桌游:方寸间 无穷乐

500年前,法国南部,草原、道路、城市、修道院,其间活跃着一群农夫、强盗、骑士、僧侣。这种场景不是出现在电影中,而是出现在几位当代青年手中,他们通过手中的纸牌兴致勃勃地构建出中古世纪的欧洲。

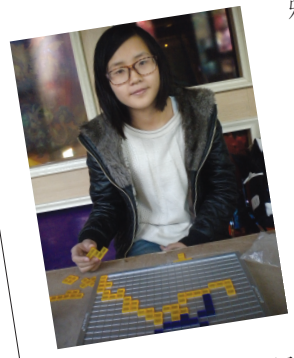
他们玩的是一种名为卡卡颂(Carcassonne)的桌游,卡卡颂得名自一个法国同名小镇,这款又被称为卡卡城的游戏与另外一款游戏卡坦岛并称桌游界的"双卡"。

虽然象棋、扑克、麻将在形式上与桌游有相似之处,但并不算严格意义上的桌游。桌游是BoardGame的中文翻译,内容涉及战争、贸易、文化、艺术、城市建设、历史等多个方面,不同于网游,是一种面对面的游戏,非常强调彼此的沟通交流。

桌游发源于德国,风行欧美数十年,至今而不衰。最早进入中国内地是在2005年,一个韩国人在上海交通大学西门开了一家桌游吧,随之桌游在北京、上海、广州等城市渐渐流行。而桌游在郑州也已有5年光景,以其独特魅力吸引着学生族、工薪族甚至老板族等参与其中,玩家在斗智斗勇中感受到无穷的快乐。

郑州晚报记者 潘登 文/图

喻宁:玩出来的桌游女裁判



初见喻宁的人很难想象这是一个很爱玩的女孩。文静、稍显内向的她正在郑州大学音乐学院上大二,课业之余,她在一家从事桌游产品提供、桌游比赛组织的公司兼职推广人员,驻守文化路上的一家休闲娱乐店铺。

刚踏入大学校园,她就被学校的桌游社招新活动给引诱过去,成了一名桌游玩家。此前她并没有接触过桌游。

谈起玩桌游的感受,她用"嗨皮"这个词语形容。虽然只玩了一年多,从时间上她算不了资深玩家,但她水平进步很快,没过多久,她就被业内考核通过成为一名"三国杀"比赛初级裁判,加入"三国杀"比赛裁判协会。据说,这个资格获得者在郑州并不多。而众多玩家对这名来自湖南长沙、在郑州学声乐的年轻美眉裁判很喜欢和服气。

感情"催化剂"

桌游是一种面对面的游戏,非常强调人际交流,最吸引人的地方莫过于它拥有的互动性,包含人与人之间的沟通与对话,还可以观察彼此的表情变化。

经常可以在桌游吧里看见玩家们叫喊、吹牛、装弱,各种情绪在玩桌游的过程中一览无余。有的人赢的时候会欣喜若狂,有的人在快输的时候会哭丧着一张脸,而有的人在说谎时可以面不改色,还有的玩家尽说着一些风凉话,完全都是在打嘴炮。

"我们在游戏中伪装或吹嘘会让整个局势变得不可预测,而这是玩电脑游戏所不能享受的乐趣。"一名资深玩家说。

几个人围着一张桌子,不仅可以扮演各种角色斗智斗勇,同时还可以增进彼此的沟通了解,加深友谊,这种独特"催化剂"是大行其道的网游中所不具备的。而外国人喜欢将桌游称之为社交游戏(social game),因为每个玩家都需要在游戏中与其他玩家沟通,良好的谈判技巧无论在游戏或现实生活都同样重要。

不分男女老幼、身份职业,都可以享受到桌游所带来的欢乐,桌游是家庭休闲、朋友聚会、甚至商务闲暇等多种场合的理想休闲娱乐方式。

正因为桌游既能益智,又能娱情,传入中国后,短短数年间,就拥有了数以万计的玩家,线上线下各种组织应运而生。

"不插电"的游戏

"在欧美,桌游就和我们平常下棋、打扑克、玩麻将一样很常见,大家聚在一起时就会玩。"一名圈内人士说。

桌游很简单,打开一个个盒子,快乐就被释放出来,一副纸牌、一纸说明、一张桌子就能让一起玩的人度过一段幸福时光。

桌游也不简单,需要动脑,"易学难精",要成为一名大赢家,除了要寻找制胜方法外,很多时候你要在适当时机做出正确的决策。这方面正好能启发人的逻辑思考能力及判断能力。

桌游大致分为欢乐类、策略类和战旗类三大类,按照入门上手的难易程度相应是初、中、高级。虽然只有三类,但却蕴含着拍卖、交易、建设、谈判、投票、区域控制等较多的游戏机制和系统。

桌游至今已经出现数万种不同的游戏,有简单的给婴幼儿玩的,到非常复杂的需要玩N个轮回的战争游戏,可以说无所不包。

不同于网游,桌游这种"不插电"的游戏事实上是把游戏从网络"拉"回了桌面,从虚拟回归到现实,可以让一些人远离网络暴力游戏,除了酒吧、迪厅、KTV等场所,也为人们提供了一个健康的相对轻松的休闲空间。

今天,许多人们的学习、工作压力大,而桌游这种智力玩具以其或简单或复杂的设计,很容易就让人爱不释手,在嘻嘻哈哈中释放压力、缓解疲劳、调节情绪,可以说是身边的心理医生。另外,桌游可以防止早衰,它就像头脑健身器,可以激活更多的脑细胞,在手与脑的配合中能够让大脑和身体一同运动起来。

桌游可以"游"更久

桌游品种、玩法层出不穷,其中在中国最出名、玩得最火的就是"三国杀",有全国性的竞技赛事,目前新一轮的巡回海选正在包括郑州在内的多个城市进行。

桌游刚进入中国时,一批专门的桌游吧(实体店)如雨后春笋般出现在北京、上海、广州、成都等城市,前些年在郑州也出现规模大小不等的数十家桌游吧。但记者连日调查发现,郑州原先几家人气很高的桌游吧已经人去室空。

一名不愿意透露姓名的经营者说,一家桌游吧开张仅需数万元,而收费很便宜,一般就十几块钱。而为了吸引玩家,桌游吧往往开设在市内繁华地段的写字楼。这样一来,持续经营的成本就难以弥补,就是仍存在的桌游吧盈利情况也不理想,很多都是勉力维持。目前咖啡馆、茶楼、桌球会所等综合性休闲场所也会提供桌游服务,往往是店方提供场地,桌游推广商家提供产品。

"其实玩家手中有了产品,可以随时随地玩,不一定非要到专门的桌游吧,加上网络在线的桌游产品一起对实体店构成了冲击。"

但这名经营者又强调说,虽然实体店经营情况不理想,但不代表桌游行业的商业价值不高。他对桌游行业的含"金"量很看好,随着桌游产品的不断丰富、文化氛围的日益浓厚、玩家队伍的成熟扩大以及盈利模式的多元化,桌游行业还是能赚到钱的。

张平:用桌游为爱情"加温"

2008年还在大学读书时,张平就知道了桌游,知道不少同学正在疯玩"三国杀",但他怕上瘾,影响功课就忍住没加入。

刚毕业的他目前从事市场销售,工作顺利的他很快遇到了自己喜欢的女孩。逛街、看电影,一心让女友快乐的他想起了桌游。

为此,他还专门到文化路实地"踩点",查看有无桌游服务、环境好不好。一切OK后,他拉着女友,两人第一次玩起了桌游。他们挑选入门级、欢乐型的"层层叠",类似搭积木。

"它会不会倒啊?""吓死我了!"女友惊呼,他在对面鼓励别怕。两人玩得很开心,玩了一会儿"层层叠",又去挑选其他的游戏。