

REBEL TIMES

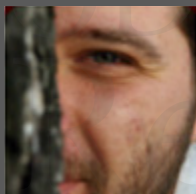
NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

Alan R. Moon
WSIAŚĆ DO POCIĄGU
UNITED KINGDOM



W NUMERZE RÓWNIEŻ:

DEAD MEN TELL NO TALES / GRA O TOR / MARCO POLO / TERMITY / VANQUISH SKY / KAMIENIE W KIESZENIE / TAJNIACY / FELIETONY /
RELACJA Z BOARDMANII / ORAZ WIELE WIĘCEJ...



OD Redakcji

Chciałoby się rzec, że wszystko zaczęło się od Magica, ale tak naprawdę pierwszy był Doomtrooper. Przynajmniej w moim przypadku. W 1996 roku byłem kompletnie zielony nie tylko w kwestii gier karcianych, ale w samej idei nowoczesnych gier. Kolekcjonerskich. Wymagających sporych nakładów pieniężnych. Miałem oczywiście za sobą Magię i Miecz, do której posiadałem wszystkie dodatki. Miałem i Magiczny Miecz, mimo że było to w zasadzie to samo: tyle że z o wiele lepszymi ilustracjami. Na tyle zapadającymi w pamięć, że miałem je przed oczami przez wiele lat podczas sesji w Warhammera. No właśnie, gry fabularne, idealnie kolekcjonerskie, ukrywające to jednak pod płaszczykiem sloganu „wystarczy ci ten podręcznik i wyobraźnia”. I zasadniczo wystarcza. W przypadku Młotka i Zewu Cthulhu inne podręczniki były ciekawostką. W Wilkołaku obchodziliśmy się dwoma. W Wampirze podobnie. Legenda Pięciu Kręgów? Earthdawn? Deadlands? To samo. Ile to już... siedem linii wydawniczych? A w międzyczasie karciany Kult, Dark Eden oraz The Gathering, od którego zacząłem ten wstępniak. Kolekcjonerstwo. Zbieractwo. Nawet taka Cywilizacja: Poprzez Wieki sprawia, że łapiesz bakcyła. Niby bez dodatków, ale warto również kupić Sid Meier's Civilization: The Boardgame, bo podobne, a jak już te dwie to czemu nie i Wojnę Narodów? Psychiatra powie wam pewnie, że to uzależnienie. A potem sam wróci do domu, odpali Steama i spojrzy na swoją kolekcję czterystu gier, z których zainstalował może ze trzydzieści. Tak to już jest. Nic wielkiego. Po prostu pasja.

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz „Sting” Chmielik

Redakcja i korekta tekstów:
Tomasz „Sting” Chmielik

Redakcja: Tomasz „Gambit” Dobosz, Ryszard „Raleen” Kita, Piotr „Wierzbą” Kraciuk, Piotr „Zucho” Zuchowski, Tomasz Sokoluk, Maciej „Ciuniek” Poleszak, Arkadiusz Piskorek, Tomek Kreczmar

Współpraca: Mateusz „Darcane” Nowak, Marcin Gień, Maciej „Ogrywacz z olejem” Samolej, Monika Wasilonek, Michał Szewczyk

Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android: Łukasz S. Kowal

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów nie zamówionych, nie zwracamy. Przedruk z gazety dozwolony jest jedynie za pisemną zgodą wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń. Wydawca ma prawo odmówić zamieszczenia ogłoszenia i reklamy, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową lub charakterem pisma oraz interesem wydawcy [art. 36 pkt 4 Prawa Prasowego].

www.rebel.pl
www.wydawnictwo.rebel.pl



www.facebook.com/REBELpl

Czekamy na Wasze opinie i komentarze.
Kierujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl

Spis treści

2

AKTUALNOŚCI

Czyli co nowego w świecie gier

3

TEMAT NUMERU: WSIAŚĆ DO POCIAGU: WIELKA BRYTANIA/PENSYLWANIA



8

SZACOWNNA GRA W GĘŚ

Felieton Tomka Kreczmara

9

DEAD MEN TELL NO TALES

Pirackie życie z nutką pandemii

12

OGRYWACZ Z OLEJEM RADZI... CO TU JEST GRANE?

Felieton Macieja Samoleja

13

GRA O TOR

Westeros express

15

RELACJA Z BOARDMANII

Relacja z Festiwalu Gier Planszowych „Boardmania”

17

MARCO POLO

Podróże z wielbłądem na plecach

20

TERMITY

Kij w mrowis... termitierę

23

VANQUISH SKY

Jak w Niebiańskim Turnieju rozgromić przeciwniczke

26

KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: RELACJA Z KONWENTU „STRATEGOS”

28

KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: KAMIENIE W KIESZENIE

30

KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: TAJNIACY

AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

ASHES: ODRODZENIE Z POPIOŁÓW

– Głównym problemem Magica jest to, że dobra talia kosztuje kilkaset złotych. Na szczęście mam tutaj ze sobą fajną alternatywę...

Ashes: Odrodzenie z popiołów to rozszerzalna gra karciana, w której stworzysz swoją talię, zagrasz draфта lub użyjesz jednej z sześciu gotowych talii, aby toczyć potyczki ze swoimi znajomymi. Będziesz musiał użyć całego swojego sprytu, aby jak najlepiej wykorzystać potencjał talii oraz wybranych przez siebie kości. Sam zadecydujesz, jak wykorzystasz swoje zasoby znajdujące się na kościach, które pozwolą ci zebrać potężną armię z kart, lecz równie łatwo mogą same stać się bronią. Dodatkowo wybierzesz pierwszą piątkę kart, z którymi rozpoczniesz rozgrywkę.

Premiera gry przewidziana jest na drugą połowę marca 2016 roku.



TOKAIDO DELUXE

– W podróży zawsze lubię sobie podjeść ryżowe kulki. Nie ma to jak ryżowe kulki. Serio. No, chyba że można zjeść schabowego z ziemniaczkami...

Tokaido Deluxe to kolekcjonerskie wydanie bestsellera gry opowiadającej o podróży przez feudalną Japonię, które zawiera szesnaście szczegółowo wykonanych figurek podróżników, płytę CD z niezwykle klimatyczną muzyką japońską, a także metalowe repliki japońskich monet. Dodatkowo w pudełku znajdują się wszystkie komponenty z dodatku Rozdroża, a duża plansza do gry przedstawia odpowiednie pola z tego dodatku. Autor gry Antoine Bauza dzięki Tokaido zdobył główną nagrodę w międzynarodowym konkursie: Best Games Creator.

Premiera gry przewidziana jest na drugą połowę marca 2016 roku



SZEREGOWY PINGWIN

– Coś mi się wydaje, że już gdzieś widziałem podobne bajki...

Szeregowy Pingwin to bardzo prosta w swoich zasadach gra karciana z paroma ciekawymi rozwiązaniami. Rozgrywkę rozpoczynamy z osiemnastoma kartami we własnej talii posiłków i na początku dobieramy cztery z nich. Następnie w każdej rundzie dwie dowolne karty przekazujemy po jednej naszym sąsiadom, otrzymując od nich także po jednej karcie. Potem wykładamy jedną kartę na stół. Wykładane karty pracują nam nad kontrolą danego obszaru, do którego należy wyłożona karta. Po ośmiu rundach gracze, którzy mają najwięcej punktów kontroli w danym obszarze dostają tyle punktów, ile kart tego obszaru zostało im na ręku, a jeśli nie mają kontroli nad danym obszarem, otrzymują tyle punktów, ile pokazuje najbliższa karta należąca do tego obszaru. Brzmi skomplikowanie? W trakcie gry szybko staje się intuicyjne.

Premiera gry przewidziana jest na drugą połowę marca 2016 roku





Alan R. Moon WSIAŚĆ DO POCIĄGU™ UNITED KINGDOM

WSIAŚĆ DO POCIĄGU: WIELKA BRYTANIA/PENNSYLVANIA

Alan R. Moon będzie tworzył rozszerzenia do swojego złotego dziecka Wsiąść do Pociągu dopóty, dopóki wciąż będzie wpadał na świeże pomysły. Days of Wonder będzie je pięknie wydawało dopóty, dopóki gra wciąż będzie cieszyła się wielkim entuzjazmem graczy. Gracze będą je kupowali i w nie grali dopóty, dopóki wciąż będzie świeżo i pięknie.

Nowy dodatek nazywa się United Kingdom. Pudełko zdobi klasyczny wiktoriański obrazek. Natomiast napis Pennsylvania jest dodany i to dosłownie (poprzedza go znak +). Grafika zabytkowego (jak na Stany) Pittsburgh Union Station wciśnięta jest w róg, jakby była gorszego sortu. Ale gdy otworzymy pudełko, okazuje się, że ma swoje unikatowe elementy i planse. To dwa pełnoprawne rozszerzenia, tyle że dzielące jedno pudełko pod szyldem Ticket to Ride Map Collection 5.

Tematycznie dodatek dotyczy początków i kolebki kolejnictwa. Wielka Brytania dała początek kolei, a kolej dała Brytanii wielkość. Ciuchcie dwudziestokrotnie obniżyły koszty transportu, zapobiegły wielu klęskom głodu, stały się motorem napędowym postępu technicznego i tłem dla wieku XIX. W 1827 roku powstał pierwszy prywatny przewoźnik kolejowy: Baltimore & Ohio Railroad. Pennsylvania Railroad była największą spółką akcyjną na świecie, zatrudniającą dwieście pięćdziesiąt tysięcy pracowników i z budżetem przekraczającym budżet Stanów Zjednoczonych.

Dla autora oba dodatki są symboliczne. Urodził się w Southampton, mieszka w Syracuse. To pierwsze jest na mapie UK, a drugie USA. Obie mapy łączy także trasa Southampton - Nowy Jork. Dziadek Alana przez całe życie pracował na legendarnym brytyjskim liniowcu pasażerskim Queen Mary obsługującym tę trasę.

UK o tyle nie jest samodzielną grą, że potrzebuje modeli wagoników z którejkolwiek wersji podstawowej. Natomiast mapa, bilety oraz talia kart pociągów są unikatowe. Talię pociągów wyróżnia szata graficzna oraz większa liczba lokomotyw („dzikich kart”/jokerów). Natomiast największą innowacją jest czterdzieści siedem kart technologii.

W czasie zabawy obowiązują te same reguły gry, co w wersji podstawowej. Różnic jest tylko kilka. Grę rozpoczyna się z czterema losowymi kartami pociągów oraz zawsze z jedną lokomotywą. W grze korzysta się z trzydziestu pięciu wagonów zamiast czterdziestu pięciu. Kluczowa zasada: gdy potrzebujemy zagrać kartę lokomotywy, dowolne cztery karty pociągów zastępują jedną kartę tejsze. Nie obowiązuje premia za najdłuższą trasę oraz więcej zrealizowanych biletów.



Można zajmować tylko trasy składające się z jednego lub dwóch pól, wyłącznie na terytorium Anglii. Niedostępne są trasy promowe, trasy składające się z trzech i więcej pól, a także wszelkie trasy na terytorium Walii, Szkocji, Irlandii oraz promy do Francji. Z początkowym brakiem technologii wspinała współgra gęsta i ciasna część angielskiej mapy. Gęsta sieć miast na terenie Anglii sprawia, że trasy pomiędzy nimi

są bardzo krótkie. A akurat tylko krótkie trasy i tylko na terytorium Anglii można budować na początku.

Zjednoczone Królestwo nadaje **Ticketowi** charakteru rasowej eurogry (optymalizacja ruchów, zarządzanie zasobami, drzewko technologii, budowanie silniczków). Jak zapewnia autor gry, dróg do zwycięstwa jest wiele.

Pierwsza z nich przypomina dotychczasową strategię gry we **Wsiąść do Pociągu**. Istotny jest balans pomiędzy liczbą wybieranych tras oraz technologii. Ignoruje się technologie zwiększające punktowanie lub dociąg. Inwestuje się tylko w te niezbędne, czyli w rozmaite koncesje na budowę. Czasem warto zacząć na uboczu (Irlandia), gdy wszyscy zabijają się o Anglię. W późniejszym etapie gry łączymy nasz przyczółek z resztą terytoriów.

Druga strategia jest bardzo ryzykowna i opiera się na szczęściu. Uzbieranie trzech lokomotyw i siedmiu wagoników w jednym kolorze pozwala zbudować trasę Southampton - Nowy Jork długości dziesięciu pól, wartą czterdzieści punktów. Pomóc może technologia zwiększająca dociąg. Poza tym do zbudowania trasy specjalnej nie potrzeba żadnych technologii. Gdy uda się ją zająć, istotne jest jak najszybsze pozbycie się pozostałych wagoników i tym samym skończenie gry nim przeciwnicy ukończą swe kolejowe imperium.

Trzecia strategia opiera się o technologie dodatkowo punktujące. Technologia Otulina kotła to dodatkowy punkt za każdą trasę. Zajmujemy jak najwięcej krótkich odcinków w Anglii oraz Szkocji i punktujemy.

Czwarta strategia to jak najszybsze zajęcie tras łączących stolice Anglii i Szkocji. Posiadając kluczowe trasy, dobieramy jak najwięcej biletów. Na koniec technologia Podwójna trakcja

daje nam dwa punkty za każdy zrealizowany bilet.

Pomimo główkowania i kombinowania, rozgrywka nie wydłuża się znacząco w stosunku do standardowej, ponieważ mamy o dziesięć wagonów mniej. Czy się komplikuje? Nie pod względem zasad gry, które pozostają niemalże te same. Technologie ograniczają coś, co wcześniej było dostępne. Kiedyś nie musieliśmy się zastanawiać, czy zajmować trasę o długości trzech pól lub prowadzącą do pewnej części mapy. Jeśli mieliśmy bilet i odpowiedni kolor kart wagonów, budowaliśmy. Głowy graczy zajmowała jedynie opłacalność realizowania danych biletów i sposób wytyczenia drogi. Teraz każdy ruch wymaga koncesji, za którą trzeba zapłacić. Karta lokomotywy jest cenną walutą. Możemy za nią kupić dostęp do obszaru mapy, dostęp do pewnych tras lub dostęp do dodatkowej punktacji. Z pewnością nie wystarczy na wszystko. A to oznacza, że trzeba kalkulować i decydować. Rozgrywka we **Wsiąść do Pociągu Wielka Brytania** stanowi wyzwanie niedostępne do tej pory dla tej serii gier.

Druga strona mapy przenosi nas do Pensylwanii i kilku sąsiednich miast, takich jak Nowy Jork i Baltimore. Charakterystyczny jest prostokątny kształt stanu, dobrze wpisujący się w kształt planszy. W przeciwieństwie do Wielkiej Brytanii trasy są długie. Ciekawostką jest miasto Harrisburg z aż ośmioma połączeniami.

Większość tras oznaczona jest jednym lub kilkoma symbolami. Są to loga dziewięciu prawdziwych przewoźników operujących w XIX i XX wieku w stanie PA. Kiedy gracz zajmie trasę, otrzymuje jedną kartę udziałów. Największy przewoźnik posiada piętnaście kart udziałów, najmniejszy tylko dwie. Na koniec gry przelicza się liczbę udziałów na punkty zwycięstwa. Im więcej udziałów u większego przewoźnika, tym większy dochód. Niebagatelny wpływ na rozgrywkę ma sposób ustalania zwycięzcy w przypadku remisu. Jeśli dwóch graczy ma

tyle samo kart udziałów danego przewoźnika, zwycięża ten z nich, który wcześniej zdobył jedną z nich. Każda karta udziałów jest ponumerowana. Każdy stos otwiera karta z numerem jeden. W czasie gry, patrząc na stos, wiemy czy i ile kart danego przewoźnika zostało wybranych.

Główny problem taktyczny to: czy budując trasy kierować się wyłącznie realizacją biletów, czy zdobywaniem udziałów? Jeśli zdobywamy udziały, to u jednego czy u wielu przewoźników?



Dywersyfikacja oznacza zmniejszenie prawdopodobieństwa straty kosztem prawdopodobieństwa największego zysku. Na szczęście nie ma na to gotowej odpowiedzi. Niezbędne jest ciągłe analizowanie sytuacji panującej na planszy, sytuacji na stosach udziałów i ruchów naszych przeciwników. Dopiero na końcu okazuje się, kto zrobił to najlepiej. Gra jest emocjonująca do samego końca, ponieważ dopiero podliczenie PZ za udziały wyłania zwycięzcę.

Dodatek niestety zalicza wpadkę, o którą nie posądzalibyśmy Days of Wonder. Brakuje precyzyjnej informacji na temat punktowania tras w Pensylwanii. Instrukcja informuje o liczeniu punktów zwycięstwa za udziały. Nie wspomina jednak, że za każdą trasę otrzymuje się także normalne punkty. Brakuje także informacji mówiącej o tym, że trasa długości siedmiu pól warta jest osiemnaście PZ.

Wielka Brytania i Pensylwania znacząco różnią się od siebie. Ta pierwsza jest strategiczna, wymaga długofalowego planu. Wybrana technologia otwiera przed nami nowe możliwości, ale reszta pozostaje zamknięta. Technologie są zbyt drogie, aby kupować je tylko na jeden ruch. Wybierając technologię, oieramy konkretną drogę prowadzącą do zwycięstwa. **Pen-**

sylwania jest zaś taktyczna i wymaga reagowania na bieżącą sytuację. Akcje w każdej rundzie wyznacza algorytm oparty o trzy zmienne: posiadany bilet, posiadane wagony, posiadane udziały.

Na szczęście nie musimy wybierać spośród tych dwóch dodatków. Kupując jeden, otrzymujemy drugi. Rzymianie mawiali Ave Caesar, ja jak Amerykanie powiem: *Awesome*. Każda z dwóch map na tyle wywraca rozgrywkę, że jest w stanie zmienić podejście do tradycyjnego **Ticketa**. Gdybyście zasiadali do stołu z nowymi graczami, od razu rozłóżcie pudełko numer pięć. Gra przy zachowaniu prostoty oferuje znacznie większą głębie.



- nie-sucha: temat współgra z nowymi zasadami,
- rdzeń zasad pozostaje ten sam, dodano zmienne,
- nowy charakter rozgrywki,
- więcej dróg do zwycięstwa.



- miejscami nieprecyzyjna instrukcja,
- cena zbliżona do wersji podstawowej gry.

Wsiąść do Pociągu: Wielka Brytania / Pensylwania

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 30-60 minut

Cena: 149.95 złotych



FANTASTYCZNA GRA ĆWICZĄCA PAMIĘĆ I KONCENTRACJĘ, W KTÓREJ SYTUACJA ZMIENIA SIĘ DIAMETRALNIE W CIĄGU KILKU SEKUND.

DLAISE MULLER

WIEWIOŹY

GDZIE JA GO ZAKOPIŁAM?
TAM SIĘSZŁO KOŁO CZERWONEGO KAMIENIA,
ŻÓŁTEGO LIŚCIA I NIEBIESKIEGO GRZYBA...
CHYBA...

HAI KOMPLETNIE
POMIESZAŁAŚ! CZERWONY
LIŚĆ, ŻÓŁTY GRZYB I NIEBIESKI
KAMIEŃ. ZNALEZIONE NIE
KRADZIONE!

2-4
10'
6+



 **REBEL**

www.wydawnictwo.rebel.pl

SZACOWNNA GRA W GĘŚ

A **Journey Through Europe** to pierwsza planszówka, której twórcę znamy z imienia i nazwiska. John Jefferys pierwszy egzemplarz swego dzieła sprzedał 14 września 1759 roku. Za sprawą tej gry autor starał się rozszerzyć asortyment produktów, które sprzedawał. A były to mapy... i właśnie na mapie rozgrywało się **A Journey Through Europe**, którą cechowały barokowe opisy (np. w wolnym tłumaczeniu: „Komu zaś w Rzymie, na polu 48 zdarzy się stanąć, by ucałować palec nogi papieskiej, ten winien zostać ukarany za swe nieokiełznanie na pole 4 zesłaniem, na zimną wyspę Islandię zwaną, gdzie trzy tury utraci”).

Zasady **A Journey Through Europe**, jak to w wypadku wielu gier miało miejsce, odwoływały się do innego tytułu – **Goose** lub **The Game of Goose** (po polsku po prostu **Gęś**). Tę szacowną grę – znów! – wzorowano na jeszcze wcześniejszych planszowych wyścigach, które do Europy przywędrowały z Bliskiego i Dalekiego Wschodu. Jej znaną odmianę opracowano we Florencji, w połowie XVI wieku. Mogło to być dzieło Franciszka I Medyceusza, Wielkiego Księcia Toskanii, albo też Templariuszy. Z Florencji gra – jako podarunek dla króla – trafiła na hiszpański dwór, potem zaś powędrowała do Anglii i Francji. Wzmianki na jej temat pojawiły się choćby w poemacie irlandzkiego pisarza Oliviera Goldsmitha z 1770 roku pod tytułem **The Deserted Village**, w którym nazywano ją „królewską grą w gęś”.

Najstarsza znana w Polsce plansza do „gry w gęś” pochodzi z 1721 roku, choć to wyjątkowy egzemplarz, bowiem gra rozprzestrzeniła się w naszym kraju dopiero w XVIII wieku. W 1904 roku lwowscy księgarze wydali wersję nazwaną **Piast. Zabawa historyczna podług Assarmota Klementyny z Tańskich Hoffmanowej ułożona Zofia D'Abancourt**, gdzie na planszy przedstawiono dzieje Polski od legendarnych Le-

cha, Kraka i Popiela, aż po królestwo Kongresowe. Całkiem niedawno Zakład Narodowy im. Ossolińskich wydał reprint tej planszówki, uzupełniając go o uwspółcześnione zasady i opisy. Ciekawostką jest też włoska wersja z 1809 roku, w której zaprezentowano historię świata od Adama i Ewy, aż po zwycięstwo Jana III Sobieskiego pod Wiedniem.

Na przestrzeni lat pojawiło się mnóstwo kopii i niezbyt rewolucyjnych wersji „gry w gęś”. Po zachwycie geografiami, tematyka planszówki zmieniła się na kwestie moralne oraz historyczne. W 1660 roku pojawiła się wersja opowiadająca o Francuzach i Hiszpanach walczących o pokój. W 1790 roku światło dzienne ujrzało **The Game of Human Life**, a czternaście lat później – **The New Game of Emulation**. Dużą popularność zyskała **The New Game of Human Life**, która przeprowadzała graczy przez 84 pola reprezentujące różne etapy rozwoju człowieka. **Royal Genealogical Pastime of the Sovereigns of Europe** z 1794 roku oraz **Voyage Round the World** z 1796 skupiały się na geografii, historii i architekturze. **The New Game of Virtue Rewarded and Vice Punished for the Amusement of the Youth of Both Sexes** Thomasa Newtona z 1810 roku była skierowana dla młodszych.

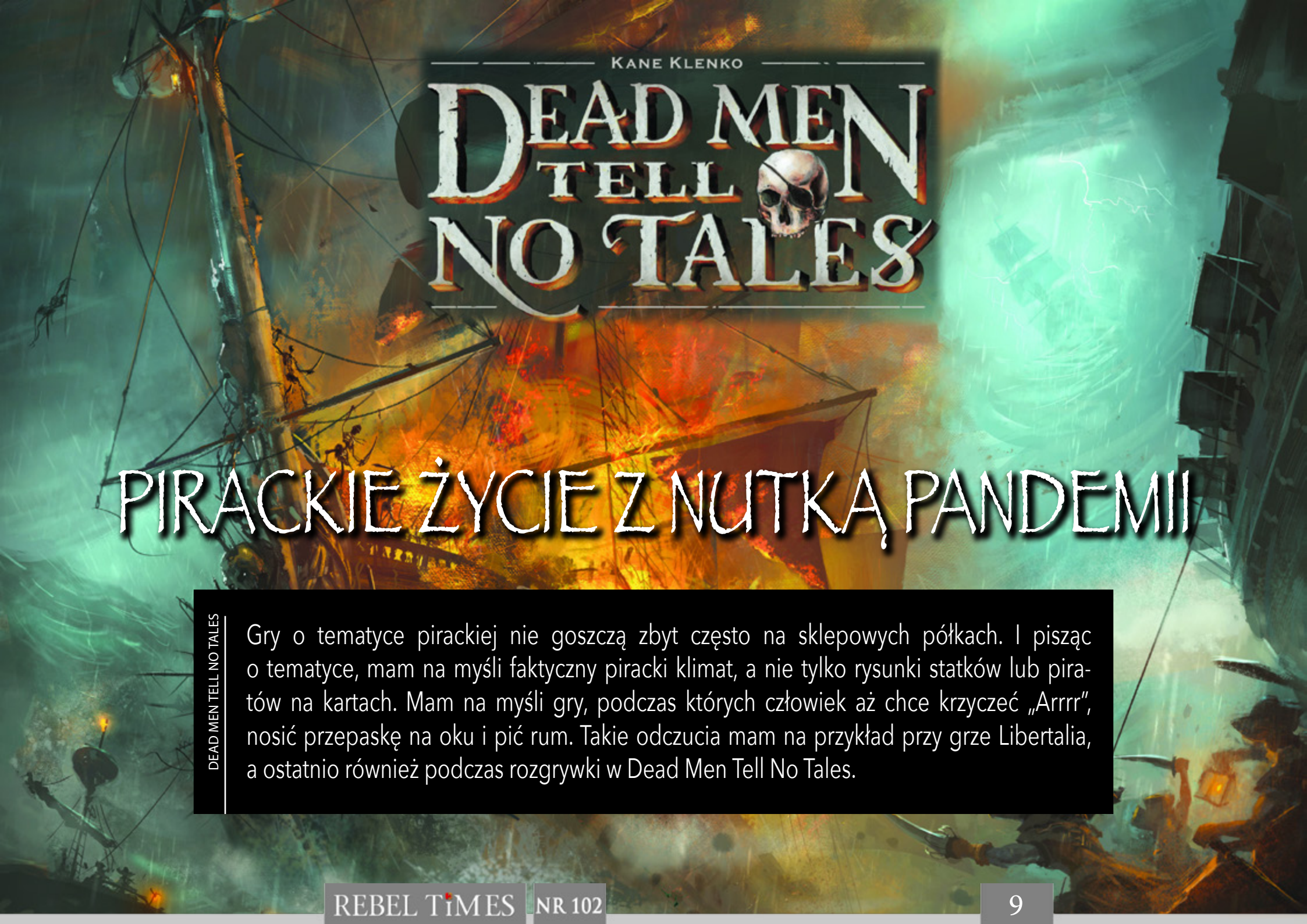
Zresztą w XIX wieku rynek został dosłownie zalany podobnymi produkcjami przekazującymi wiedzę astro-nomiczną (**Science in Sport or The Pleasures of Astronomy** z 1804 roku), przyrodniczą (**British and Foreign Animals** z 1820 roku) i żeglarską (**A Voyage of Discovery or The Five Navigators** z 1836 roku). Wszystkie te liczne produkcje były de facto tą samą grą, obleczoną tylko w nową tematykę i nieco zmodyfikowane zasady.

Tak rodziły się współczesne eurogry...

Uprozczone zasady gry w gęś

Gra rozgrywana na planszy o 64 polach przy użyciu pionów i kości lub bączka (kości były zwykle silnie kojarzone z hazardem). Gracz ma za zadanie dotrzeć do końca planszy szybciej niż przeciwnicy. W tym celu musi omijać pola przynoszące pecha (np. więzienie, labirynt lub piwiarnia), a starać się trafić na te szczęśliwe – najczęściej oznaczone symbolem gęsi. Szczegółowe zasady były zmienne i w zależności od pola, na którym znalazł się pion gracza, tracił on kolejkę, musiał cofnąć się lub ruszyć do przodu o odpowiednią liczbę pól, albo wręcz rozpocząć rozgrywkę od początku.





KANE KLENKO

DEAD MEN TELL NO TALES

PIRACKIE ŻYCIE Z NUTKĄ PANDEMII

DEAD MEN TELL NO TALES

Gry o tematyce pirackiej nie goszczą zbyt często na sklepowych półkach. I pisząc o tematyce, mam na myśli faktyczny piracki klimat, a nie tylko rysunki statków lub piratów na kartach. Mam na myśli gry, podczas których człowiek aż chce krzyczeć „Arrrr”, nosić przepaskę na oku i pić rum. Takie odczucia mam na przykład przy grze Libertalia, a ostatnio również podczas rozgrywki w Dead Men Tell No Tales.

Gry o tematyce pirackiej nie goszczą zbyt często na sklepowych półkach. I pisząc o tematyce, mam na myśli faktyczny piracki klimat, a nie tylko rysunki statków lub piratów na kartach. Mam na myśli gry, podczas których człowiek aż chce krzyczeć „Arrrr”, nosić przepaskę na oku i pić rum. Takie odczucia mam na przykład przy grze **Libertalia**, a ostatnio również podczas rozgrywki w **Dead Men Tell No Tales**.

Dead Men Tell No Tales to gra autorstwa Kane Klenko, wydana w 2015 roku przez Minion Games. Mamy tu do czynienia z niezwykle klimatyczną pozycją, w której gracze, jako piraci, starają się złupić okręt. Są tylko dwie niewielkie przeszkody. Po pierwsze okręt płonie, a po drugie jest nawiedzony. Obie te przypadłości czynią rozgrywkę niezwykle emocjonującą.

Okręt, który jest naszym celem składa się na samym początku z trzech pól. W kolejnych turach gracze będą losować kafle statku i dopasowywać je do tych już wyłożonych. Jak w wielu tego typu grach, dokładany kafelek musi pasować do istniejącej już konstrukcji, czyli drzwi muszą przylegać do drzwi, a ściany do ścian. Inaczej jednak, niż w wielu innych grach, w których budujemy planszę z losowanych kafli, tu jeśli nie możemy dołożyć kafelka w „legalny” sposób, przegrywamy grę. Po prostu nie udało się nam zbadać całego pokładu w poszukiwaniu skarbów i musimy obejść się smakiem. Co ciekawe, jeśli uda się w trakcie rozgrywki zbudować statek ze wszystkich kafli, ostatni kafelek może też otworzyć przed graczami nową drogę ucieczki z płonącego okrętu.

No właśnie. Okręt płonie. To bardzo ciekawa mechanika, która ma swoje korzenie w **Pandemii**. Na każdym kafelku statku widnieje pole na kostkę sześciocienną. Kostkę kładzie się w taki sposób, aby wskazywała odpowiednią liczbę kropek. To poziom płomieni. Kostki są w kolorze czerwonym i żółtym. Każdy z graczy po swojej turze ciągnie kartę, która wskazuje,

gdzie rozprzestrzenia się ogień, czyli jakiego koloru kostki należy „zwiększyć” o jedno oczko. Jeśli jakkolwiek kostka dojdzie do poziomu sześciu oczek, pomieszczenie eksploduje i staje się niedostępne do końca gry (kafelek odwraca się na drugą stronę). Gracze, którzy się w nim znajdowali zaczynają żałować, że nie byli gdzie indziej, a ogień rozprzestrzenia się do sąsiednich pokoi (poprzez otwarte drzwi), podnosząc w nich poziom płomieni. Jak widzicie, wystąpienie reakcji łańcuchowej jest wysoce prawdopodobne. Analogicznie jak w **Pandemii**, liczba takich eksplozji determinuje też koniec gry. Jeśli gracze dopuszczą do ośmiu wybuchów, okręt pograża się w głębinach, grzebiąc skarby i nieszczęśników, którzy wciąż byli na pokładzie.

Płomienie to nie tylko miernik czasu, jaki został łupionemu okrętowi. To również przeszkadzajka dla postaci graczy. Działa to w bardzo ciekawy sposób. Każdy gracz ma swój miernik zmęczenia. Jeśli dotrze on w wysokie rejony, postać może wykonać mniej akcji w swojej turze, a w skrajnych przypadkach

nawet umrzeć. Zmęczenie rośnie między innymi podczas przechodzenia z chłodniejszego pomieszczenia do takiego, w którym szaleją wyższe płomienie. Pisząc językiem kostek: z pomieszczenia z mniejszą liczbą na kostce do pomieszczenia z wyższą. Oczywiście ogień można gasić, wykorzystując na to jedną ze swoich akcji. Ba, gasić nawet trzeba, jeśli nie chce się zbyt szybko spalić całego statku.

Ogień to jednak tylko jedna przeszkadzajka, choć na pewno dość poważna. Drugą są nieumarli marynarze będący załogą przeklętego okrętu, który próbujemy złupić. Ci dzielą się na trzy kategorie. Mamy zwykłych majtków. Usuwamy ich z pomieszczeń, w których przebywamy bez większego wysiłku. Ot, po prostu wydajemy akcję i majątek jest już tylko wspomnieniem. Swoją drogą są oni reprezentowani przez przesłiczne białe czaszki z nadrukowanymi oczami i opaskami. Świetna sprawa. Drugi rodzaj wrogów to zwykli marynarze strzegący użytecznych przedmiotów, takich jak butelki z grogiem lub szable. Ci nie są już mięczakami i trzeba z nimi walczyć. Nadal jednak są słabsi od trzeciego rodzaju wrogów, czyli strażników, którzy mają oko na skrzynie ze skarbem. Walka z nimi to prawdziwe wyzwanie, choć jest ona dość prosta mechanicznie. Opiera się bowiem na porównaniu siły postaci z siłą przeciwnika. Siła przeciwnika jest nadrukowana na jego żetonie, a siłę gracza określa się rzutem kością. Jeśli gracz jest lepszy, wtedy pokonuje wroga i może zająć się skarbem. Jeśli jednak ustępuje pola nieumarłemu marynarzowi, wtedy robi się nieprzyjemnie i gracz otrzymuje rany, równe różnicy między wynikami. Rany te dodawane są do zmęczenia postaci. Oczywiście istnieje możliwość ujarzmienia losowości, ponieważ gracz może w trakcie gry wydawać akcje na podnoszenie swoich zdolności bojowych. Dzięki temu, jeśli wynik na kości będzie niewystarczający, gracz może dodać do niego swoje wartości bojowe. Tyle że wtedy traci je w całości i musi budować od nowa. Lepsze to jednak niż przegrana. Oczywiście gracze, czyli korsarze, mogą również polegać na pirac-



kich szablach. Zbieranie ich podnosi zdolności bojowe nieco bardziej „permanentnie”. Dzięki szabli nie traci się wszystkich zdolności bojowych po ich użyciu, a jedynie do momentu wyznaczonego żetonem szabli. Dzięki temu szybciej można odbudować swoją siłę.

Ale walka i gaszenie ognia to tylko kroki, jakie muszą poczynić gracze, aby odnieść końcowy sukces. Jest nim zdobycie i odtransportowanie na własny statek odpowiedniej liczby skarbów. Im więcej skarbów do znalezienia, tym trudniejsza gra, ponieważ w pewnym momencie utrata jednego kończy grę i wszyscy wracają smutni do domów. Rozgrywka kończy się porażką również i wtedy, gdy skończą się „zapasowe” postacie dla graczy. Oznacza to, że cała załoga statku zginęła i nie ma już komu łupić. Przegrywamy także, gdy trzeba wyłożyć na plansze kolejnego majtka, a nie ma już ich żetonów w puli. Do tego przegrana następuje w momentach, o których pisałem już nieco wcześniej. Osiem eksplozji lub brak możliwości legalnego wyłożenia nowego kafelka statku. Jak więc widzicie, przegrać jest bardzo łatwo, natomiast wygrać możecie tylko wtedy, gdy znajdziecie i odstawicie na własny statek odpowiednią liczbę skarbów.

Oczywiście, jeśli stwierdzicie, że gra jest dla was zbyt prosta, można ją sobie utrudnić. Jest na to sporo sposobów. Można zwiększyć liczbę skarbów, którą trzeba znaleźć, aby wygrać. Można zmniejszyć liczbę majtków w puli. Można w końcu dołożyć znacznik kapitana przeklętego statku, który jest prawdziwą zmorą i musi być pokonany, zanim będzie można wygrać. Co się komu podoba.

Mechanicznie cała gra jest prosta. Każdy gracz ma w swojej turze określoną liczbę akcji do wykonania. Wybiera je z puli dostępnych akcji, których jest całkiem sporo. Co ciekawe, nie ma tu typowej akcji eksploracji, dzięki której dodaje się nowe kafelki do planszy. Ten element jest załatwiany niejako automatycznie

na początku tury każdego gracza. Po prostu należy wziąć kafelek ze stosu i dołożyć go do planszy. O ile się uda.

Gra jest wykonana niesamowicie. Dbałość o szczegóły widać niemalże na każdym kroku. Śliczne żetony majtków w kształcie czaszek z nadrukowanymi oczami i opaskami. Kafelki z płomieniami, kostki, karty postaci, zegary zmęczenia. Wszystko to wygląda naprawdę świetnie. Mam tylko jedno zastrzeżenie. Jakim cudem przez wstępne testy przeszedł potrójny kafelek startowy? Jasne, wygląda świetnie i od razu widać, że to TEN kafelek startowy, ale problem pojawia się, gdy któryś z pomieszczeń wchodzących w jego skład eksploduje. Nie da się w tym przypadku odwrócić kafelka tego pomieszczenia, bo jest częścią czegoś większego. Twórcy proponowali jakieś rozwiązania tymczasowe, czyli układanie na takim kafelku wydrukowanej „zaślepki”, ale w końcu uznali, że w kolejnych edycjach gry naprawią ten błąd i kafelki startowe będą oddzielnie i będzie dało się je odwracać.

Piracki klimat wylewa się z każdego fragmentu gry. W zasadzie nie tylko piracki, ale i ten związany z płonącym okrętem i przeklętą załogą. Każdy element gry stara się go podkreślać. Nawet kostki wyglądają tak, jakby się paliły. Żetony majtków są jednocześnie straszne i słodkie. Na kafelkach okrętu widać płomienie, wszystko świetnie ze sobą współgra. Gdzieś niby pojawia się uczucie, że mamy do czynienia z grą euro, ale szybko zostaje ono zdławione, dajemy się bowiem wciągnąć w klimat i piracką walkę o przetrwanie na płonącym okręcie. A za każdym razem, kiedy przegramy walkę z przeklętym statkiem i ogniem, człowiek chce spróbować raz jeszcze. I to się chwali.



- klimat,
- jakość wykonania,
- emocjonująca rozgrywka.



- wpadka z kafelkiem startowym,
- dla niektórych może być zbyt trudna.

Dead Men Tell No Tales

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 13+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 199,95 złotych

OGRYWACZ Z OLEJEM RADZI... CO TU JEST GRANE?

Na początek nieco biografii. Pierwszy kontakt z planszówkami to dla mnie rok 1992. Wieczór w szkole muzycznej, czekam na swoją lekcję skrzypiec (po zajęciach z rytmiki). W małym korytarzyko-patio, które robiło za świetlicę, kolega z klasy akordeonu wysypuje na stół żetony, postaci i plansze do **Magii i miecza**. Wówczas nie zwróciłem uwagi ani na tytuł, ani na fabułę, ani w ogóle na samą grę. W końcu miałem być znanym skrzypkiem, a gra planszowa była czymś poniżej mojej godności – tak, byłem bardzo krnąbrnym i wkurzającym dzieckiem, do tego zadufanym w sobie. Co jeszcze pamiętam z tamtego okresu – lat 1990-1998, czyli dla mnie szkoły podstawowej? Chińczyk, Eurobiznes. Tyle. To był w Polsce czas, gdy wchodziły pierwsze Amigi, pierwsze Pecety. Zaczęło ukazywać się **CD-Action**. Pierwsze „fajne” gry komputerowe, zwłaszcza słynni **Komandosi** – kto grał ten wie.

Dlatego w roku 2012, gdy przeliczaliśmy z żoną ślubną kasę zebraną z prezentów, ja – „zawodowy” gracz w **Heroes Might of Magic** – z uczuciem niesmaku zachnąłem się, gdy szanowna ślubna moja połowica wydała ot tak prawie stówę (potem się połapałem, że za planszówkę to niewiele) na **Smallworld**. Nasza pierwsza, wspólna gra planszowa: jeszcze „naga”, bez dodatków (dziś mamy je wszystkie, głównie dzięki mnie – tak mnie wciągnęło planszówkowe szaleństwo). Żeby zrobić żoncy na złość, ja zamówiłem sobie... model do sklejania, że to niby ambitniejsza rozrywka, trudniejsza i w ogóle wyższy poziom. Okręt drewniany „Golden Hind” Francisca Drake’a. Minęły cztery lata od naszego „TAK”, model dawno już się zakurzył i prawdę mówiąc, nie mam nawet pojęcia, gdzie się obecnie znajduje, w mieszkaniu czy w piwnicy, zaś na półce rośnie nam kolekcja planszówek...

Za co je kochamy? Nie tylko ja z żoną, ale chyba my wszyscy,

ktoży w nie gramy. No właśnie. Jakoś chyba nikt nie zadał na łamach **Rebel Timesa** tego pytania. No więc?

Interaktywność. Żadna gra komputerowa, nawet „siecówka”, nie umywa się do planszówki. Wspólne okrzyki, śmiechy, czasem klótnie, jak nie umiemy przegrywać (a często nie umiemy). I to wszystko wśród ludzi. Nie za pośrednictwem szklanego ekranu monitora. Wiem, wiem, ostatnio Polacy mają wielkie osiągnięcia w produkcji gier, wystarczy powiedzieć o **Wiedźminie**. Super grafika, super fabuła, wszystko super. Ja mimo wszystko wolę jego planszową odmianę, nawet jeśli recenzenci straszliwie ją zjechali. Ale *nolens volens* moja teza, że interaktywność przy planszówce jest większa niż przy grze komputerowej jest chyba jasna, prawda?

Zabawa. Choć i tu mamy wyjątki, gdyż np. dla Łukasza „Wookiego” Woźniaka planszówki to sposób na życie. Łukasz wydał już chyba ze sześć własnych gier, zrecenzował ze sto innych, jego szanowna małżonka również się w to zaangażowała. Kanał Wookiego to chyba najbardziej popularny polski kanał w serwisie **Youtube**, jeśli idzie o gry planszowe. Sam Łukasz jest teologiem z wykształcenia, ale jak widzimy nie jest katechetą, tylko – no właśnie kim – graczem? Producentem? Recenzentem? W każdym razie żyje z gier planszowych, mając przy tym wielką frajdę. Ja, choć nie zarabiam na grach, a wręcz przeciwnie: wydaję na nie ostatnie grosze, mam i tak wielką zabawę. A przy okazji spędzam z moją ślubną bardzo fajnie czas. A to przy **Dungeon Petz**, **Robinson Cruzoe**, **Lewis i Clark** lub wspomnianym wcześniej **Smallworldzie**. To doskonałe odprężenie po całym dniu pracy.

Elitarność. Wciąż jeszcze gracze planszówkowi to jakby tajemna, zamknięta grupa. Powoli się to zmienia, gier przybywa, ceny spadają. Wciąż jednak gra planszowa równa się elita.

Nie każdy miłośnik sieciowej gry **World of Tanks** wie, że są świetne, planszowe strategie, a nawet karciany odpowiednik popularnych Czołgów. Nie każdy uzależniony od **Minecrafta** małolat wie, że można równie ciekawie tworzyć swój własny świat, swoją własną cywilizację, grając w **7 cudów świata** lub w **Sid Meier's Civilization: The Board Game** – planszową wersję gry komputerowej, jednak sto razy lepszą i ciekawszą.

I na tym chwilowo koniec. Interakcja, zabawa, elita. Trzy hasła z planszówkowego słownika. Inne dopiszę za miesiąc.



Od czasu do czasu wydarzy się coś, co sprawia, że zaczynam dość mocno drapać się po głowie w głębokiej zadumie. Zestawienie tematyczne Gry o Tron z karcianką o pociągach było właśnie jednym z ostatnich powodów mojej refleksji. Historii powstawania gry nie znam, ale jestem w stanie obstawić przebieg zdarzeń, w którym to jeden z autorów wymyślił chwytliwy tytuł Game of Trains, po czym stwierdził, że co by pod takim szyldem do pudełka nie zapakował, to i tak się sprzeda. Nie żebym czuł tu jakieś oburzenie czy coś w tym stylu, ale nie zmienia to faktu, że oderwanie źródeł inspiracji, bądź co bądź błyskotliwego tytułu, od samej gry trochę mnie bawi.

GRA

O TOR

WESTEROS EXPRESS



Dobra, autor sprzedał mi grę tytułem, tłumacz z polskiego wydawnictwa też całkiem ładnie się postarał (**Gra o Tor**, lubię to), nadszedł więc czas na rzut oka do środka pudełka. Wystarczy tylko, żebym nie miał ochoty wyrzucić gry przez okno i będzie już nieźle. Wewnątrz drobnego pudełeczka zamknięta jest bardzo lekka, raczej mocno losowa gra o negatywnej interakcji i podejmowaniu decyzji na podstawie rachunku prawdopodobieństw... ekhm, to znaczy: przecucia. Otworzyłem to pudełeczko, pograłem, gra nie wyfrunęła z piętra na trawnik. Jak to się stało?

Ano stało się tak dlatego, że pomimo swoich przypadłości Gra o Tor to całkiem sympatyczny wypełniacz, bez zbędnego nadęcia, na piętnaście minut wolnego czasu. Gra składa się z talii kart wagonów o wartościach od jednego do osiemdziesięciu czterech. Na początku gry każdy gracz dostaje siedem wagonów, które szereguje się w malejącej kolejności. Pierwszy gracz, któremu uda się ułożyć wagoniki w kolejności rosnącej wygrywa. Pociągami można manipulować na dwa sposoby. Pierwszym z nich jest pociągnięcie w swojej turze karty w ciemno. Kartę taką należy następnie położyć w miejsce jednego z wagoników wpiętych do taboru, a podmienioną w ten sposób kartę odłożyć na środek stołu. Przykład: dobieram kartę. Dociągam wagon o wartości pięć. Niska... może położyć ją jako pierwszą z lewej? Jaka jest szansa, że w dalszej części gry dociągnę kartę niższą?



Drugim sposobem jest zagranie odkrytej karty ze środka stołu. Każdy wagonik poza wartością ma też jakąś zdolność (jedną z kilku, wielkiej różnorodności nie ma) pozwalającą na przykład

zamienić miejscami dwie sąsiednie karty w swoim pociągu albo wyrzucić jedną z kart i na jej miejsce położyć losową kartę z talii. Haczyk polega na tym, że dopóki przekładamy wagoniki u siebie, robimy to sami. Jeśli jednak zagramy kartę usuwania wagoników z taboru, wszyscy gracze przy stole muszą ją wykonać, niezależnie od tego czy tego chcą, czy nie. I to wszystko.

Niestety, jest to tytuł cierpiący na nieprzyjemną przypadłość odznaczającą się brakiem szczególnych zalet albo rażących wad. Ot, planszówkowa klasa średnia pełną gębą, ani to schlastać, ani szczególnie wychwalać. Doceniam ogólne, lekko łamigłówekie wrażenie płynące z rozgrywki, którego odrzucanie kart z pociągów innych graczy wcale tak bardzo nie psuje (ku memu zaskoczeniu). Doceniam też parę sprytnych rozwiązań, które każą się zastanowić choć trochę nad znalezieniem optymalnego ruchu. Dobrze sprawdza się zasada mówiąca o tym, że na środku stołu nie mogą leżeć dwie karty z tą samą zdolnością i są odrzucane, jeśli zachodzi taka potrzeba. Mam więc trochę kontroli nad tym, jakie akcje udostępniam innym graczom i czasem umieszczę wagonik w mniej dogodnej pozycji tylko po to, żeby odrzucić wygodną dla kogoś innego akcję ze środka stołu. Fajnie.

Problemy zaczynają się jednak w momencie, kiedy na środku stołu zaczyna brakować akcji do rozgrywania. Bardzo łatwo doprowadzić do sytuacji, w której karty kończą się i z paru możliwych decyzji zostaje tylko jedna: biorę w ciemno. A następny gracz używa akcji, odrzuca kartę ze



środku i kolejny znów mówi: biorę w ciemno.

A w ramach podsumowania napiszę po prostu, że Gra o Tor to żadne objawienie i wielu nagród nigdy nie zdobędzie, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żeby spróbować samemu. Szczególnie, jeśli ktoś, tak jak ja, szuka małej karcianki do uzupełnienia koszyka w sklepie internetowym, żeby rachunek był ładny i okrągły.



- szybka, lekka, całkiem przyjemna rozgrywka,
- sprytny pomysł z odrzucaniem powtarzających się kart akcji.



- największą wadą tej gry jest brak szczególnych zalet.

Gra o Tor

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-4 osoby

Wiek: 6+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: obecnie nieznana

Relacja z Festiwalu Gier Planszowych Boardmania

W trakcie dłuższych przerw od szkoły, w ramach akcji Lato - Zima w mieście, co roku Centrum Kultury w Lublinie przygotowuje szereg działań kulturalnych dla mieszkańców Lublina, których częścią jest **Boardmania Festiwal Gier Planszowych**. Całkiem niedawno zakończyła się Edycja Zimowa, która trwała od 15 do 28 lutego.



Program imprezy podzielono na trzy części. Pierwsza odbyła się podczas weekendu otwarcia. Wtedy miały miejsce spotkania z wydawcami gier planszowych, recenzentami i autorami gier. W Lublinie goszczono wydawnictwo Portal prezentujące swoje najnowsze pozycje, czyli serię bajkogier na licencji Iello oraz dodatek do **Osadników Narodziny Imperium: Atlantydów**. Obecne było też wydawnictwo Hobbity z dwiema swoimi nowościami, czyli **Nowymi Pokoleniami** oraz **Haru Ichiban**. Szczególnie ta druga pozycja cieszyła się sporym zainteresowaniem wśród odwiedzających. Być może to wynik zwracającej uwagę szaty graficznej, a może czas rozgrywki oscylujący wokół trzydziestu minut. Swoje nowe tytuły prezentowała tak-



że Galakta. Gry kościane **Justice League** były rozchwytywane przez najmłodszych, a po **Andromedę** Jana Zalewskiego sięgali wytrawni gracze. Pozycja ta wyróżniała się swoim wyglądem, a w szczególności kilkudziesięcioma figurkami, które skutecznie zachęcały do partii. Bomba Games prezentowała swoje starsze tytuły, a także planowaną na kwiecień polską wersję gry Reinera Knizia **Stingy**, która w naszym kraju ukaże się pod tytułem **Kapitan Sknera**. W Lublinie nie mogło zabraknąć miejscowej Fabryki Gier Historycznych i kościanych



Herosów, a także prototypów dwóch nowych gier: dwuosobowej gry **Poczet Królów Polski** oraz od dawna zapowiadanej semi-kooperacji w świecie rodem z filmów Ridleya Scota, **Nemesis**. To duży tytuł, który wydaje się być już na ostatniej prostej, jeśli chodzi o testy mechaniki i możemy jedynie oczekiwać daty premiery. Warto zwrócić uwagę, że po raz pierwszy



na imprezie planszówkowej pojawiło się Wydawnictwo Jama, które zaprezentowało grę **Kacper Ryx i Król Żebraków**. Budziła ona spore zainteresowanie wśród odwiedzających. Duża plansza, masa kart i znaczników przyciągała uwagę grających, którzy podkreślali, że gra jest emocjonująca i warto po nią sięgnąć. Na **Boardmanii** prezentowany był także system bitewny **Dust Tactics**, którego polską wersję próbuje wydać wydawnictwo WarFactory. Podczas weekendu otwarcia, wszyscy którzy przybyli na **Boardmanię** mogli poznać, a także pograć lub porozmawiać o grach ze znanym i popularnym recenzentem Piotrem Jasikiem znanym szerzej jako Game Troll.

Drugą część imprezy stanowił Games Room, który działał



przez kolejne dwanaście dni. Dzięki współpracy z Lubelskim Stowarzyszeniem Fantastyki „Cytadela Syriusza” oraz wydawcami odwiedzający mieli możliwość zagrać w ponad sto różnych tytułów. Królowały gry dla dzieci i graczy „casualowych”, ale można było też zagrać w nieśmiertelną **Agricolę** lub nowości pokroju **Legendary Encounters: An Alien Deck**

Building Game. Zdecydowaną większość uczestników festiwalu stanowili najmłodsi z rodzicami, zaś wieczorami przeważali starsi gracze. Młodzi planszówkowicze zakochali się w **Trzech Małych Świnkach** od Portalu, Rebelowym **Boost'cie**, a także ogrywali nieśmiertelne **Dobble**, **Mondo** i **Pędzące Żółwie**. Starsi przeważnie wypożyczali **Osadników Narodziny Imperium**, **Wsiąść do Pociągu** oraz **Epokę Kamienia**. Największym hitem był jednak **Talisman. Magia i miecz**. Tytuł ten wybierali zarówno najmłodsi, jak i zdecydowanie starsi gracze.

U tych drugich wygrywał sentyment do starej polskiej wersji wydawanej przez Wydawnictwo Sfera. Dziennie do Games Room'u przybywało kilkadziesiąt osób, a spora część z nich odwiedzała go codziennie przez całe ferie.

W ostatni weekend lutego odbyło się podsumowanie imprezy, połączone z szeregiem turniejów w gry planszowe. Największym zainteresowaniem cieszyły się starcia w **Osadników Narodziny Imperium**, **Haru Ichiban** oraz **X-Wing**. Frekwencja w te dni również bardzo dopisała i widać, że **Boardma-**

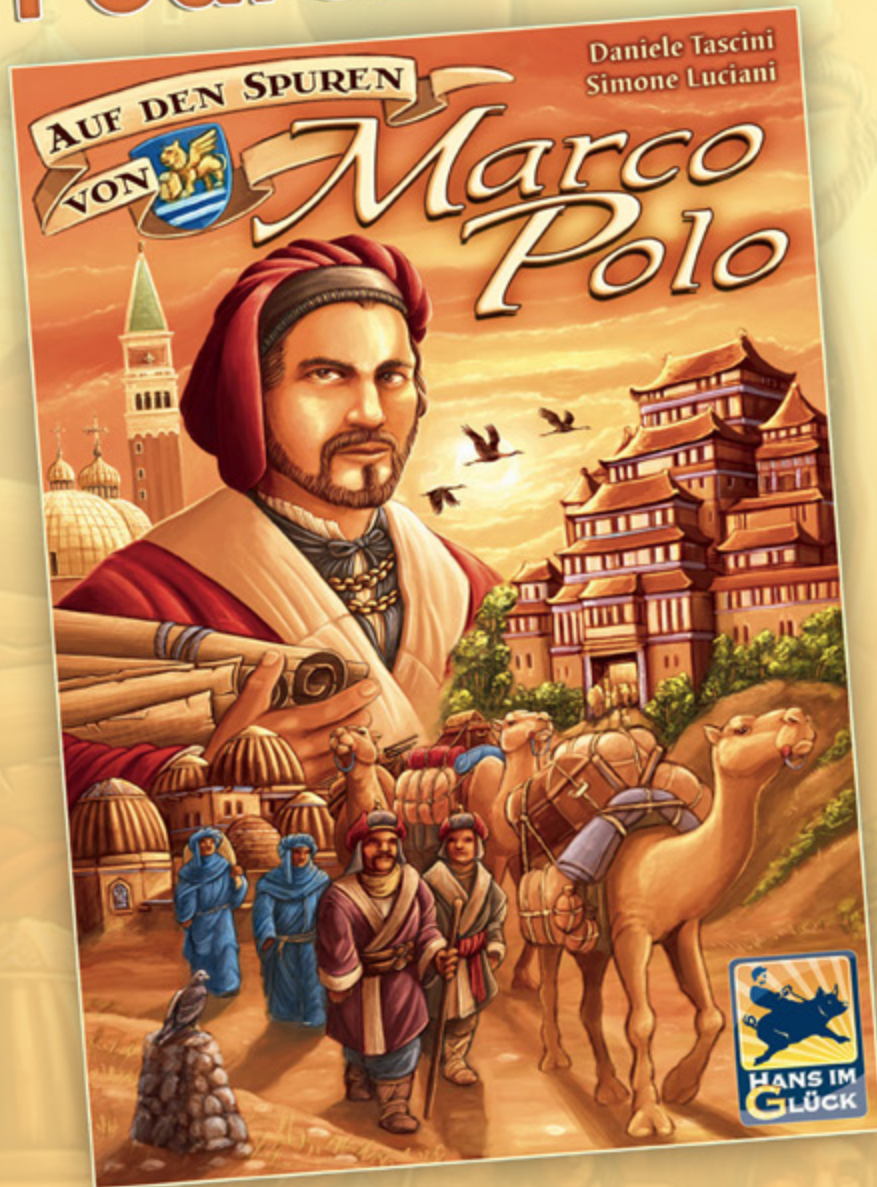


nia na stałe wpisała się w mapę kulturalną Lublina. To świetne wydarzenie promujące gry planszowe, a organizatorzy dbają, aby przy tej okazji działo się coraz więcej ciekawych i przyciągających nowych graczy wydarzeń. Kolejna edycja planowana jest na sierpień, wtedy też będzie ona trwała dłużej, a lubelskie Centrum Kultury znów zaroi się od tłumów chcących pograć w fajne gry.

Autor: Michał Szewczyk



Podróże z wielbłądem na plecach



MARCO POLO

W zeszłym roku na półkach sklepowych pojawiła się gra o podróżach Marco Polo. Jej tytuł to oczywiście The Voyages of Marco Polo, bo po co było nazywać ją inaczej. Autorami tej gry są Simone Luciani i Daniele Tascini. Tytuł ten tak szybko zdobył popularność, że wydawnictwo Albi postanowiło jeszcze szybciej wydać jego polską wersję, zatytułowaną po prostu Marco Polo.

No dobra. Mimo że gra we wszystkich wersjach ma Marco Polo w tytule, to gracze nie wcielają się konkretnie w tego wielkiego podróżnika (może jeden z nich, czasami). Są oni po prostu towarzyszami Marco Polo, którzy wspierają go w trakcie podróży. Podążając za Marco, a także chodząc własnymi ścieżkami, będą zbierać różne zasoby, odwiedzać miasta i zakładać w nich placówki handlowe. Przy okazji będą też brali udział w swego rodzaju wyścigu do Pekinu. Wszystko po to, aby móc wypełniać kontrakty, zarabiać pieniądze i oczywiście zdobywać punkty zwycięstwa. Bo przecież trzeba jakoś określić na końcu, kto wygrał.

Mechanika gry opiera się na wyborze za pomocą kości akcji dostępnych na planszy. Każdy z graczy na początku tury rzuca kośćmi, aby ustalić swoją pulę możliwości. Oczywiście niskie rzuty nie są tu mile widziane, dlatego jeśli ktoś będzie miał pecha i rzuci naprawdę nisko (poniżej piętnastu na pięciu kostkach), otrzymuje rekompensatę w postaci odpowiedniej liczby wielbłądów i/lub pieniędzy.

Gra toczy się przez pięć tur, w trakcie których gracze w kolejności wykonują swoje rundy. W każdej rundzie gracz wykonuje jedną akcję standardową i dowolną liczbę akcji dodatkowych. Akcje standardowe to oczywiście clou całej gry. Pozwalają one na poruszanie się pomiędzy miastami, otrzymywanie nowych towarów, pozyskiwanie kontraktów lub wymianę jednych dóbr na inne. Wykonywanie tych akcji polega na wybraniu odpowiedniej akcji z planszy, położeniu na niej określonej liczby kostek ze swojej puli i w końcu wykonanie jej zgodnie ze wskazaniem kości. Ciekawe w tym mechanizmie jest to, że w 99% przypadków liczba oczek na kości nie wpływa na to czy możemy ją położyć na danej akcji.

W 99% przypadków, ponieważ jest jedna akcja, w której wcześniej położona kostka determinuje to, co można położyć po niej.

Liczba oczek na kości określa jednak, jak dobrze możemy wykonać daną akcję. Na niektórych akcjach trzeba położyć więcej niż jedną kość. Wyniki na nich mogą być dowolne, jed-

nak to najniższy będzie wskazywał, co tak naprawdę możemy zrobić. Oczywiście im wyższy ten najniższy wynik, tym wyższe profity z akcji. Więcej towarów, dalsza podróż, większy wybór spośród kontraktów. Czasem jednak warto też dorzucić coś o niższej wartości. Wszystko dlatego, że część pól na planszy nie jest na stałe blokowana przez położenie na nich kostek przez jakiegoś gracza. Część z nich może być odwiedzona przez kilku graczy. Ten pierwszy ma jednak pewne korzyści, wynikające z faktu, że jest pierwszy. Po prostu wykonuje daną



akcję za damo, a każdy kolejny gracz, który chce użyć tego samego pola musi uiścić opłatę. Co prawda płaci tylko do banku, ale musi wydać tyle monet, ile oczek widnieje na niższej kostce. To właśnie ten moment, gdy trzeba wybrać pomiędzy dopakowaniem akcji, a jej kosztem.

Są też akcje, które może wykonać tylko jeden gracz. To specjalne akcje w miastach, które są wykładane przed grą na

specjalnych kartach. Na nich może w danej turze zawitać tylko jedna osoba. Co więcej, aby w ogóle móc myśleć o wykorzystaniu takiej akcji, trzeba mieć w danym mieście placówkę handlową, które ustawia się, wykonując akcję podróży. Pokazuje to, że **Marco Polo** nie jest grą, w której po prostu ustawiamy kostki na planszy, chcąc wykonać jak najlepszą akcję. W **Marco Polo** trzeba naprawdę dobrze planować to, co chce się zrobić, żeby wszystko ładnie się zaszło.

W planowaniu pomagają też niektóre akcje dodatkowe, dzięki którym można modyfikować wyniki na kościach. Oczywiście za przerzut lub zmianę wyniku o jedno oczko trzeba zapłacić zasobami, ale czasem może się to naprawdę opłacać.

W Marco Polo wszystko jest istotne dla końcowego wyniku. Odpowiednie zarządzanie zasobami (czyli pieniędzmi, wielbłądami, złotem, pieprzem i jedwabiem) to klucz do wypełniania intratnych kontraktów, wykonywania akcji w miastach lub do ułatwień w trakcie podróży.

Na rozgrywkę wpływają także karty postaci, które otrzymują gracze. Każda z nich ma jakąś zdolność specjalną, która pomaga w trakcie zabawy. Na przykład Berke Khan nie musi płacić, gdy używa akcji zajętej już przez innego gracza, a taki Johannes Caprini umie „teleportować się” pomiędzy oazami w czasie podróży. Co ciekawe, każda z dostępnych postaci (jest ich osiem) wydaje się znacznie potężniejsza niż jest w rzeczywistości: o ile ma ją ktoś inny.

Kiedy wszystkim graczom skończą się kostki w puli, kończy się

tura. Jak już wspominałem, gra toczy się przez pięć tur, więc czasu nie ma zbyt wiele, ale nie jest go też przeraźliwie mało.



Końcowe punktowanie jest bardzo proste. Gracze otrzymują punkty za posiadaną placówkę handlową w Pekinie, za największą liczbę wykonanych kontraktów, za towary, które mają w swoim posiadaniu (o ile mają placówkę w Pekinie) i w końcu za wykonane cele pochodzące z kart celów. Są one bardzo proste. Każda taka karta (a gracz dostaje dwie) ma określone dwie lokacje, w których na końcu gry gracz powinien mieć

placówki handlowe. Jeśli je ma, otrzymuje punkty określone na karcie. Dodatkowo może zgarnąć punkty bonusowe w zależności od tego, w ilu różnych miastach z tych kart celów ma placówki.

I tak to wygląda. Nie opisywałem wam tu dokładnie każdej akcji, bo nie o to chodzi. Instrukcja jest na tyle przystępnie i jasno napisana, że nie powinniście mieć problemu z jej zrozumieniem i nauczeniem się gry. Starałem się ogólnie wytłumaczyć, jak zabawa wygląda i czego się można po niej spodziewać.

Wykonanie gry jest bardzo dobre. Plansza co prawda wydawała mi się nieco nieczytelna, ale w połowie rozgrywki to uczucie minęło. Bardzo fajne drewniane zasobniki (w tym wielbłądów), porządnie wykonane tekturowe kafelki. Wszystko to cieszy oko i rękę.

To naprawdę świetnie, że wydawnictwo Albi dało szansę polskim graczom na zapoznanie się z **Marco Polo**. Gra jest niesłychanie interesująca i regrywalna. Różne karty celów, różne karty bonusów i akcji w miastach, różne postaci... Wszystko to sprawia, że dokopywanie się do drugiego dna **Marco Polo** zajmie wam wystarczająco dużo czasu, żebyście się nie znudzili. Innymi słowy, do zobaczenia na szlaku do Pekinu.



- mechanika wyboru akcji, niezła jakość komponentów, regrywalność.



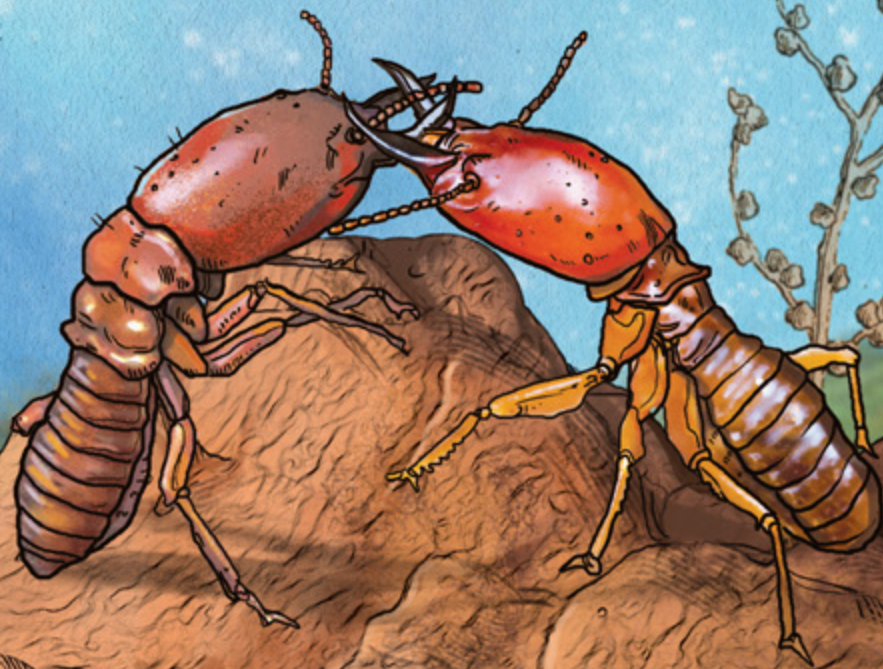
- początkowo może być trudna do ogarnięcia.

Marco Polo

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 100 minut
Cena: 165 złotych

TERMITY

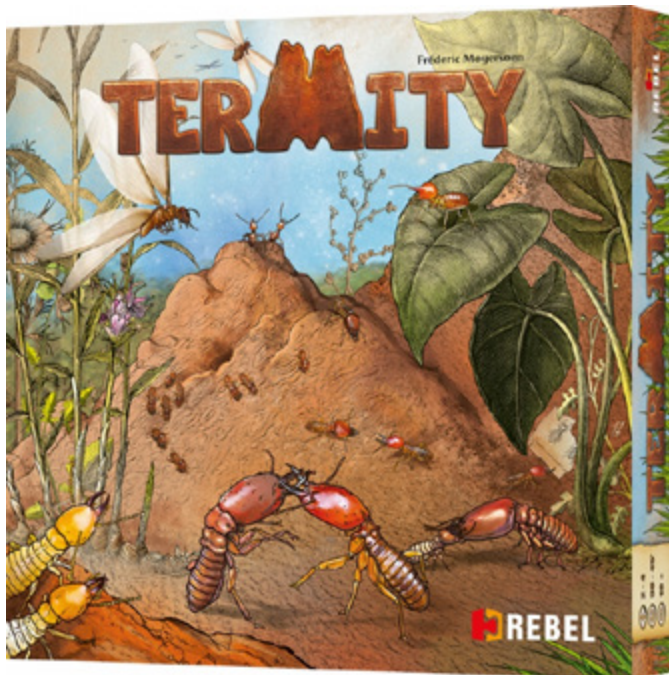
Kij w mrowis... termitierę



TERMITY

„Ktoś chciał chyba zrobić tej grze krzywdę”, pomyślałem sobie po rozpakowaniu pudełka i przeczytaniu instrukcji Termitów. Obstawiam, że wśród miłośników planszówek znajdzie się jakiś odsetek entomologów z zamiłowania, ale ubranie agresywnej gry strategicznej w owadzi klimat, niepodparty ponadprzeciętnej jakości grafikami i elementami, wcale nie musi spotkać się z uznaniem reszty graczy.

Pierwsze wrażenie jest z tego powodu raczej chłodne. Niezbyt ciekawe ilustracje na okładce oraz na żetonach przywodzą na myśl jakiś stary podręcznik do biologii, a nie produkt, na którego widok nie można oprzeć się w sklepie przed włożeniem go do koszyka. Całości obrazu dopełniają wykonane z grubego papieru kopczyki termitów, które mimo to i tak wyglądają lichy oraz delikatnie.



Stara prawda głosi, żeby nie oceniać po pozorach, więc starałem się nie zrażać zbyt mocno. Co znalazłem w pudełku? Całkiem niezłe prezentujący się konglomerat pomysłów i mechanik zaczerpniętych z różnych źródeł, złożony rzemieślniczą ręką w zgrabną całość. **Termity** to, jak już wspomniałem, agresywna strategia na heksach z paroma różnymi rodzajami jednostek, walką o punkty strategiczne, mechaniką wycofywania się pod wpływem ataku i rodzajami terenu modyfikującymi statystyki. Nic nowego.

Cała gra toczy się wokół walki o kontrolę pól, na których

znajdują się kopce termitów. Na początku gry każdy z graczy kontroluje jeden, na planszy znajduje się również jeden lub więcej (w zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce) kopców neutralnych. Jeśli w wyniku pomyslnego ataku zdejmę z planszy jeden z kopców, zachowuję go jako punkty zwycięstwa i natychmiast stawiam na właśnie zajęte pole swój własny. Wybieram z kilku dostępnych, różniących się siłą obrony i, co za tym idzie, wartością punktową dla przeciwników. Dzięki temu, że kopce nie są niszczone, a „zajmowane”, gracze muszą planować obronę przejętego pola już w momencie planowania ataku.

Taka jest myśl przewodnia gry. W praktyce wygląda to tak, że każdy z graczy otrzymuje osiemnaście żetonów roju reprezentujących jego insekty i z tej puli losuje trzy. Następnie wyklada jeden na planszę w dowolnym miejscu, uzupełnia pulę odkrytych żetonów do trzech i jako ostatnią czynność – może wykonać ruch. W grze występują cztery rodzaje jednostek różniących się od siebie zdolnościami. Robotnice mogą poruszać się o dwa pola zamiast jednego, mogą wchodzić na kamienie podnoszące siłę podczas obrony, a na jednym żetonie roju mogą znaleźć się aż trzy. Żołnierze mają dwukrotnie większą siłę w stosunku do innych termitów i atakując, nie pozwalają na wycofanie się przeciwnika, niszcząc go na miejscu. Plujące śluzem Nasute mogą wspierać sojusznika w walce oddalonej o dwa pola, a robiąc to z pola z roślinnością są jeszcze skuteczniejsze. Latające Alate mogą podczas ruchu przelatywać nad owadami przeciwnika oraz normalnie nieprzekraczalną dla termitów wodą, mają zasięg trzech pól, ale nie mogą wchodzić na pola porośnięte roślinnością.

W poprzednim akapicie padły hasła „walka”, „wspieranie” i „wycofanie”, czyli prawdziwe sedno **Termitów**. Jeśli mój owad w efekcie ruchu miałby znaleźć się na jednym polu z owadem przeciwnika, wywiązuje się walka. Nie ma rzutu kostką, nie ma niepewności, wszystko widać od razu na planszy. Każdy owad poza Żołnierzem ma siłę równą jeden. Do siły atakującego owada należy dodać siłę wszystkich sąsiadujących z zaatakowanym polem owadów w kolorze atakującego. Jeśli siła atakującego jest wyższa, wygrywa. Jeśli jest równa lub

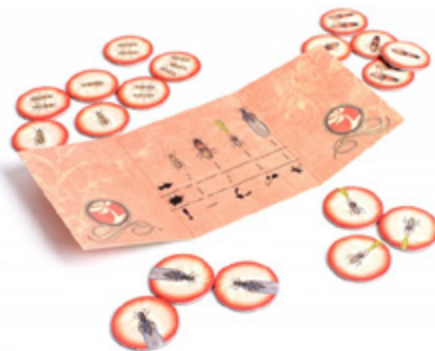
niższa od siły broniącego się, nie można wykonać takiego ataku. Po przegranej obrońca musi wycofać się na wskazane przez atakującego sąsiednie pole lub zostaje zniszczony, jeśli atakującym był Żołnierz lub nie ma pola, na które mógłby się wycofać. Sprawia to, że manewrowanie, atakowanie i zmuszanie do odwrotów jest główną zagadką, nad którą będziemy głowić się przy stole. Precyzyjne uderzenia, ocenianie mobilności przeciwnika, szacowanie własnych możliwości – to wszystko chleb powszedni podczas rozgrywek w **Termity**. Żołnierz może łatwo i szybko rozbić żeton przeciwnika, ale źle postawiony pozostanie w mało przydatnym miejscu na długo. W grze wykonam osiemnaście ruchów. Czy za każdym razem chcę atakować, czy część z nich wykorzystać na umacnianie pozycji i przegrupowanie? Ot, dwie podstawowe zagwozдки.



I wszystko byłoby świetnie, gdyby moje wyobrażenie tej gry po przeczytaniu instrukcji nie rozjechało się nieco ze stanem faktycznym i praktyką. Odwroty, ruch jednostek i przesuwanie się „linii frontu” traci trochę uroku, jeśli w każdej turze mam możliwość dołożenia własnego owada na dowolne pole na planszy. Wolałbym, żeby autor zdecydował się na jedno lub drugie, połączenie obu tych rozwiązań mnie bowiem nie satysfakcjonuje. Szczególnie w grze dwuosobowej, kiedy miejsca na planszy jest naprawdę sporo i manewrowanie staje się wręcz symboliczne.

Nie satysfakcjonują mnie również różnice pomiędzy poszczególnymi rojami, które miały skutkować odmiennymi stylami gry dla każdego z nich. Wśród osiemnastu żetonów każdego gracza czternaście jest identycznych jak u innych, a cztery są wyjątkowe. I tak, niebieski rój ma więcej Robotnic, czerwony więcej Żołnierzy i tak dalej. Czasami takie subtelne różnice pozwalają zmienić naprawdę wiele, tutaj jednak jednorodność dostępnych jednostek i losowy dobór żetonów sprawiają, że gra każdym kolorem z grubsza sprowadza się do tego samego. A szkoda.

Termity są grą z potencjałem. Nieoszlifowaną, z nieszczęśliwie dobranym tematem przewodnim i wykonaną w sposób pozostawiający nieco do życzenia. Chociaż, może co do tematyki się mylę? Dla mnie jest zupełnie obojętna i niepociągająca, tak jakby grę docenić miał tylko zapaleńcy skupiający się na mechanice. Co jest problemem, ponieważ zapaleńcy strategii wskażą od ręki pięć innych, bardziej skomplikowanych gier, w które woleliby grać. Może jednak paradoksalnie taka tematyka lepiej zadziała dla gracza familijnego, niż dla takiego geeka jak ja?



- atakowanie, wspieranie, wycofywanie się ta mechanika zawsze daje frajdę,
- dobrze działa na więcej niż dwie osoby,
- sprytny pomysł z zajmowaniem i odbijaniem punktów strategicznych.



- do strategii wolałbym ciekawszą tematykę niż owady,
- niedociągnięcia w wykonaniu,
- różnice pomiędzy rojami są czysto kosmetyczne.

Termity

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-4 osoby

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 119,95 złotych



Jak w Niebiańskim Turnieju
rozgromić przeciwniczkę

VANQUISH SKY

Po rocznej przerwie na łamy Rebel Timesa powraca japoński projektant Yasushi „Kuro” Kuroda i małe niezależne wydawnictwo Manifest Destiny. Szerzej o ich niebanalnych dokonaniach pisałem w numerze 89, przy okazji prezentując fenomenalną dwuosobową kooperacyjną karciankę The Ravens of Thri Sahashri, której międzynarodowe wydanie ujrzało światło dzienne na targach SPIEL’14. Przez ten czas portfolio Kurody rozrosło się o kilka nowych tytułów, wśród których znajduje się Vanquish Sky, kolejna gra karciana przeznaczona wyłącznie dla dwóch osób, tym razem w pełni konfrontacyjna i przenosząca uczestników w świat inspirowany klasycznymi komputerowymi „bijatykami” spod znaku Street Fightera, Tekkena i Mortal Kombat.

Na początek kilka słów o wykonaniu. Jak to zwykle w grach Manifest Destiny bywa, karty (jest ich w **Vanquish Sky** sto dwadzieścia) zapakowano w solidne, wytrzymałe pudełko o bardzo małym, wręcz kieszonkowym rozmiarze. Do jakości papieru nie można mieć specjalnych zastrzeżeń, natomiast strona graficzna niestety wywołuje mieszane uczucia. Gry MD ozdabiane są zazwyczaj ilustracjami w stylu japońskiego komiksu i **Vanquish Sky** nie jest od tej reguły wyjątkiem. Manga ma zapewne tyle samo miłośników co i przeciwników, sam za nią raczej nie przepadam, uważam jednak, że taka stylistyka doskonale komponuje się z tematyką i klimatem gry. Rysunki są naprawdę dobre, natomiast tym, co najmniej mi się podoba w warstwie wizualnej omawianego produktu jest layout kart. Jest on bardzo prosty, dość archaiczny i zwyczajnie brzydki. Jego toporność zupełnie nie współgra z dynamicznymi i kolorowymi komiksowymi grafikami na kartach. Niewiele dobrego mogą również powiedzieć o angielskim tłumaczeniu instrukcji – zawiera ona błędy językowe, a reguły zaprezentowane są często w dość zawiły i nieprecyzyjny sposób.



Sama mechanika jest jednak banalnie prosta i opiera się na twórczym rozwinięciu zasad gry „papier, kamień, nożyce”. W **Vanquish Sky** uczestnicy wcielają się w zawodniczki (tak jest, same panie!) biorące udział w tajemniczym Niebiańskim Turnieju sztuk walki (to niestety wszystko, co instrukcja mówi o tle

fabularnym gry, a szkoda). Każda z pięciu dostępnych do wyboru wojowniczek ma do dyspozycji określony zestaw podstawowych kart, które dzielą się na trzy typy: karty Siły, Szybkości i Techniki. Grę zawsze rozpoczyna się z dziewięcioma kartami podstawowymi na ręce, zaś na początku każdej rundy gracze wybierają w tajemnicy po jednej takiej karcie i ujawniają je jednocześnie, aby sprawdzić, kto będzie w danej rundzie graczem aktywnym. Zasada jest bardzo prosta: Siła bije Szybkość, Szybkość bije Technikę, zaś Technika wygrywa z Siłą. Kartę podstawową można również zagrać jako Gardę. Wówczas natychmiast oddaje się inicjatywę przeciwnikowi i przechodzi do obrony, zmniejszając o połowę zadane przez niego obrażenia.

A jak obrażenia w ogóle się zadaje? Samo wygranie pojedynku o inicjatywę w danej rundzie oznacza jedną ranę dla oponenta, można jednak ten skromny wynik zdecydowanie poprawić. Każda zagrana karta zostaje na stole w tzw. strefie bitwy i może być później wykorzystana do zakupu kart Sztuki – znacznie mocniejszych i posiadających specjalne zasady. Można w ten sposób „kręcić kombosy”, aktywując kolejne karty, a potem używając ich do opłacenia następnych. Najdroższa z zagranych w danej rundzie kart jest najważniejsza – liczba symboli na niej (czyli jednocześnie koszt zakupu) określa liczbę ran zadanych przeciwnikowi. Każde otrzymane obrażenie oznacza, że musimy odkryć jedną kartę ze swojej talii Sztuki, dzięki czemu dany cios staje się dla nas dostępny. Zatem im bardziej obrywamy, tym większy wachlarz zagrań mamy do wyboru, ale trzeba uważać, ponieważ wyczerpanie się talii Sztuki oznacza porażkę.



Pojedyncza partia w **Vanquish Sky** podzielona jest na trwające pięć rund starcia, na końcu których wszystkie użyte karty podstawowe wracają do rąk właścicieli, a karty Sztuki są odrzucane ze strefy bitwy. Od drugiej reguły istnieje kilka wyjątków: zawsze mamy prawo do zachowania jednej karty w strefie, z kolei specjalne karty ze złotą obwódką, stanowiące specjalizację danej zawodniczki, mogą trafić z powrotem do jej kart dostępnych, jednak na koniec starcia nie można posiadać więcej niż pięciu takich kart. Odrzuconymi kartami Sztuki można z kolei płacić za wykorzystanie specjalnych zdolności naszych postaci.

Podział na pięciorundowe potyczki jest na pewno ciekawy i dobrze oddaje klimat prawdziwych turniejów sztuk walki, gdzie pojedynki też dzielą się na kolejne rundy, jednak związany jest również z pewną dość istotną niedogodnością. Gra nie posiada żadnego licznika rund, przez co zawsze musimy pamiętać, która runda jest aktualnie rozgrywana. Bywa to uciążliwe, a czasem w ferworze walki po prostu się o tym zapomina i nagle spostrzega ze zdziwieniem, że starcie powinno być zakończone się dwie rundy temu. Szkoda, że taki drobiazg tak mocno wpływa na wygodę gry, zwłaszcza że załatwiłoby sprawę dodanie jednej karty z pięcioma polami i jakiegoś małego znacznika do położenia na niej. Konieczność pamiętania, ile rund w danym starciu już rozegrano jest istotnym minusem, ale poza tym właściwie nie ma się do cze-



go w tej grze przyczepić. Jest prosta, szybka i dynamiczna, a do tego bardzo dobrze oddaje klimat gier komputerowych, na których była wzorowana. Karty podstawowe reprezentują bazowe ciosy, a ułożone w odpowiednie sekwencje pozwalają generować „kombosy” zadające przeciwnikowi znacznie więcej obrażeń, ale trudniejsze do wykonania. Mamy również do dyspozycji specjalną kartę Rozgromienia (ang. Vanquish card), z której skorzystać można tylko raz na grę, aby zadać przeciwnikowi dużo więcej obrażeń niż normalnie i ostatecznie zakończy pojedynek. Choć nie jest to do końca to samo, przychodzi na myśl mocne skojarzenia ze znanymi z **Mortal Kombat** „fatalities” albo widowiskowymi „finisherami” niektórych zawodników amerykańskich zapasów. Wszystkie te smaczki tworzą atmosferę prawdziwej rywalizacji adeptów sztuk walki, w oczywisty sposób przerysowaną i rzeźbioną, kreskówkową. Ale czyż nie taki właśnie klimat na ogół towarzyszy komputerowym „naparząkom”? Vanquish Sky ma z nimi wyjątkowo dużo wspólnego, a zagrywając kolejne karty potrzebne do stworzenia zabójczej kombinacji, naprawdę czujemy się tak, jakbyśmy naciskali kolejne przyciski na padzie lub klawiaturze. Dodatkowo warto zaznaczyć, że gra jest bardzo do-

brze zbalansowana. Nie ma jednej wojowniczk, która byłaby wyraźnie potężniejsza od innych, choć wszystkie mają różne specjalizacje, a najsilniejsze karty zawsze mają wysoki koszt i jednocześnie nie są warte zbyt wiele, gdy po użyciu chcemy je wykorzystać do opłacenia kolejnych.

Wydany w zeszłym roku produkt Manifest Destiny to kolejna karcianka Kurody o ciekawych zasadach i oryginalnej tematyce. Nie jest ona jednak ani tak nietypowa, ani tak dobra jak **The Ravens of Thri Sahashri** z 2014 roku. **Vanquish Sky** to tytuł po prostu bardzo porządny, ale tym razem nie widać u Kuro błysku projektanckiego geniuszu. Dostajemy za to szybką dwuosobówkę z emocjonującą rozgrywką pozbawioną przestojów oraz z prostą mechaniką doskonale sprzęgniętą z klimatem. Główne wady gry to czyste technikalie, nic związanego z jej zasadami: słaby layout kart i brak jakiegokolwiek licznika rund, który byłby tutaj naprawdę bardzo przydatny. Pod względem mechanicznym **Vanquish Sky** to fajny półgodzinny wypełniacz czasu, przy którym na pewno nie będziemy się nudzić. Z drugiej strony, tytuł ten nie jest grą wybitną lub specjalnie odkrywczą. To po prostu dobry produkt, do które-



- dobry balans kart,
- mechanika bardzo dobrze współgra z klimatem,
- gra jest prosta, szybka i dynamiczna.



- kiepskie angielskie tłumaczenie instrukcji,
- brzydki, archaiczny layout kart,
- brak licznika rund.

Vanquish Sky

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 10+

Czas gry: 20 minut

Cena: ok. 75 złotych

go nieraz chętnie usiądziemy, ale na pewno nie będziemy do niego wracać przy każdej możliwej okazji.

Dziękujemy wydawnictwu Manifest Destiny za udostępnienie egzemplarza do recenzji.



RELACJA Z KONWENTU „STRATEGOS”

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

W tym numerze chciałbym zdać wam relację z konwentu **STRATEGOS**, nowej imprezy poświęconej planszowym grom historycznym, która odbyła się w dniach 19-21 lutego 2016 roku na Wydziale Instalacji Budowlanych, Hydrotechniki i Inżynierii Środowiska Politechniki Warszawskiej. **STRATEGOS** to spotkanie zarówno dla graczy, którym gry historyczne nie są obce, jak i dla tych, którzy chcieli postawić pierwsze kroki w ich poznawaniu. Imprezę zapowiadaliśmy już w poprzednim numerze **Rebel** Ti-

wydział, jest działający od wielu lat w jego podwojach klub gier planszowych **Agresor**, prowadzony przez Tomka Bulzackiego.

Impreza rozpoczęła się w piątek o godz. 16.00, a zakończyła w niedzielę około godz. 21.00. Oczywiście z przerwą na sen i wypoczynek, choć byli i tacy, którzy – gdyby była taka możliwość – gotowi byli grać do upadłego. Na imprezie pojawiło się wiele gier, które trudno nawet zliczyć i wymienić. Największą uwagę skupiały na sobie z pewnością gry wieloosobowe, do których często bywa problem ze znalezieniem odpowiedniego składu graczy. Rozegrano **Britannię** (wyd. Fantasy Flight Games), **Sukcesorów** (wyd. GMT Games), **Assyrian Wars** (wyd. Udo Grebe Gamedesign), **Rok 1863** (wyd. Alter), **Virgin Queen** (wyd. GMT Games), **Republic of Rome** (wyd. Valley Games).

Były z nami dwa wydawnictwa prezentujące swoje gry: Fabryka Gier Historycznych i wydawnictwo Inte-gra, które wraz z TVP S.A. wydało grę **Stawka większa niż życie**. Na konwencie rozgrywany był turniej w tę ostatnią grę. Poza tym grano m.in. w **Orla i Gwiazdę** (wyd. Gry Leonardo), **Zimną Wojnę** (wyd. GMT Games/Bard), **Unhappy King Charles** (wyd. GMT Games), **A Distant Plain** (wyd. GMT Games), **Wings for the Baron** (wyd. Victory Point Games) i wiele innych. Nie zabrakło polskich gier historycznych i ich autorów. Przez cały konwent pod okiem autorów

grano w: **Ostrołękę 26 maja 1831** (wyd. Instytut Wydawniczy Erica) oraz **Race to Berlin** (wyd. Gry Leonardo). Byli też z nami obecni autorzy prototypów gier czekających na wydanie: Michał Stachura z grami **Orzeł**, **Lew i Lilie** i najnowszą grą **Krecie**



mesa. Konwent nie doszedłby do skutku, gdyby nie życzliwość władz wydziału inżynierii środowiska, które nie po raz pierwszy pokazały, że są otwarte na ciekawe, nietypowe inicjatywy, budując tym samym pozytywny wizerunek swojej uczelni jako miejsca przyjaznego studentom i tym, którzy studia dopiero planują. Jedną z takich stałych inicjatyw, wspieranych przez



wojny, a także Michał Matusiewicz z **Wojnami włoskimi**. Swoją obecnością zaszczytili nas również autorzy gier wydawnictw Dragon i Mirage: Dariusz Góralski (**Grunwald 1410**, **Wiedeń 1683**, **Waterloo 1815**, **Tannenberg 1914**) i Marcin Sowa (**Budapeszt 1945**).

W opinii większości uczestników, przynajmniej na ile można sądzić z wpisów na **FORUM STRATEGIE**, pierwszy **STRATEGOS** okazał się sukcesem. Przede wszystkim było nas więcej niż na podobnych imprezach organizowanych w innych częściach Polski. Udało się też ściągnąć i zaangażować do udziału



w imprezie wydawnictwa i autorów gier o tematyce historycznej, z czym w praktyce często nie jest łatwo. Organizatorzy nie zamierzają jednak na tym poprzestawać. Wierzymy, że przy dobrych wiatrach impreza ma szansę rozwinąć się w większe przedsięwzięcie. Jednym z dyskutowanych tematów jest częstotliwość **STRATEGOSA**. Będziemy się starać, aby odbywał się on dwa razy do roku, choć dużo zależy tutaj od chęci i zaangażowania graczy. Inna kwestia to organizacja rozgrywek i pokazów, tak by wszyscy mogli jak najwięcej skorzystać. Już dziś zapraszam na kolejną edycję **STRATEGOSA**. Jak tylko termin będzie znany, poinformujemy was o nim na łamach **Rebel Timesa**.





Do trzech zliczyć musisz...

Trzy zasady, trzy minuty tłumaczenia, przynajmniej trzy palce, zestawy trzech kamieni życia. Grę Kamienie w kieszenie powinna sponсорować cyferka trzy.

Podczas gry staramy się zebrać jak najwięcej zestawów kamieni życia. Są trzy główne typy kamieni: niebieski, żółty i czerwony. Taki komplet w ręku gracza na koniec gry przynosi pięć punktów zwycięstwa. Są też kamienie białe, które dają dwa punkty każdy. Wszystkie kamienie nie stanowiące części zestawu to jeden punkt zwycięstwa. Skoro wiemy już o co gramy, warto opisać jak zdobywamy te drogocenne błyskotki.



Każdy gracz wybiera sobie jedną z sześciu postaci występujących w grze, na środek stołu rozkładamy żetony grzybów, których jest zawsze o jeden mniej niż grających osób. Na nich umieszczamy po dwa kamienie, które losujemy z dużego worka. Następnie głośno odliczamy do trzech i na „trzy” wszyscy równocześnie wskazują jeden z grzybków. Jeżeli gracz jako jedyny pokazuje kamienie, wszystkie lądują na jego karcie gracza, a jeżeli dwie lub więcej osób wybrało to samo miejsce, nikt nic nie dostanie. Jedna runda trwa zatem kilka chwil, gdyż rozstrzygnięcie i zbieranie kamieni przez grających następuje w tym samym momencie. W kolejnych rundach, kiedy gracze zebrali już swoje pierwsze kamienie, można wskazywać nie tylko kamienie na grzybach, ale także te leżące na kartach postaci innych osób. Pozwala to podbierać innym to, co udało im się wcześniej zgarnąć. Na szczęście można się przed tym bronić i zakryć ręką swoje zbiory. Jeśli ktoś na nie wskazywał, musi obejść się smakiem, a właściciel przenosi je obok karty postaci: są one bezpieczne do końca rozgrywki. Taki manewr kosztuje jednak gracza utratę jednej kolejki. Zaznacza się to poprzez odwrócenie karty postaci, na których odwrocie znajdują się zabawne ilustracje pokazujące transport kamieni do skarbca. Gra toczy się do momentu, gdy z woreczka nie da się już nic wylosować. Wszystkie kamienie ze skarbca, a także te, które leżą na karcie postaci, grupujemy w zestawy i podliczamy punkty. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów.

Gra przeznaczona jest dla od trzech do sześciu graczy i w zależności od tego, w ile osób gramy ma ona różną dynamikę. W grze trzy i czteroosobowej jest trochę więcej miejsca na podejmowanie decyzji. Widzimy tylko dwa lub trzy grzybki oraz dwie lub trzy plansze innych graczy, dzięki czemu dość szybko jesteśmy w stanie określić, co da nam największe korzyści. Gry w pięć lub sześć osób wprowadzają większy chaos i zdecydowanie trudniej jest kontrolować to, co się dzieje. W tych partiach nierzadko skupiamy się na zbieraniu czegokolwiek aniżeli kalkulacji, co jest najbardziej opłacalne. Mimo to właśnie te rozgrywki przynoszą najczęściej śmiechu, połączonego z niewielką frustracją. Kamienie zmieniają właścicieli jak szalone i nie ma czasu rozpamiętywać strat, tylko trzeba skupić się na jak najszybszym ponownym ich zdobyciu. Gra toczy się w bardzo szybkim tempie i może skończyć się po dziesięciu minutach, a po ustaleniu zwycięzcy od razu mamy ochotę na kolejną partię.

W grze jest sporo miejsca na „dogadywanie się” oraz bławowanie, co jest sugerowane w instrukcji. I znów, łatwiej to robić skutecznie, gdy jest mniej graczy, ale większą radość przynosi to w szerszym gronie. To w sześciuosobowych rozgrywkach dochodziło do sytuacji, kiedy w ramach wzajemnych ustaleń jeden grzybek, którego miałem tylko ja wskazywać, otaczało sześć palców. Na szczęście gra trwa na tyle krótko, że takie podpuszczanie i zrywanie zawartych sojuszy nie wprowadza napiętej atmosfery, a raczej wybuchy śmiechu oraz uszczypliwe uwagi.

Kamienie w kieszenie świetnie sprawdzą się w roli gry imprezowej, zarówno w gronie dorosłych jak i dzieci. Łatwość wyjaśnienia zasad, szybkość rozgrywki i przyjemne dla oka wykonanie sprawiają, że jest to tytuł, który bez problemu znaleźć się może na każdym stole. Gra ta nie trafi w gusta osób szukających długich i wymagających myślenia oraz liczenia rozgrywek. Dla nich może stanowić świetny przerw-
nik pomiędzy cięższymi tytułami. Warto dodać, że gra nie-
źle się prezentuje. Woreczek i kamienie są bardzo dobrze
wykonane, a plansze graczy i grzybków mają bardzo ładne
grafiki. Jedyne, do czego można się przyczepić to bardzo
naciągany temat, który na szczęście nie odgrywa ważniej-
szej roli podczas rozgrywki. **Kamienie w kieszenie** to świet-
na gra imprezowa, którą szczerze polecam każdemu.



- proste zasady, które da się wytłumaczyć w trzy minuty,
- piękne wykonanie,
- gwarantuje salwy śmiechu.



- temat przyszyty na siłę.

Kamienie w kieszenie

Zrecenzował: Michał Szewczyk

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: ok. 89,95 złotych



Imprezowe objawienie

○ d ostatnich targów w Essen o grze Codenames Vlaady Chavtila, wydanej po polsku jako Tajniacy, jest w planszówkowym środowisku głośno niemalże bez przerwy. Kolejni recenzenci i użytkownicy serwisów internetowych prześcigają się w zachwytach, a egzemplarze gry znikają ze sklepowych półek w ekspresowym tempie. Czas wreszcie wziąć tę grę na warsztat również i w naszym magazynie, a dobrą okazją ku temu jest dodruk, który w zeszłym miesiącu zrobiło wydawnictwo Rebel po tym jak błyskawicznie wyprzedał się pierwszy nakład tej prostej słownej imprezówki.



Niewielkie pudełko **Tajniaków** ozdobione jest dość oszczędną ilustracją okładkową, która, prawdę mówiąc, niezbyt mi się podoba, choć dość dobrze oddaje minimalizm mechaniki gry. Jest jednak po prostu mało atrakcyjna i raczej nie przyciąga uwagi. W środku opakowania znajdziemy dwadzieścia pięć kafelków, czterdzieści kwadratowych kart kluczy, podstawkę, klepsydre i to, co w omawianej pozycji jest absolutnie najważniejsze, czyli aż dwieście dwustronnych kart z kryptonimami. Wszystkie komponenty są przyzwoitej, choć może nie genialnej jakości, ale nawet w ferworze wesołej imprezowej rozrywki nie powinny być podatne na żadne poważne zniszczenia. Z recenzenckiego obowiązku nadmienię tylko, że mój egzemplarz zawierał nieszczelną klepsydre, z której wysypywał się piasek. Nie spotkałem się jednak z podobną sytuacją u innych posiadaczy gry, zakładam więc, że to po prostu wypadek przy pracy, a nie problem dotyczący większej części nakładu. Jeśli chodzi o oprawę graficzną elementów, to ta, podobnie jak okładka, jest bardzo prosta i czytelna. Mała atrakcyjność wizualna nie jest jednak w przypadku tego tytułu wadą. Trzeba pamiętać, że mamy do czynienia z grą słowną, w której wygoda i łatwość obsługi są zdecydowanie ważniejsze niż piękne grafiki i masa kolorowych fajerwerków, które w niektórych innych grach po prostu przytłaczają i męczą oczy. Podsumowując, Tajniacy, choć mogłoby na pewno wyglądać nieco lepiej, pod względem wykonania prezentują się po prostu dobrze, nie odbiegając w żadnym aspekcie od standardu współczesnych gier planszowych.

O ile wizualnie gra Vlaady Chavtila raczej nie porywa, o tyle absolutnie nie można tego samego powiedzieć o rozgrywce. Mechanika oparta jest na zaledwie kilku prostych zasadach. Gracze dzielą się na dwie drużyny (siatki szpiegowskie), z których każda wybiera swojego szefa. Obaj szefowie siadają po jednej stronie stołu, drużyny zaś po przeciwnej. Pomiędzy nimi znajduje się dwadzieścia pięć kart ze słowami, ułożonych w kwadrat pięć na pięć pól. Tylko szefowie widzą kartę klucza określającą, pod którymi kryptonimami kryją się ich agenci, które pola są neutralne, a pod którym czai się zabójca. Zadaniem dowódcy siatki jest wymyślenie jednowyrazowej odpowiedzi kojarzącej się z kryptonimami jego agentów, tak aby drużyna mogła wskazać kartoniki z odpowiednimi wyrazami. Po dotknięciu karty przez kogoś z drużyny, szef sprawdza klucz i kładzie na wskazanej karcie odpowiednią płytkę – w swoim kolorze, jeśli drużyna odgadła dobrze (może wówczas kontynuować zgadywanie); w kolorze przeciwników, jeśli pod dotkniętym kryptonimem kryje się ich agent; lub szarą, jeśli było to pole neutralne. Wskazanie zabójcy (zawsze jest na stole tylko jeden) oznacza natychmiastową porażkę. Wygrywa z kolei ta siatka, która pierwsza skontaktuje się ze wszystkimi swoimi agentami, czyli po prostu odgadnie komplet kryptonimów. To wszystko. Zapytać można więc – co jest ciekawego w tak prostej zabawie?



Przede wszystkim **Tajniacy** są grą opartą na skojarzeniach, a te mogą być czasem naprawdę daleko idące i wzbudzać masę śmiechu. Dodatkowo odpowiedź zawsze składa się wyłącznie z jednego słowa oraz cyfry, oznaczającej do ilu kryptonimów odnosi się dane skojarzenie. Najwięcej zabawy daje oczywiście odgadywanie kilku wyrazów naraz. Przykładowo, szef może powiedzieć „Broń: dwa”, widząc, że na karcie klucza jego kolorem oznaczone są pola „łuk” i „nóż”, ale czy nie lepiej jest w jednej rundzie odkryć więcej swoich agentów? Może więc powiedzieć „Broń: trzy” i liczyć na to, że drużyna domysli się, iż kolejnym hasłem do znalezienia jest np. „widelec”. Albo „ninja”, bo przecież to słowo też z bronią się kojarzy. Co jednak zrobić w przypadku, gdy przeciwnikom został już tylko ostatni kryptonim do odkrycia, a naszej drużynie jeszcze trzy i w dodatku są to: „szafa”, „Szekspir” i „Meksyk”? Po prostu główkować!

Rola szefa jest w **Tajniakach** trudna oraz odpowiedzialna, ale i bardzo satysfakcjonująca. Wymaga ciągłego myślenia nad tym, jak powiązać jedną odpowiedź pozornie kompletnie do siebie niepasujące wyrazy, a do tego przypadkiem nie naprowadzić drużyny na zabójcę lub pole należące do przeciwników. Jednocześnie, po wypowiedzeniu hasła, należy zachować kamienną twarz, ponieważ podpowiadanie gestami, mrugnięciem lub rzu-

canie jakichkolwiek dalszych komentarzy jest wbrew zasadom gry. Zapewniam, że czasem aż chce się krzyknąć: „Co wy robicie?”, kiedy po usłyszeniu zdawałoby się idealnej odpowiedzi, myśli drużyny dryfują w zupełnie innym kierunku niż tego oczekiwaliśmy. Możliwość naradzania się i dyskusowania nad pomysłami to ogromna siła **Tajniaków** i chyba ich najważniejszy element. O ile osoby nieśmiałe i łatwo stresujące się mogą nie odnaleźć się w roli szefa, o tyle jako członkowie drużyny mają zdecydowanie łatwiej. Po tej stronie stołu wszyscy są równi i liczy się każde wypowiedziane zdanie, a najbardziej niespodziewane pomysły często okazują się najlepsze. Oczywiście nie należy zastanawiać się zbyt długo, ponieważ czekający na swoją kolej przeciwnicy mogą w każdej chwili przekrócić klepsydrę – gdy piasek się przesypie, odpowiedź po prostu musi paść. Jednocześnie nic nie stoi na przeszkodzie, żeby aktualnie zgadującą drużynę rozpraszać głupimi komentarzami lub sugerować jej jak najbardziej absurdalne skojarzenia – wówczas śmiechu jest jeszcze więcej. Emocji mamy tu więc co nie miara, oczekiwanie na swoją kolej nie dłuży się, a presja czasu dodaje dodatkowego smaczków.

Tajniacy to bardziej zabawa towarzyska niż typowa gra planszowa i jako taki tytuł nadaje się praktycznie dla każdego, w tym począt-

kujących, a nawet osób, które zupełnie nie interesują się planszówkami, a chcą po prostu ciekawie spędzić czas ze znajomymi. W tej kategorii jest to produkt znacznie lepszy niż **Czarne historie** i porównywalny ze świetnym **Once Upon a Time**. Zapewnia masę zabawy, jest naprawdę wymagający intelektualnie, a jednocześnie przyjemny i odprężający. Jego wadą, jak resztą większości gier imprezowych, jest wersja dla mniejszej liczby graczy. Niby można zasiąść do **Tajniaków** nawet we dwójkę (wówczas stają się



grą kooperacyjną) lub trójkę (jednoosobowe drużyny i neutralny szef), ale to nie to samo. Moim zdaniem absolutne minimum potrzebne do sensownej rozgrywki to cztery osoby, a skład optymalny wynosi od sześciu do dziesięciu. Przy większej liczbie uczestników może wkrąść się pewien chaos i nie wszyscy będą mieli zawsze okazję podzielić się swoimi pomysłami z drużyną, ale i tak



gnąć na najwyżej kilka partii. W **Tajniakach** jednak zakochałem się od pierwszego zagra-
nia i najchętniej nie grałbym w nic innego! Ten tytuł to zakup obowiązkowy, zwłaszcza teraz, gdy ponownie dostępny jest w sklepach i to za bardzo przy-
zwoitą cenę. A już szczególnie wtedy, jeśli sami jesteście za-
awansowanymi graczami, ale spędzacie dużo czasu w gronie swoich „nieplanszówkowych” znajomych. Ich też wciągnie bez reszty.



- gra prosta, ale wymagająca myślenia,
- ogromna regrywalność,
- dużo śmiechu i zabawy,
- bardzo wciągająca.



- wyraźnie słabsza w wersji dla dwóch i trzech osób.

Tajniacy

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-8+ osób

Wiek: 14+

Czas gry: 15 minut

Cena: 64,95 złotych

grać będzie się całkiem przyjemnie. W końcu tak naprawdę to głównie atmosfera, towarzystwo i kreatywność graczy decydują o tym, czy dobrze się bawimy przy **Tajniakach**. W grze Chvatila nie zaobserwowałem syndromu, na który często cierpią inne zabawy skojarzeniowe, czyli wypalenia w przypadku częstych rozgrywek w tym samym składzie. Oczywiście jest, że gdy kogoś dobrze poznamy, łatwiej nam będzie podążać jego tokiem rozumowania i dostosowywać swoje wskazówki do konkretnej osoby lub domyślać się, co miała na myśli. To wymaga jednak czasu i wielu rozegranych partii, a w **Tajniakach** regrywalność jest bardzo wysoka. Kart z kryptonimami jest dwieście, a na każdej znajdują się dwa słowa, co daje czterysta haseł dostępnych w grze. Karty kluczy są kwadratowe, można je więc dowolnie obracać. Z czterdziestu kombinacji robi się więc już sto sześćdziesiąt! Niemal niemożliwe jest zatem zagrać dwóch takich samych partii.

Na koniec napiszę szczerze – nie jestem fanem gier imprezowych. Zupełnie nie rozumiem fenomenu **Jungle Speed**, przy **Czarnych historiach** zasypiam, a **Dobble** – choć to świetnie zaprojektowana i bardzo przemyślana gra – potrafi mnie wcią-



REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl