaitu, bet arī mainīt scenāriju. Tagad spēles darbība vērsta uz to, lai spēlētāji apgūtu māku komunicēt savā starpā, tirgoties cits ar citu, lai, liekot lietā diplomātiju, iegūtu lielāku labumu. Taču ļoti svarīga spēles sastāvdaļa ir arī dalībnieku saliedēšana, lai viņi mācītos sadarboties un palīdzētu mazākajiem vai iesācējiem — bez tā progresa nebūs nevienam. Spēles noteikumi pieļauj daudzas izvēles iespējas, tādējādi liekot katram pašam izvērtēt, vai pavērušos izdevību izmantot savtīgi vai arī meklēt gudrāku un citus saudzējošāku ceļu līdz uzvarai.



Spēle «Goldingen» ar veltījuma ierakstu no tās autora nonāk pie jaunsargiem.

Savukārt otrajā spēles daļā spēlētājiem vairāk uzmanības būs jāvelta militārajiem procesiem — tās darbība notiks 13. gs. sākumā, un sava loma spēles gaitā būs arī Krusta kariem. Tālākā nākotnē iecerēta arī trešā daļa, un visas spēles daļas vienos Goldingenes karaliste kā norises vieta.

### Spēle ģimenei un draugiem

Spēle ir paredzēta trim līdz sešiem spēlētājiem, un tā veidota kā klasiska ģimenes spēle. «Pasaulē ir zināmas daudzas divu vai četru spēlētāju galda spēles — bet man radās jautājums: ja ģimenē spēlē galda spēles, kur paliek vecvecāki vai draugi? Tādēļ es gribēju radīt spēli, kas savestu kopā ģimenes visas paaudzes vai pat divas nelielas ģimenes,» skaidro autors. Spēlēšanas laiks ir diezgan ilgs — divas līdz divarpus stundas, pirmajā reizē varbūt pat vairāk. Nākotnē tiks rīkoti arī «Goldingen» turnīri. To noteikumi nedaudz atšķirsies no ģimenes spēles noteikumiem, tie būs dinamiskāki un vairāk vērsti uz individuālu uzvaru un spēles gaitas paātrināšanu.

Goldingenes karalistes iepazīšanu vēlams uzsākt no 12 gadiem — jo spēles gaita prasa aktīvu līdzdomāšanu, liek izmantot dažādas stratēģijas un mainīt taktiku.

«Mani reizēm pārsteidz, ka desmitgadīgs bērns spēlē visu ātri aptver, bet kāds pieaugušais, pat vairākas reizes spēlējot, nesaprot nekā. Šķiet, ka mēs, pieaugušie, kādā brīdī esam pazaudējuši savu iekšējo bērnu — spēju priecāties, atslābināties un ļauties iztēlei. Bērns taču māk spēlēties pat ar ikdienišķiem priekšmetiem, tādiem kā katla vāks vai koka karote. Viņš apvelta tos ar neparastām īpašībām un ātri iejūtas pasaku varoņa lomā. Mums šis fantāzijas lidojums reizēm vairs nav pieejams vai arī ir aizmirsis ikdienas steigā,» atzīst Jānis Gruzinskis. Bet to var mēģināt atgūt — un te talkā nāks galda spēles. ■