

Spēle, kas dzimusi Latvijā

Politiski balsojumi un galma intrigas, negaidīti pavērsieni, tirgošanās un prasmīga kaulēšanās, jaunu tirdzniecības ceļu veidošana, pasakaina bagātība un, pats galvenais, rūpīgi pārdomāta stratēģija, bet galamērķis ir tikai viens – kļūt par *Goldingen Karalistes* hercogu.

Goldingen Karalistes kopējā teritorija, kas sastāv no sešām hercogistēm, aptver vien dažus desmitus kvadrātcimetru un ir ērti izklājama uz galda virsmas. Tā ir aizraujoša stratēģijas galda spēle, kas šoruden piedzīvojusi savu pirmo iznācienu sabiedrībā. „Goldingen” ir kuldīdznieka JĀŅA GRUZINSKA lolojums un apliecinājums tam, ka arī Latvijā var radīt skaistas, kvalitatīvas un pieprasītas lietas.

Pats sevi uzņēmējs pieticīgi raksturo kā cilvēku, kuram allaž patīcis kaut ko radīt un izgudrot. Interese par galda spēlēm viņam bijusi jau kopš bērnības, kad kopā ar vecākiem tika spēlēts gan „Rīču-raču”, gan „Cīrks”. Taču, kā atzīst Jānis, tolaik pieejamās spēles neizcēlās ar savu vizuālo noformējumu un bija ārkārtīgi vienkāršas – izmet kauliņu un noskaiti attiecīgo lauciņu skaitu. To, ka galda spēles var būt krāšņas, daudzveidīgas un neparasti aizraujošas, Jānis pirmoreiz apjauta, viesojoties ārzemēs. „Pirmais kultūršoks attiecībā uz galda spēlēm man bija tad, kad nokļuvu Vācijā. Dzīvoju kādā viesģimenē, kur bija tradīcija nedēļas nogales vakaros visai ģimenei savākties vienkopus un spēlēt galda spēles. Iedomājieties skatu, kad viņi atvēra kasti, kas līdzinājās pamatīgai pūralādei un kas bija pilna ar galda spēlēm! Tas bija brīdis, kad sapratu – galda spēles var būt arī citādākas, daudz pilnīgākas, ar neskaitāmiem zīmējumiem un idejām. Šī doma mani aizķēra tik ļoti, ka 2009. gadā, kad man radās vairāk brīva laika, sāku

zīmēt. Jau agrāk man bija tapušas dažas skices, tad nu izvilku tās ārā un, pētot tās, rokas vienkārši pašas sāka zīmēt spēles ritojumu,” stāsta Jānis par pirmajiem soļiem spēles radīšanā.

Stāsts par *Goldingen Karalisti* radās it kā pats no sevis, iedvesmojoties ne tikai no 16.-17. gadsimta pasaules vēstures, bet arī no Jāņa dzimtās pilsētas Kuldīgas. Tieši no Kuldīgas aizgūts arī karalistes un spēles nosaukums, jo 13. gadsimtā vieta, kur vēlāk izveidojās Kuldīgas pilsēta, dēvēta par *Goldingen*.

Balstoties uz vēsturiskajiem pētījumiem par 16.-17. gadsimta aktualitātēm sabiedrībā, politikā un tirdzniecībā ne tikai uz sauszemes, bet arī jūrā, tapušas daudzas spēles nianšes. Spēles noformējumā un noskaņas radīšanā nianšēm ir tik liela nozīme, ka pat *Goldingen Karalistes* ģerbonis tapis, sadarbojoties ar heraldikas speciālistu Rundāles pils direktoru Imantu Lancmani. Arī spēles vēsturiskā laika izvēle nav nejauša, Jānis skaidro, ka šis laiks pasaulē vēsturē ieņācis ar nozīmīgiem atklājumiem, tieši tādēļ ir tik saistošs.

„Goldingen” autors teic, ka līdz brīdim, kad spēle bijusi pilnībā izstrādāta, tā piedzīvojusi neskaitāmas izmaiņas. Vislabāk spēles nepilnības atklājas, to spēlējot, tāpēc līdz pat spēles publicēšanai tā šādā veidā regulāri testēta, tostarp arī no paša autora puses. Jānis atklāj, ka liela nozīme spēles testēšanā bijusi arī spēlētāju reakcijai. „Ja cilvēki spēles laikā priecājas, strīdas, dusmojas,

“Ja cilvēki spēles laikā priecājas, strīdas, dusmojas, apvainojas un atkal priecājas, ja viņu emocijas lēkā augšup-lejup, tad esmu uz pareizā ceļa.”

neskaitāmas izmaiņas. Vislabāk spēles nepilnības atklājas, to spēlējot, tāpēc līdz pat spēles publicēšanai tā šādā veidā regulāri testēta, tostarp arī no paša autora puses. Jānis atklāj, ka liela nozīme spēles testēšanā bijusi arī spēlētāju reakcijai. „Ja cilvēki spēles laikā priecājas, strīdas, dusmojas,



„Virtuālā vide tomēr ir ļoti vienkārša. Cilvēkam liekas, ka, ieejot virtuālajā vidē, viņš „audzē”, teiksim, redīsus vai aiziet pie draugiem paskatīties, kā „aug” viņu āboli. Viņam liekas, ka atrodas kompānijā, kaut patiesībā viens pats sēž istabā un, ja kādam aizraksta, smaida tikai ar smailiņiem. Spēlējot galda spēli, satiekas reāli cilvēki, ar reālām emocijām un nodarbojas ar kaut ko kopēju, vienā konkrētā laikā. Ar spēles starpniecību esmu viņus apvienojis,” teic Jānis Gruzinskis.

apvainojas un atkal priecājas, ja viņu emocijas lēkā augšup-lejup, tad esmu uz pareizā ceļa. Taču, ja kādā brīdī spēlētāji garlaikojas vai viņiem kaut kas nesanāk, saprotu, ka tas ir punkts, kurā man kaut kas ir jālabo, jo spēlē visu laiku ir jābūt aktivitātei. Nedrīkst būt tā, ka viens spēlētājs spēlē, bet pārējie tikmēr garlaikojas. Spēlei nepārtraukti ir jāiesaista visi spēlētāji,” skaidro Jānis, piebilstot, ka visu to ņēmis vērā, veidojot savu galda spēli. „Šī spēle ir domāta cilvēkiem, kuriem patīk kombinēt, kuriem patīk pārdomāt savas darbības, kuriem patīk kaulēties, tirgoties, komunicēt.” Šī spēle ir domāta tiem, kuri tic brīnumiem.

Taujāts, vai apsver domu spēli pārnest arī virtuālajā vidē, Jānis teic: „Varbūt kādreiz, bet šobrīd strādāju tieši pie galda spēles. Virtuālā vide tomēr ir ļoti vienkārša. Cilvēkam liekas, ka, ieejot virtuālajā vidē, viņš „audzē”, teiksim, redīsus vai aiziet pie draugiem paskatīties, kā „aug” viņu āboli. Viņam liekas, ka atrodas kompānijā, kaut patiesībā viens pats sēž

istabā un, ja kādam aizraksta, smaida tikai ar smailiņiem. Spēlējot galda spēli, satiekas reāli cilvēki, ar reālām emocijām un nodarbojas ar kaut ko kopēju, vienā konkrētā laikā. Ar spēles starpniecību esmu viņus apvienojis.”

Ar laiku Jānis pieļauj iespēju spēli arī paplašināt, jo tā taču esot brīnumu karaliste, kurā var darboties dažādos līmeņos, tostarp arī militāri stratēģiskā un politiskā līmenī, paplašinot karalistes robežas, iesaistot vairāk spēlētāju. Jau šobrīd „Goldingen” spēlētājiem ir iespēja iegūt ne tikai karalistes iedzīvotāja statusu, ko apliecina īpaša pase, bet pavisam drīz iesaistīties arī domubiedru grupās, reģistrējoties spēles interneta mājaslapā. Šāda spēles cienītāju kooperēšanās dos iespēju organizēt regulārus turnīrus spēlētāju vidū, tādējādi radot veselu kustību.

Jānis ir savas dzimtenes patriots un mīlestību pret Latviju un dzimto pilsētu Kuldīgu iekodējis arī savā spēlē. Neskaitot to, ka spēle pilnībā ražota Latvijā, tajā

atrodamas arī citas norādes par tās izcelsmes vietu. Ja vēriģi paraudzīsieties uz spēles laukumu, saīmēsiet tajā iemūžinātu Kuldīgas atrašanās vietu, bet uz katra spēles instrukcijas eksemplāra rakstīts veltījums: Ar mīlestību dzimtenei.

Jaunajiem uzņēmējiem, kuri vēl tikai lolo ieceri par iespēju realizēt dzīvē kādu no savām idejām, Jānis iesaka nepadoties un strādāt, jo informācijas un interneta laikmeta piedāvātās iespējas ir ļoti pašas: „Arī man neskaitāmas reizes ir nācies saskarties ar grūtībām, bet grūtības – tas ir ļoti relatīvs jēdziens. Es ļoti bieži šaubos, bet tādos brīžos es domāju: paklau, esmu jau tik tālu ticis! Katru reizi, kad šaubies un pārvari savas šaubas, tu redzi – to var izdarīt. Vai tad nav labāk neskaitāmas reizes mēģināt, līdz tev sanāk, nekā vienreiz nobīties un teikt: nē, vairs ne? Vajag cīnīties, nevajag padoties! Ja nezaudēsi ticību, tad viss izdosies.”

Aleksandra Ugrika
Foto: Inga Nestere

Tradīcija dāvāt svētku sajūtu

Aleksandra Ugrika

Sākums 3.lpp.

Šogad ideju par neparastajiem dekoriem ieteikusi kādas audzēknes mamma, un pēc viņas sagatavota parauga pie darbiņa kopā ar saviem vecākiem ķērušies arī pārējie klases audzēkņi. „Tas ir tāds liels darbošanās prieks,” raksturojot darba procesu, stāsta klases audzinātāja M. Viļuma. „Ikdienas skrējienā vecākiem atliek maz laika, lai kopā ar bērniem varētu kaut ko darīt. Šī bija iespēja pabūt kopā, un viņi to novērtēja.”

Veidojot krāšņos dekorus no dabas materiāliem, bērni tajos ielikuši gan savu nebēdnīgo prieku, gan laimes sajūtu, ko sniedz iespēja darboties kopā ar mammu vai tēti, kā arī daudz, daudz labu domu.

Tuvojoties gada gaidītākajiem svētkiem, 4.klases audzēkņi „JV”



lasītājiem novēl domāt gaišas domas, veselību un, protams, priecīgus Ziemassvētkus!

Jau trešo gadu pēc kārtas 4.A klases audzēkņi gatavo īpašu svētku pārsteigumu – šoreiz tās ir dekoratīvas čiekuru bumbas un krāšņas mandalas Gārsenes psihoneiroloģiskās slimnīcas iemītniekiem.

