



**YANO GRA LOGICZNO-STRATEGICZNA**  
**CONCEPTUS** © TM  
**MASTERS GAME**  
**PROSTE i PRZEJRZyste ZASADY**  
dające nieskończoną ilość rozwiązań podczas intuicyjnego budowania wciągającej strategii

## Yano CONCEPTUS Game

To rodzina logiczno-strategicznych gier przyszłości, w których nadrzędną zasadą są genialnie proste i przejrzyste dla każdego zasady gry, umożliwiające jednocześnie ciekawe intuicyjne rozbudowywanie strategii w oparciu o siłę umysłu gracza, przy czym doświadczenie nie odgrywa aż tak szczególnej roli jak w innych grach logicznych, co daje większe szansę na zwycięstwo każdemu, kto chce grać, tym samym poszerza znacznie krąg potencjalnych graczy i stawia grę na światowym poziomie z bardzo dużym potencjałem popularności.

## CONCEPTUS MASTERS

To rdzeń Yano Conceptus Game i jednocześnie pierwsza gra z tej rodziny, która po gruntownym przetestowaniu trafia do szerokiego odbiorcy na całym świecie z najlepszymi recenzjami zarówno amatorów jak i grających w planszówki, gry logiczne, szachistów - z wysokim uznaniem specjalistów.

## GENEZA FABUŁY CONCEPTUSA

W każdej fabule jest dwa ziarnka prawdy i tyle samo fantazji. Może ona wzbogacić doznania gracza, ale jednocześnie gra jest tak skonstruowana, że fabuła nie komplikuje w najmniejszym stopniu jej zasad.

Jak głosi legenda początki współczesnej wersji "Conceptusa" z XXI wieku sięgają starożytnych cywilizacji. O kamieniach rzuconych pod nogi wroga w geście przestrogi i symbolu siły możemy zastyszeć w opowieściach z epoki Majów czy Inków, a może i starożytnej Grecji. Precyzyjne metody przeliczania długości w skomplikowanych strategiach budowy egipskich piramid do dziś łamią głowy najlepszych naukowców, przestrzenne i wielopoziomowe koncepcje budowy Inków są do dzisiaj zagadką. I choć nigdy w historii świata nikt nie grał w taką grę, można przypuszczać, że na przestrzeni dziejów wiele takich strategii budowało całe cywilizacje, a błędy w koncepcjach prowadziły je do upadku. Myśl wielopoziomowych struktur logicznych daje tej grze siłę ponadczasowa i jest tylko kwestią czasu i sposobów działania, by grano w nią na całym świecie.

Etymologia historii Conceptusa sięga pradawnych czasów. Wielu łała sobie głowę nad pochodzeniem tego słowa i historii jego powstania. Są różne wersje jedne bardziej prawdopodobne, inne mniej. Najczęściej opowiadaną przez całe pokolenia jest historia o ... czekoladzie...

## ZARYS FABUŁY CONCEPTUS MASTERS FANTASY

Pewnego dnia z małego miasteczka wyruszył autokar z wycieczką dzieci do dużego muzeum. Wszyscy byli bardzo ciekawi spotkania, bo miał ich oprowadzać bardzo znany z mediów archeolog. Podczas oprowadzania po muzeum, dzieci oglądały bardzo stare eksponaty i słuchały opowieści. Zatrzymały się przy gablocie, w której leżał kawałek kamiennej tablicy, ale na tyle mały, że trudno było cokolwiek odczytać, tym bardziej, że język był dla nich niezrozumiały. Najmłodsze dziecko zainteresowało się tym okazem i zapytało archeologa co to takiego. On zatrzymawszy się westchnął i opowiedział legendę o kamieniach z czasów, gdy obowiązywały zupełnie inne kalendarze, a ślady po ówczesnej cywilizacji bardzo nurtują naukowców, bo jak się okazuje prawdopodobnie były to cywilizacje na bardzo wysokim stopniu rozwoju. Ten kamienny kawałek pochodził prawdopodobnie z tamtych czasów, a legenda głosi, że całość jest gdzieś jeszcze nieodnaleziona, a kluczem do odnalezienia jest mały kamień w trzech częściach, wyglądający jakby było popękany. Po powrocie z muzeum ciekawe dziecko swoje pierwsze kroki skierowało na strych, gdzie stała stara komoda, a w jednej z szuflad jak pamięta z wczesnego dzieciństwa wśród szpargałów leżały jakieś kawałki kamieni. Jakie było zdumienie dziewczynki, gdy okazało się, że trzy kawałki kamienia pasują do siebie jak ulał. Od razu pobiegła pokazać go Tacie, który kiedyś opowiadał jej o skarbach w najstarszych zabytkach ich miasteczka. Gdy opowiedziała o legendzie zasłyszanej w muzeum, tato rozpoczął wertowanie materiałów historycznych, poszukiwania zawiiodły go do trzech miejsc. Pięknej rezydencji pałacowej, Oranżerii w starym parku i starego zabytkowego kościoła.

Do poszukiwań włączyło się wielu śmiazków i udało się odnaleźć w czeluściach podziemi tych trzech zabytków trzy kapsuły czasu. Każdy z części kamieni leżących sobie beztrudno w starej komodzie na strychu okazał się trzema kluczami do otwarcia kapsuł czasu. Odkryto w nich wiele opisywanych, ale nigdy nie odnalezionych materiałów historycznych. Między innymi trzy ręcznie pisane księgi o historii tego grodu od czasów, gdy było tam jeszcze tylko pustkowie. Najcenniejszym znaleziskiem okazała się skrzynia, w której do kapsuły czasu została owinięta w lniane płótno ciężka kamienna tablica z ułamanym rogiem i z 30 małymi kamieniami w dwóch różnych odcieniach, z wyłobionymi otworami. Obok leżała historia tej tablicy, która poprzez kuzyna właściciela pałacu, który brał udział w wyprawach na różne krańce świata, została przywieziona z wykopalisk odkrytych przez pierwszych archeologów. Informacje o pochodzeniu kamiennej tablicy z kamieniami sugerowały okres cywilizacji Inków, Majów, starożytnej Grecji lub starożytnych Chin. Na odwrocie tablicy wyryta była prosta czytelna instrukcja językiem obrazkowym.

Wszyscy oniemieli. po chwili dwie osoby ułożyły małe kamienie na tablicy i zaczęli je przestawiać wg instrukcji. Genialnie proste zasady budowały niezwykle złożoną strategię. Odnaleziono jedną z najstarszych gier logicznych na świecie. Dziewczynka, która połączyła historię z muzeum z kamieniami bardzo było ciekawa co zawierają odnalezione ręcznie pisane księgi. Jak się okazało po ich przestudiowaniu przez najlepszych specjalistów autorzy opowiadali w nich całe wieki barwnych losów tego miejsca.

Dawno temu na pustkowiu pewien jegomość postanowił postawić zamczysko. Jak głosi legenda czasy były niespokojne, więc wokół zamczyska kazał zbudować szeroko rozciągające się lochy - cały labirynt podziemnych korytarzy na różnych poziomach. Kierunki ich odnóg świadczyły, że prawdopodobnie były to podziemia obronne, służące do szybkiego przemieszczania się na tyły wroga, jako kryjówka lub do ucieczki w przypadku zajęcia zamku. Przez długi okres pokoju i dostatku podziemia coraz mniej były wykorzystywane i po jakimś czasie zapomniane.

Po latach na miejscu zamczyska inny jegomość wybudował piękną rezydencję z parkiem i 4 stawami rozdzielonymi rzeką. Przez kolejne wieki rezydencja piękniała, a drzewa coraz bardziej się starzały. Księga opisuje losy kolejnych właścicieli, którzy ją zamieszkiwali, Jeden był miłośnikiem cytrusów w parku wybudował piękną oranżerię. W starodrzewiu było wiele cennych gatunków, w tym między innymi rosły dęby i modrzewie. Gdy jeden z nich przewrócił się ze starości, a jego korzenie odsłoniły podziemne przejście. Ku zdziwieniu właściciela jego słudzy odkopali wejście do całej sieci tuneli. Odżyła stara legenda o nieprzebytych lochach, w których można było się zgubić i nie przeżyć jak się nie znało całego labiryntu. Jeden z giermków o mały włos nie podzieliłby takiego losu. Niestety wiele korytarzy ugryzł już ząb czasu, pozapadały się i nie dało się określić ich rzeczywistych rozmiarów. Ale legenda mnożyła różne domysły. W rezydencji odbywało się wiele historycznie ważnych wydarzeń, włącznie z pisaniem tu dokumentów, które później zaważyły o całej historii świata. Była też opowieść nawiązująca do historii świata zapisanej w architekturze pięknej rezydencji i legenda o odcisniętym kopycie końskim w wielkim kamieniu i wiele, wiele innych.

Księgi opisują także historię mieszkającego tu małego chłopca, który zapaścił się w głąb piwnic i odnalazł wrota do lochów. Postanowił wejść i zobaczyć dokąd wiodą korytarze. A że panowała tam całkowicie inna akustyka, przyniósł tam swoje skrzypce, na których uczył go grać ojciec i zaczął grać. Muzyka rozeszła się przez labirynt po całej rezydencji. Mieszkańcy byli zadziwieni, skąd tak pięknie ją słychać. Gdy Ojciec chłopca dowiedział się jak do tego doszło, zrugął go za niebezpieczne zabawy i kazał zamurować wejście do lochów. Na kolejne lata pozostały one w zapomnieniu.

Gdy nadszedł krwawy czas wojny i najeźdźcy zajęli całą rezydencję kilka razy próbowano odbić pałac, ale bezskutecznie. Okupujące wojska miały swoje magazyny żywności w Oranżerii, a rdzenni mieszkańcy grodu przymierali głodem.

Pamiętając legendę o labiryncie lochów, postanowili wykorzystać je do walki z wrogiem. Ryzykowali wiele. Ich życie wisiało na włosku i dlatego, że wróg był bezlitosny, jaki i dlatego, że lochy były bardzo niebezpieczne. Podziemne korytarze rozchodzące w różnych kierunkach sypały się niemiłosiernie. W niektórych miejscach trzeba było się czołgać, żeby precyzyjnie się dalej. Po Burzliwym zebraniu zgłosiło się na ochotnika 15 młodych śmiałków. Zdecydowali się na wykonanie planów korytarzy podziemnego labiryntu i dotarcie lochami do magazynów żywności wroga. Podejmowali kilka prób, ale nieskutecznie. Po każdej próbie sporządzali mapy swoich podziemnych wędrówek. Każdy miał swoje zadanie. Najbardziej światli nocą z dwóch wież pałacowych robili kartograficzne pomiary, łącząc je z tymi, które inni robili w podziemiach, mierząc odległości wielokrotnością pięciu kroków.

Pewnej nocy gdy już plan był na ukończeniu, zaopatrzeni w większą ilość świec i suchego chleba, zaryzykowali pójść dalej niż zwykle. Udało się dotrzeć pod komnaty, w których dowódcy wojsk rozmawiali o szczególnie dużej dostawie żywności na cały front ich wojsk. Zdeterminowana grupa młodzieńców, wśród których był też jeden mały chłopiec odgrywający najważniejszą rolę w przepychaniu się przez zasypane przejścia, podjęła decyzję o bezwarunkowej próbie odnalezienia magazynów. Podśluchali także, że okupanci domyślają się, że ktoś chce odbić żywność. Opracowali więc koncepcję określania kierunków poruszania. Zapamiętywali i zapisywali te kierunki, bo były bazą do kolejnych kroków. W newralgicznych miejscach skrzyżowań ustawiali znaki w kształcie ośmiokąta z określeniem kierunku marszu. Opracowali strategię przemieszczania się i formę transportu żywności, po którą przygotowali całą wyprawę. Żeby się nie zagubić w zapisywaniu, odległości określali wielokrotnością "piątki".

Miele wiele koncepcji, ale wspólnie doszli do jednej i swój plan nazwali "Konceptus", a jego rdzeń umieścił na swojej mapie w okolicy oranżerii licząc na to, że ich obliczenia i strategia jest słuszna. Wielokrotnie musieli ją zmieniać, bo dowództwo wroga załapało o ich planach i zaczęło zasypywać odkryte wejścia do lochów, gdy oni byli już pod ziemią. Okupanci wysłali także do podziemi kilku zwiadowców i niestety odbyło się tam kilka potyczek. Dwóch złapanych Konceptusów, było torturowanych w miejscowej katowni, ale niczego nie powiedzieli. Pozostali praktycznie co kilka kroków musieli przebudowywać swoją koncepcję dotarcia do magazynów, bo strategia wroga odcinała im chwilami cały tlen.

Kończyły się świece i suchy chleb, gdy nagle odkryli, że jeden z korytarzy kończy się inaczej niż dotychczas - ścianą z kamieni, które układały się w literę C. Nie wierzyli własnym oczom, gdy po wydlubaniu pokrwawionymi rękami kilku kamieni ukazał im się widok metalowych kutych drzwi. Ku ich zdziwieniu drzwi były zamknięte, ale po ich stronie wisiał stary zardzewiały klucz z dziwnym starym herbem, składającym się z trzech liter "Y", "C" i "G". Przez wieki drzwi nikt nie otwierał, więc musieli się sporo natrudzić, żeby je wyszarpnąć z futryn.

Za drzwiami stała ściana z takich samych kamieni jak przed drzwiami. Gry wydłubali kilka ujrzeni duże puste pomieszczenie. Przerazili się, że to nie jest poszukiwany magazyn, albo że magazyn został opróżniony przez wroga zanim do niego dotarli. Jak się okazało było to jedynie przedsionek do właściwego magazynu. Gdy do niego weszli oniemieli - ich misja "Konceptusa" ziściła się, a przed nimi stały całe stopy żywności. Każdy wycieńczony trudami poszukiwań rzucił się na jedzenie i picie. Najsilniejsi zaczęli przygotowywać żywność do transportu przez lochy do swoich rodzin. Najmłodszy dobrał się do wielkich skrzyń z czekoladą. To był raj. Czekolady było tyle, że wystarczyło by dla każdego z nich do końca życia.

Po wielu latach, gdy opowiadali swoją przygodę wnukom, najchętniej wspominali tę czekoladę. Dzięki nim wielu ludzi nie umarło wtedy z głodu, a drużyna "Konceptusa" przetrwała kilka pokoleń, by uczyć strategii obrony i stania na straży rodowych wartości.

\*\*\*

Ktoś kiedyś czytając tę historię powiedział, że zna takie podobne miejsce na wschodzie Polski na lubelszczyźnie. W małym miasteczku stoi piękny Pałac Potockich, a mieszkańcy opowiadają z pokolenia na pokolenie o podziemiach i skarbie w oranżerii ... grając całymi rodzinami w oryginalną grę na kamiennych tablicach poustawianych w różnych zakątkach miasteczka, nazywając ją od swoich bohaterów "Conceptus" ...

... ale to nie może być chyba prawda...

Nad fabułą trwają nieprzerwanie prace wzbogacające ją o ważne wydarzenia i ciekawostki z historii Radzyna podlaskiego, w które włączyli się regionalista i artysta malarz Arkadiusz Kulpa oraz historyk Piotr Hapka.

## **AUTOR - JANUSZ WLIZŁO**

Autorem gry stworzonej od zera jest Janusz Wlizo pochodzący i zamieszkały w małym ale pięknym miasteczku na wschodzie Polski - Radzynie Podlaskim. Z zawodu i zamiłowania pedagog, nauczyciel wychowania fizycznego w jednej z tamtejszych podstawówek, zajmujący się jednocześnie ponad 30 lat jako trener i prezes klubu wschodnią sztuką walki Taekwon-Do. To właśnie strategia uczona w Taekwon-Do i wieloletnie doświadczenia w przygotowywaniu zawodników do walki na arenach mistrzostw Polski, Europy a nawet świata, dała mu świadomość i możliwości ustanowienia logicznych podstaw do jego rodziny gier, którą nazwał Yano Conceptus Game. Od ponad 30 lat pasjonując się fotografią i prawie tyle grafiką, zaprojektował grę w najmniejszych szczegółach tak, że już w prototypie gotowa było do gry w międzynarodowej rywalizacji. Twórca potęgi Radzyńskiej Akademii Taekwon-Do jednego z najlepszych w Polsce i w Europie klubów w tej dziedzinie, wiele lat współorganizował imprezy najwyższej rangi z Mistrzostwami Europy i świata włącznie. Dlatego I Puchar Świata w Conceptusie wersji Masters odbył się w jego rodzinnym mieście w unikalnym na skale europejską Pałacu Potockich w Radzynie Podlaskim.

Połączył tym samym pasję z miłością do swojego miasta, dodając swoją kolejną cegiełką dla społeczeństwa Radzyna Podlaskiego. Jego liczne inicjatywy i społeczne działanie jest znane i uznane w tym mieście od lat.