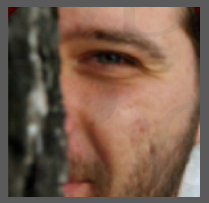
REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

ATAK ZOMBIE / DRAGON FLAME / EPIC CARD GAME / SMOCZA DOLINA / THE PRODUCER: 1940-1944 / STORY CUBES MUMINKI / NA SPRZEDAŻ / WIEWIÓRY / ORAZ WIELE WIĘCEJ...

REBEL



OD Redakcji

Najlepszą częścią tworzenia czasopisma jest poznawanie nowych ludzi. Przez kilka lat tworzenia Rebel Timesa spotkałem wiele osób – zarówno tych życzliwych, jak i tych mniej entuzjastycznie nastawionych do całego projektu – którzy pozwolili mi spojrzeć na dużo kwestii z wielu różnych perspektyw. Niektórzy z nich „postanowili wstąpić na dłużej" i zostali redaktorami pisma. Część z nich ruszyła dalej, realizować swoje własne cele, część zaś została i dzięki nim Rebel Times jest tym, czym zawsze był: miejscem, w którym ścierają się ze sobą różne opinie i pomysły. Powiem wam, że to naprawdę bardzo fajne uczucie, kiedy idziecie do księgarni i na półce widzicie znajome nazwisko (gratulacje Arkady, w końcu dopiąłeś swego), albo patrzycie na półkę i widzicie na niej Petera Wattsa wydanego przez znajomych (Andrzeju i Dominiko dostarczyliście fanom prawdziwą literacką ucztę). Albo też słuchacie netowych audycji o grach fabularnych (kiedy będzie ich więcej Mateuszu?) lub delektujecie się lekturą nieregularnika im poświęconego (Marcinie do roboty!). I wtedy myślicie sobie: kurcze, te wszystkie osoby pisały lub piszą w naszej gazecie. A to tylko wierzchołek góry lodowej, wszak Arek wymyśla planszówki, Piotr pracuje w wydawnictwie, a Tomek robi dla nas wyczesane felietony, choć doświadczeniem w tworzeniu pisma bije nas na głowę i mógłby sam stworzyć o wiele lepsze. Kiedy się nad tym wszystkim zastanowić, okazuje się, że Rebel Times nie jest tylko miesięcznikiem. To raczej platforma wymiany doświadczeń i miejsce, w którym można nabrać nieco pewności siebie, a potem skoczyć na głęboką wodę z uśmiechem na ustach. Przynajmniej tak to sobie lubię wyobrażać.

Swoją drogą, to naprawdę przyjemne uczucie, kiedy uzmysławiacie sobie, że jeden z waszych erpegowych idoli z lat 90. XX wieku pisze dla was teksty. Kiedyś Tomek Kreczmar był w mojej świadomości kimś z zupełnie innej ligi – wiecie, był tym „kimś" z gazety, poważnym autorytetem, poznawalnym wyłącznie za pomocą słowa pisanego. Gdybyście dwadzieścia lat temu powiedzieli mi, że kiedyś będziemy tworzyć jedną gazetę, pewnie puknąłbym się w czoło, obdarzył was godnym politowania uśmiechem, odwrócił się na pięcie i poszedł w swoją drogę. Ależ by mi teraz było głupio...

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 ‚Wierzba' Kraciuk, Piotr ‚Żucho' Żuchowski, Tomasz Sokoluk, Maciej ‚Ciuniek' Poleszak, Arkadiusz Piskorek, Tomek Kreczmar

Współpraca: Mateusz ‚Darcane' Nowak, Marcin Gleń, Maciej ‚Ogrywacz z olejem' Samolej, Monika Wasilonek, Michał Szewczyk

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

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

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

Spis treści

2 AKTUALNOŚCI
Czyli co nowego w świecie gier

4 TEMAT NUMERU: QUADROPOLIS

9 HYBRYDY... ALE NIE TE, O KTÓRYCH MYŚLICIE (CHYBA)
Felieton Tomka Kreczmara

10 ATAK ZOMBIE
Jeszcze jeden dzień życia

14 PYRKON 2016
Planszówkowa relacja z konwentu

16 DRAGON FLAME
Sceny z życia smoków

19 EPIC CARD GAME
Magic na sterydach

22 SMOCZA DOLINA
Tego we dwa kije

25 THE PRODUCER: 1940-1944
Oscar czy Złota Malina?

28 STORY CUBES MUMINKI
Kostki nad Doliną Muminków

30 KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: WORLD AT WAR: THE UNTOLD STORIES

33 KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: NA SPRZEDAŻ

35 KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: WIEWIÓRY

AKTUALNOŚCI ZE ŚWIATA GIER

KALEIDOS JUNIOR

– Piłka się rusza!

– No, szkoda tylko, że Polska reprezentacja stoi w miejscu...

Kaleidos Junior to tytuł o familijnym charakterze. Gracze mogą grać w zespołach lub indywidualnie. Każdy zespół wykorzystuje własny zestaw rysunków (zestawy są takie same dla wszystkich uczestników zabawy), a celem jest znalezienie jak największej liczby przedmiotów spełniających warunek wylosowany za pomocą specjalnego koła. Może to być na przykład coś *wydzielającego zapach* lub zrobionego z drewna. Czas na udzielenie odpowiedzi ograniczony jest przez przesypujący się w klepsydrze piasek. Następnie wszyscy omawiają wybory innych graczy i muszą dobrze uzasadnić swój własny, jeśli chcą otrzymać punkty zwycięstwa.

W zależności od wieku graczy, możemy grać na dość proste w identyfikacji kategorie lub bardziej skomplikowane literki. Najstarsi mogą wybrać najtrudniejszy wariant, w którym należy zapisywać dostrzeżone przedmioty zaczynające się na wylosowaną literę.

DOMEK

– Podaj żeton, podaj kartę, zbudujemy nowy dom...

Domek to nowa propozycja od wydawnictwa Rebel, w której każdy z graczy buduje swój własny dom za pomocą kart pomieszczeń, upiększa go żetonami wyposażenia, najmuje pomocników, aby zdobyć dodatkowe punkty, stara się skompletować dach w możliwie jednorodnym stylu i przede wszystkim zachować funkcjonalność całej budowli. Dzięki prostym zasadom można grać w gronie rodziny już z kilkuletnimi pociechami.

Planowana data premiery to 19-22 maja 2016 roku na warszawskich Targach Książki.

JAMAICA

– Co Pana najbardziej denerwuje?

– Vengaboys lubię... My Uncle John from Jamaica... taka sytuacja...

Jamaica to gra opowiadająca o wyścigu pirackich statków na pięknie wykonanej planszy. Jej atutem jest nieskomplikowana mechanika, która, pomimo wykorzystania kostek, nie jest specjalnie losowa i bardzo dobrze sprawdza się w gronie rodzinnym. Opiera się ona na mechanizmie gospodarowania zasobami, z którym poradzą sobie nawet młodsze dzieci. Jeśli chodzi o warstwę fabularną rozgrywki, skupia się ona na osobie Henry'ego Morgana, który porzucił pirackie życie na rzecz stanowiska gubernatora Jamajki. Co roku jednak, aby upamiętnić „stare, dobre czasy", organizuje Wielkie Wyzwanie: *regaty wokół wyspy, których zwycięzcą zostaje ogłoszony ten z kapitanów, który zgromadzi w ładowniach swojego statku największą ilość złota.*

WYBUCHOWA MIESZANKA

– No więc przesiadłem się na Wybuchową Mieszankę po tym, jak rzuciłem kulką w przeciwnika podczas rozgrywki w Abalone... teraz mogę sobie bezkarnie lecieć w kulki...

Wybuchowa Mieszanka to gra „w kulki", w której trzeba rozważnie planować swoje ruchy oraz z namysłem wybierać mikstury, które będziemy ważyć, tak aby uzbierać jak najwięcej punktów zwycięstwa. Jak to działa? Wybierasz jeden z pięciu torów wypełnionych kulkami w czterech kolorach. Bierzesz jedną kulkę i jeśli spowodowało to zderzenie się kulek w tym samym kolorze, te również bierzesz. Jeśli zaszła reakcja łańcuchowa i znowu zderzyły się kulki w tym samym kolorze, te również są twoje. Zasady gry po pierwszej rundzie stają się intuicyjne i rozgrywka przebiega bardzo płynnie. Z jednej strony mamy pole do kombinowania, a z drugiej proste zasady pozwalające zasiąść do rozgrywki z dziećmi, które bez problemu się w niej odnajdą.

W kulki będzie można polecieć już pod koniec kwietnia.

WIOSENNA EDYCJA GRAMY JUŻ 28-29 MAJA W GDYNI!

W dniach 28-29 maja w Gdynia Arena odbędzie się wiosenna edycja Festiwalu Gramy. Przez dwa dni, sobotę i niedzielę, będzie można zagrać w ponad 700 planszowych tytułów: od prostych gier imprezowych, aż po skomplikowane gry strategiczne. Za dwudniowy bilet zapłacimy 20 złotych, jednodniowa wizyta będzie nas kosztowała 15 złotych, a jeżeli zdecydujemy się przyjść z całą rodziną, familijny bilet wyniesie tylko 10 złotych za dzień. Do zobaczenia w Gdyni!

QUADROPOLIS

MIASTO NA PLANIE KWADRATU

Wznoszenie miast i ich rozbudowa to wdzięczny i popularny temat, bardzo często wykorzystywany w planszówkach. Tytuły takie jak City Tycoon, Suburbia lub Dice City to tylko kilka znanych przykładów tego trendu. Niedawno dołączyła do nich gra Quadropolis Francosia Gandona, wydana przez Days of Wonder, a spolszczona przez firmę Rebel. Debiutanckie dzieło francuskiego projektanta spotkało się z ciepłym przyjęciem graczy, co zaowocowało szybkim wyprzedaniem jego pierwszego nakładu. Od niedawna gra jest ponownie dostępna na polskim rynku, sprawdźmy więc czy jej popularność jest rzeczywiście zasłużona.

Zasada, czyli pierwszy rzut oka

Mówi się, że pierwsze wrażenie można zrobić tylko raz i w przypadku **Quadropolis** jest to wrażenie jak najbardziej pozytywne. Duże pudło jest masywne, wytrzymałe i ozdobione bardzo fajną ilustracją na okładce, przywodzącą nieco na myśl grafiki z gier komputerowych o podobnej tematyce. W środku znajdziemy zaś masę elementów: planszę placu budowy, dwustronne maty graczy, karty pomocy, sto czterdzieści dwa grube kafelki budynków, dwudziestu architektów, sto piętnaście rewelacyjnych znaczników mieszkańców i energii, dwa pionki, woreczek i notes do podliczania punktacji. Wszystko umieszczone jest w specjalnej, dedykowanej tej grze wyprasce, dzięki czemu komponenty nie mieszają się podczas transportu, a przygotowanie do rozgrywki jest krótkie i banalnie proste. Wszystko ma tu swoje miejsce i pasuje wręcz idealnie. Wygodne w użyciu wypraski na elementy powinny być co prawda już standardem w dobie planszówkowego boomu, ale jednak wciąż brakuje ich w bardzo wielu grach, dlatego chylę czoła przed wydawcami **Quadropolis**. Inne firmy mogą się od nich uczyć. Oczywiście sama wypraska nie jest najważniejsza, ale na szczęście inne komponenty wcale nie ustępują jej jakością. Jedyny większy minus to grubość papieru, z jakiego wykonane są karty pomocy i maty graczy – moim zdaniem powinny być dużo grubsze i bardziej wytrzymałe. Poza tym jest naprawdę świetnie. W kwestii estetyki i oprawy graficznej też niespecjalnie jest się do czego przyczepić. Gry nie przeładowano ilustracjami, wszystko jest proste i bardzo czytelne. Niektórym może nie przypaść do gustu cukierkowa, pastelowa kolorystyka, mnie jednak zupełnie ona nie przeszkadza. Co więcej, bardzo dobrze komponuje się z tematem i klimatem rozgrywki. Pierwszy rzut oka na Quadropolis wypada więc prawie idealnie, z jednym drobnym zgrzytem.

Mechanika, czyli fundamenty gry

Gra Gandona przeznaczona jest dla od dwóch do czterech osób w wieku przynajmniej ośmiu lat. Posiada dwa tryby rozgrywki: dla początkujących (tutaj zwany Classic) oraz zaawansowanych (Expert). Podstawowe zasady są jednak bardzo podobne w obu wersjach, a także, co ważne, bardzo proste, wręcz intuicyjne i łatwe do wytłumaczenia współgraczom. Jedna partia składa się z czterech rund (pięciu w wariancie Expert), w których każdy z graczy wykonuje cztery ruchy. Na planszy placu budowy, będącej kwadratem 5x5 pól, znajdują się losowo wyłożone kafle budynków (inne dla każdej rundy gry). W swojej kolejce gracz umieszcza przy krawędzi placu swój znacznik architekta (są one ponumerowane 1-4 i zakończone strzałkami), wskazując, z którego rzędu bądź kolumny chce pobrać kafelek. Jak to działa? Bardzo prosto i fajnie. Użycie architekta oznaczonego numerem jeden upoważnia nas do wzięcia pierwszego budynku w danej linii (wskazanej przez strzałkę), architekt numer dwa bierze drugi kafelek, itd. Potem budynek umieszczamy na swojej kwadratowej macie, kładąc go w kolumnie lub rzędzie oznaczonym tą samą cyfrą, z kolei w puste miejsce na planszy placu budowy wędruje czarny pionek urbanisty. Żaden nowy znacznik architekta nie może zostać dołożony tak, żeby jego strzałka skierowana była w stronę urbanisty. Ten jednak po ruchu każdego kolejnego gracza zmienia swoje miejsce na planszy, blokując nowe pola, a zwalniając poprzednie. W **Quadropolis** mamy też dwa rodzaje „surowców": mieszkańców i energię. Większość budynków przynosi nam jakieś znaczniki w momencie wybudowania, jednak budowle muszą też być odpowiednio zasilane, aby zapewniły punkty zwycięstwa na koniec gry. Aby zasilić budynek, kładziemy wymagane znaczniki na jego kaflu, zaś wszelkie nadmiarowe surowce, które będą w naszych zasobach, a nie zostaną rozłożone na macie, odejmą nam punkty po rozegraniu ostatniej rundy. Brzmi nadzwyczaj prosto, prawda? I tak też w istocie jest. Wariant Expert wprowadza kilka modyfikacji, w tym inny rozkład pól na macie gracza, nowe rodzaje budynków oraz wspólną

pulę architektów, dostępnych dla każdego uczestnika, jednak esencja gry pozostaje niezmieniona.

Jak się w tym mieście mieszka?

Quadropolis urzeka kilkoma rzeczami, przede wszystkim prostą i szybką mechaniką, dzięki której partie nie dłużą się, a podany na pudełku czas rozgrywki (30-60 minut) prawie nigdy nie zostaje przekroczony. Omawiany tytuł nie jest jednak imprezowym wypełniaczem czasu. Pomimo oczywistego familijnego charakteru rozgrywki, trzeba tutaj trochę pogłówkować. Mam wrażenie, że gra szczególnie dobrze sprawdza się na dwie osoby, gdyż im więcej jest graczy, tym bardziej ograniczone mamy pole manewru i częściej dochodzi do sytuacji, w której nie bierzemy z placu budowy kafelka, który najbardziej nam pasuje, tylko ten, który zostawili nam inni gracze. Zdecydowanie więcej jest tu także taktyki niż strategii. Rzadko udaje się konsekwentnie realizować przez całą partię zamierzony plan, dużo częściej dostosowujemy swoje poczynania do aktualnej sytuacji i wybieramy budynek, który w danej chwili przyniesie nam najwięcej korzyści. Planowanie rozkładu budowli na swojej macie jest jednak nieodzowne, a to dzięki zasadom sąsiedztwa. Przykładowo, budynki portowe przyniosą nam punkty zwycięstwa tylko wtedy, gdy utworzymy z nich nieprzerwaną linię, parki punktować będą za sąsiedztwo z domami mieszkalnymi, fabryki za sklepy oraz porty itd. Jest to bardzo dobre rozwiązanie z punktu widzenia fabuły i klimatu gry, jednak optymalne rozstawienie ciężko osiągnąć, z powodów opisanych powyżej. Tryb klasyczny oferuje miłą familijną zabawę w budowanie, pozbawioną bezpośredniej negatywnej interakcji, jednak moim zdaniem brakuje mu trochę głębi, która przekonałaby do tego tytułu wytrawnych strategów. Za dużo zależy tu od losu (rozmieszczenie kafelków na placu budowy) i poczynań innych graczy, których w żaden sposób nie można kontrować. Więcej strategicznych decyzji podejmujemy w wariancie Expert, co na pewno należy zaliczyć grze na plus, jednak nawet w tej wersji pozostaje to tytuł głównie dla początkujących.

Podsumowując, **Quadropolis** to porządna gra familijna, której główne atuty to dobre wykonanie, prostota zasad, szybkość rozgrywki i obecność dwóch wariantów reguł. Sprawdzi się na początek przygody z nowoczesnymi planszówkami, jednak raczej zawiedzie doświadczonych, wymagających graczy. Jeśli szukasz w grach negatywnej interakcji, dużego poziomu kontroli nad rozgrywką i ciężkich decyzji, nie jest to raczej tytuł dla ciebie. Jeśli chcesz sympatycznie spędzić godzinę z rodziną przy świetnie wyglądającej, niezobowiązującej grze, która zaangażuje zwoje mózgowe w stopniu średnim, ale nie przegrzeje ich za bardzo – produkt Days of Wonder to strzał w dziesiątkę. Wersja Classic jest banalnie prosta, dzięki czemu nawet najmłodsi gracze będą czerpać z niej przyjemność, Expert oferuje z kolei kilka ciekawych urozmaiceń, jednak w moim odczuciu trochę zbyt mało, aby przekonać do siebie planszówkowych weteranów. Omawiany tytuł to po prostu solidny reprezentant swojej kategorii, na pewno nie rewolucyjny, ale przemyślany i dobrze zaprojektowany, z kilkoma mankamentami, które raczej nie będą przeszkadzać graczom familijnym, ale niestety odczuwalne będą dla geeków.

- estetyka i jakość wykonania, szczególnie świetna wypraska,
- bardzo proste, intuicyjne zasady,
- szybka rozgrywka bez dłużyzn,
- dwa warianty gry,
- przyjazna dla początkujących.

- lepsza na dwie osoby niż w większym gronie,
- nie wciągnie zaawansowanych graczy,
- czasem nie mamy wpływu na to, który kafelek weźmiemy,
- wykonanie kart pomocy i mat graczy.

Quadropolis
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: 30-60 minut
Cena: 199,95 złotych

REKLAMA

DOMEK

RODZINNA GRA PLANSZOWA DLA 2-4 GRACZY

JAKI BĘDZIE TWÓJ WYMARZONY DOM?

www.wydawnictworebel.pl

REBEL

HYBRYDY... ALE NIE TE, O KTÓRYCH MYŚLICIE (CHYBA)

Bobrując w przeszłości i poszukując informacji ludologicznych, raz po raz natrafiam na pojęcie „gier hybrydowych". Ma ono różne konotacje, ale zwykle sprowadza się do tego, że opisuje produkt, który łączy w sobie przynajmniej dwa różne growe gatunki lub spaja gry z czymś nowym, nietypowym – jak na dane czasy. W zasadzie każda nowa gra jest swego rodzaju mutacją poprzedniczek. Wystarczy spojrzeć w daleką przeszłość, aby prześledzić, jak do planszówek dochodziły kolejne elementy albo jak zmieniały się karty. Jak wykorzystywały coraz to nowsze technologie…

Jeszcze w czasach kaset VHS pojawiły się takie produkcje jak **VCR Baseball**, w której wcielaliśmy się w baseballistę i w której w trakcie rozgrywki odtwarzaliśmy nagrania z kasety przedstawiające profesjonalnych zawodników w akcji. Znacznie ciekawsze jest **VHS Nightmare**, w której zakapturzona postać wykrzykiwała graczom rozkazy z ekranu telewizora i w której obracająca się taśma liczyła upływ czasu. Gra wykorzystywała ponadto karty, kartonowe klucze oraz planszę. Doczekała się wielu sequeli i w sumie znalazła dwa miliony nabywców.

Planszówki wiązały się też z elektroniką – jeden z pierwszych projektów to **Voice of the Mummy** z 1971 roku, gdzie pojawił się elektryczny mechanizm losowego emitowania głosu rozkazującego graczom, co mają czynić. Sukces tej niezwykłej podówczas planszówki przyczynił się do powstania sequela, czyli **Séance** z 1972 roku, w którym odtwarzane były z kolei instrukcje nieżyjącego wuja Everetta oraz informacje dotyczące prawdziwej wartości przedmiotów, które licytowali uczestnicy rozgrywki.

Współcześnie planszówki korzystają rzecz jasna z apek lub specjalnego oprogramowania, o czym wszyscy doskonale wiedzą.

Hybrydami są też larpy w rodzaju **Takkar**, który wykorzystywał silnik cRPG **Neverwinter Nights** lub **Destination Unknown**, gdzie symulację walki wielkich mechów rozgrywano dzięki **Heavy Gear II**. Tego rodzaju „zabawy" rozwinęły się do całkiem prężnie działającej fali ubiquitous gaming lub pervasive gaming, który to termin można przetłumaczyć na *wszechobecne granie*, które charakteryzuje możliwość grania 24 godziny na dobę i rozszerzenie doświadczenia na świat.

Mamy też hybrydy w grach fabularnych, czyli wykorzystywanie technologii do przedstawiania pola walki. Trwają też prace nad wirtualną rzeczywistością: dzięki **AltspaceVR** grać będzie można ze znajomymi zdalnie. Za sprawą gogli, uczestnicy przenoszą się do klimatycznej tawerny, gdzie spotkają przyjaciół z różnych stron świata. Powstał cały zestaw wirtualnych narzędzi – od kostek, poprzez figurki postaci i potworów, aż po mapy…

Ja jednak wolę, gdy technologia mniej ingeruje w tradycyjną rozgrywkę. Wolę zachwycać się starszymi projektami łączącymi różne gatunki gier. Jednym z pierwszych odkrytych przez mnie tytułów „hybrydujących" jest **A Thousand Nights and a Night** – projekt niezwykle odważny, szczególnie patrząc na niego przez pryzmat czasu wydania, a był to 1985 rok.

Gra przenosiła nas w świat opisany przez Szeherezadę. Fundamentem tej paragrafowo-planszowej gry dla od 1 do 6 osób była książka składająca się z 1400 paragrafów. **A Thousand Nights and a Night** oferowało rozgrywkę w różnych „trybach" – standardowym, przygodowym oraz opowieści (*storytelling*). Gra toczyła się turowo, a każdy uczestnik mógł w jej trakcie m.in. zagrać kartę lub poruszyć swoją figurką po mapie przedstawiającej ogromny obszar. W każdej turze gracz ciągnął też kartę wydarzenia (*encounter*), która często odsyłała do książki z paragrafami (czyli *Book of Tales*). Wówczas mógł zareagować stosownie do zaoferowanych przez twórcę **A Thousand Nights and a Night** rozwiązań – np. napotkawszy Garbusa mógł z nim porozmawiać, pobić, ograbić, uniknąć, przepytać itd. Były to zatem poniekąd opcje dialogowe oferowane przez wiele współczesnych gier wideo.

Ponadto postać gracza posiadała liczne umiejętności, a w trakcie rozgrywki zdobywała nowe. Przydawały się one głównie podczas tury innych graczy. Wreszcie ważnym wyznacznikiem osiągnięć bohatera był jego status (jednym ze sposobów na zwycięstwo było zostanie sułtanem). Jakby tego było mało, w trybie przygodowym można było wykonywać misje, a były to alternatywne opcje przypisane kartom przeznaczenia (*fate*). Polegały one na doprowadzeniu do spotkania z postaciami opisanymi we wspomnianej *Book of Tales*. Gra oferowała również możliwość prowadzenia handlu pomiędzy miastami produkującymi różnorodne dobra. W 2009 roku ukazała się odświeżona, poprawiona i uzupełniona edycja tej gry. Warto się jej przyjrzeć…

JESZCZE JEDEN DZIEŃ ŻYCIA

Nie zacznę swojej recenzji od słów: „jeśli oglądałeś The Walking Dead i byłeś zafascynowany klimatem zombie-apokalipsy, to ta gra jest dla Ciebie!" Nie mogę jej tak zacząć, ponieważ właściwie to nigdy nie widziałam ani jednego odcinka tego serialu, nie oddałam ani jednego strzału w steamowej grze, nie zaczytywałam się w powieściach i komiksach, których motywem przewodnim byłyby te „nie do końca" martwe istoty. W ogóle postawiłabym siebie w grupie antyfanów tej trupo-morderczej atmosfery. I tutaj właśnie doszukuję się najbardziej pozytywnej cechy recenzowanej pozycji, ponieważ już po pierwszej rozgrywce mnie wciągnęła. Po drugiej żądałam kolejnej próby. Po trzeciej niestety nie stałam się fanatyczką świata zombie, ale na pewno fanką Ataku zombie. Za chwilę zdradzę wam, dlaczego.

Pierwszą rzeczą, która przykuwa uwagę jest pudełko. A dokładniej jego okładka. Ilustracje przedstawiające zombiaki są wykonane naprawdę profesjonalnie. Po takiej okładce można się spodziewać cudów w grafice elementów gry. A jak jest w rzeczywistości? Po otwarciu wieka nie można się zawieść. Grafiki Tomka Larka

i Mariusza Gandzela, nie przesadzając, można uznać za klimatyczne małe dzieła sztuki. Co zatem zawiera w sobie to graficznie świetne pudełko? Pierwszym elementem jest wspólna plansza miasta, na której gracze mogą przede wszystkim zaopatrywać się w rzeczy potrzebne im do przeżycia. Oprócz planszy miasta, gracze mają do dyspozycji cztery miejsca-azyle (kościół, fabryka, szkoła, farma), w których do końca gry będą próbować przetrwać ataki zombie. Grafika tych lokacji, tak jak i cała gra, jest wykonana w klimacie zombie. Minusem może być fakt, że żadne z miejsc nie oferuje bonusów. Jedyną różnicą jest wygląd budynków i pojazdu, który umożliwi graczom wyjazd do miasta. Być może konkretne bonusy za daną lokację pojawią się w dodatku, ale nie pora teraz na takie dywagacje. Dla każdego gracza przygotowana jest też mała dwustronna ściąga, w której w punktach zapisane jest to, co gracz może/powinien zrobić w trakcie dnia, nocy i ataku hordy. Poza opisanymi już planszami do gry dołączona jest bardzo duża liczba różnorakich żetonów. Są to żetony zombiaków, beczek oraz mniejsze, symbolizujące pożywienie, lekarstwa, paliwo i broń. Gra nie byłaby kompletna, gdyby nie dwie talie kart znalezisk i wydarzeń. Znaleziska, jak to znaleziska, ułatwiają rozgrywkę, wydarzenia natomiast mają to do siebie, że nikt nie spodziewa się do końca ich efektów i dlatego też bardzo często grę znacznie utrudniają. Ostatnim elementem dołączonym do gry są pionki ludzi, którzy stopniowo będą dołączać do naszej zabarykadowanej kryjówki.

Dobra. Wiemy już, że mamy do dyspozycji cały ogrom elementów. Na czym polega więc rozgrywka? I przede wszystkim, czy wykonanie gry nie przysłania jej treści?

Niezidentyfikowany wirus zaatakował mieszkańców jednego z miast. Większość z nich przemieniła się w zombie i tylko nielicznym udało się uciec. Ci, którzy uciekli, zabrali tylko to, co mieli pod ręką i stworzyli kryjówkę w jednym z czterech dostępnych miejsc. Żadna kryjówka nie ochroni jednak graczy przed atakiem zombie. Wyczuwają one ludzi na odległość. Każdy ruch, każda próba wyjścia poza swój azyl przyprowadzi kolejne żywe trupy. Każdy gracz na początku dysponuje jednym pionkiem, dwoma kartami znalezisk oraz dziesięcioma punktami. Punkty te można rozdysponować dowolnie. Dodatkowy pionek człowieka jest wart dwa, pozostałe elementy, takie jak: broń, paliwo, apteczka chleb lub beczka zabierają z puli jeden. Twórca gry nie pozostawia debiutujących graczy samych z tą decyzją. W instrukcji znajduje się sugestia, która wskazuje graczom, jak najlepiej spożytkować ów zasób. Warto więc zainwestować w dodatkowego człowieka, sześć beczek (bo dzięki nim stworzymy wstępną barykadę naszej kryjówki), jedno paliwo i jedną apteczkę.

Pionki ludzi umieszczamy na torze narysowanym na dole planszy wybranego miejsca, zaczynając od punktu -4, beczki stawiamy na barykadach, a pozostałe towary składujemy w magazynie lub w innych miejscach oznaczonych na planszy. Na tym jednak nie kończy się przygotowanie do rozgrywki. W zależności od liczby ludzi, którzy szukają schronienia w naszej kryjówce, na planszę dokłada się poza barykadami żetony zombie. Należy pamiętać, że te żetony rozkłada się na zasadzie równowagi. Nie możemy więc skupiać się tylko na jednej barykadzie i tam prowadzić walki z zombiakami. Bez przerwy trzeba uzbrajać wszystkie barykady, ponieważ pod każdą z nich może zjawić się żądny krwi zombiak.

Przygotowaliśmy wstępnie naszą kryjówkę. Teraz spędzimy w niej piętnaście dni, po ostatnim zjawi się bowiem wyczekiwana pomoc. Niestety nie zabierze wszystkich, którzy przeżyją. Jak w prawdziwym świecie, przetrwać mogą tylko najsilniejsi, więc grę wygra ten z graczy, który po piętnastu turach zgromadzi w swojej kryjówce najwięcej punktów zliczanych z poszczególnych elementów.

Każda tura podzielona jest na dwie fazy – dzień i noc. W dzień gracze umacniają swoje siedziby i żywią swoich mieszkańców, w nocy natomiast następuje atak zombie. Dodatkowo, w co piątej rundzie następuje atak hordy. Zombie są wtedy tak wygłodniałe, że niszczą wszystko, co znajdzie się na ich drodze, byle tylko dopaść i pożreć człowieka. Niewystarczająco uzbrojona siedziba, doprowadza więc do szybkiej przegranej.

No dobra. Zaczyna się pierwszy dzień przetrwania w świecie zombie. Pierwszy etap dnia to pobudka. W fazie pobudki, na planszy miasta, przesuwa się znacznik dnia, następnie pierwszy gracz wykłada kartę/karty zdarzeń. Liczba kart zdarzeń zależy od dnia, który jest obecnie rozgrywany. Po każdym ataku hordy dokłada się kolejną kartę, a do puli gracza dołącza też wtedy kolejny człowiek, wraz z jednym znaleziskiem i jednym dowolnym produktem. Polecenia z kart zdarzeń muszą wykonać wszyscy gracze. Przykładowo, kiedy zagrana zostanie karta „Pożaru", wszyscy gracze muszą usunąć po dwie beczki ze swoich barykad lub przenieść jednego człowieka do izo-

latki jako ciężko chorego. Przy pobieraniu zdarzeń (dwóch, trzech lub czterech), zawsze odrzuca się jedną kartę, tak aby inni gracze nie wiedzieli, co przed chwilą zostało odrzucone. Zasada ta urozmaica grę, ponieważ w każdej rozgrywce pojawiać się będą inne zestawy kart, zatem **Atak Zombie** prędko się nie znudzi, a na pewno nie stanie się przewidywalny. W fazie pobudki gracze mogą też zagrać karty znalezisk, ale tylko te, które są kartami podstępów. Karty te najczęściej wymierzone są w innego gracza i pozwalają zabrać mu towary z magazynu albo beczki z barykad.

Kolejną fazą jest planowanie dnia. W tej fazie każdy z graczy przydziela zadania swoim ludziom. Co oczywiste, im więcej w siedzibie ma się ludzi, tym więcej zadań można przydzielić. Nie można zapomnieć o tym, że mieszkańcy azylu muszą codziennie jeść. Zatem warto, aby zawsze wysłać przynajmniej jednego człowieka na grządki, do zagrody lub do kuchni. Na grządkach produkuje się żywność w liczbie jednego chleba, w zagrodzie dwóch, w kuchni zaś pożywienie się podwaja. Co istotne, pożywienie produkowane na grządkach i w zagrodzie ma wymiar jedynie wirtualny. Nie pobiera się chleba w postaci żetonu: z automatu karmi się nim mieszkańców i nie odkłada się do magazynu nadwyżki. Nadwyżka wyprodukowana w trakcie rundy zwyczajnie przepada. Poza potrzebą wyżywienia ludzi, można zaplanować kilka innych akcji. Wśród nich można wymienić: wyjazd do miasta, zwiad, produkcję w warsztacie, laboratorium lub izolatce, walkę na barykadach oraz leczenie chorych (najczęściej) z niedożywienia ludzi.

Wyjazd do miasta wiąże się z ustaleniem aktywności zombie. Pierwszy gracz rzuca kością i przesuwa znacznik zombie na mapie miasta o tyle pól, ile wskazuje liczba wyrzucona na kostce (kostka jest czteroboczna). Należy pamiętać, że jeśli nikt w danej rundzie nie wybierze się do miasta, to znacznik na torze aktywności zombie należy przesunąć o dwa pola w górę. Znacznik aktywności zombie jest ważny, ponieważ pokazuje graczom, ile towarów jeden człowiek może przywieźć z miasta. Liczba ta waha się od 1 do 3. Przywiezienie większej ilości towarów, wiąże się jednak z większą liczbą zombie, których za sobą przyciągniemy. Zabranie trzech towarów z miasta przyciągnie za nami dwóch zombiaków, którzy ustawią się w pobliżu naszych barykad.

Podczas zwiadu gracze mogą zdecydować się na jedną z kilku zaproponowanych akcji. Pierwszą z nich jest zdobycie znaleziska, następną zwerbowanie nowego człowieka z towarem, kolejnymi kradzież towarów z siedziby innego gracza, najazd innej siedziby, zabójstwo oraz udanie się do karty zdarzeń ze znacznikiem lokacji. Wyprawa na zwiad przyciągnie do siedziby gracza tylko jednego zombie.

Jeśli gracz zaplanuje w danej rundzie produkcję, może wyprodukować jedno paliwo, jedną broń, maksymalnie dwie beczki i maksymalnie dwie apteczki. Każdy wyprodukowany w rundzie wyrób sprowadza do siedziby jednego zombie.

Walka na barykadach to zaś zwykła walka wręcz, która działa na zasadzie 1:1. Jeden nasz człowiek zabija jednego zombiaka, który stoi pod barykadą.

Ostatnią akcją jest faza leczenia i żywienia. Jeśli któryś z pionków znajdzie się w izolatce, to początkowo można go wyleczyć chlebem, jeśli jednak zaniedbamy jego stan zdrowia, w kolejnej rundzie uratuje go już tylko apteczka. Jeśli zabraknie graczom apteczki albo nie będą chcieli leczyć ciężko chorego, natychmiast zmieni się on w zombie, który wraz z pozostałymi żywymi trupami będzie atakował azyl.

Po wykonaniu wszystkich czynności zaplanowanych na dany dzień, nadchodzi pora uzbrajania siedziby. Zbliża się noc, a w nocy ludzie zamieszkujący azyl śpią i regenerują siły przed następnym ciężkim dniem. Należy więc tak wzmocnić barykadę, żeby żaden zombie się do niej nie przedarł. Gracze mogą umocnić swoje siedziby na dwa sposoby: poprzez zaopatrzenie punktów strzelniczych w broń oraz poprzez tworzenie pułapek na barykadach. Jedna beczka chroni przed jednym zombie, jednak ułożenie na niej posiadanych produktów zwiększa jej siłę obrony do 2 lub 3. Dodatkowo żeton broni pozwala na detonację beczki, która zabija wszystkich zombiaków zgromadzonych pod daną barykadą.

Po uzbrojeniu barykad, mieszkańcy zapadają w sen, a gracze obserwują, czy pod zasieki przybywają nowe zombie. Pierwszy gracz rzuca kością i wszyscy gracze dodają do wyniku modyfikator za posiadanych ludzi w siedzibie (od -4 do 4). Tym sposobem do azylu może dojść maksymalnie osiem zombiaków, jeśli zaś w schronieniu mamy tylko jednego żywego i zdrowego człowieka, to przy wyrzuceniu jedynki, sprzed barykady odejdzie aż trzy zombie. Po dołożeniu nowych żetonów żywych trupów, gracze sprawdzają efekt ataku zombie. Jeśli siła obrony barykady jest równa lub wyższa niż liczba nacierających umarlaków, to gracz jest bezpieczny i nic się nie dzieje. Jeśli siła obrony jest niewystarczająca, zombie ruszają na barykadę i aktywują pozostawione na beczkach pułapki. Pułapki zabijają odpowiednią liczbę zombie, a jeśli ich liczba spadnie poniżej siły obrony barykady, gracz jest bezpieczny. Jeśli liczba zombiaków nadal jest wyższa, wdzierają się one do siedziby gracza, niszcząc beczki, a następnie zabijając mieszkańców w stosunku 1:1.

Po ataku zombie następuje nowy dzień, w którym wykonuje się kolejno opisane wcześniej czynności. W czasie gry nie można zapominać, że piątego, dziesiątego i piętnastego dnia apokalipsy nastąpi atak hordy. Jest on dużo bardziej niebezpieczny niż zwykły atak zombie. Zombiaki są tak wygłodniałe, że nie zważają na nic i atakują, niszcząc wszystko, co postawimy im na drodze. Dlatego też w tej rundzie nie wykonujemy żadnych czynności w ciągu dnia. Cały dzień gracze poświęcają wyłącznie na przygotowywanie swojej siedziby przed śmiercionośnym atakiem. Uczestnicy zabawy mogą wysłać swoich ludzi na barykady, aby ci zabili niebezpieczną nadwyżkę zombiaków. Następnie uzbrajają siedzibę w sposób analogiczny do fazy normalnego ataku. Po uzbrojeniu kryjówki, pierwszy w rundzie gracz rzuca dwa razy kością. Wyniki się sumuje i do każdej siedziby, niezależnie od liczby żywych mieszkańców, dołącza ta sama liczba zombiaków. Po rozłożeniu zombie przed siedzibą następuje walka wręcz. Następnie, podobnie jak podczas zwykłego ataku, gracze sprawdzają czy mogły aktywować się pozostawione pułapki. Różnica między atakiem hordy, a atakiem zombie jest jednak taka, że podczas ataku hordy sprzed siedziby gracza muszą zniknąć wszystkie żetony zombiaków. Zatem żywe trupy będą uderzać w barykadę dopóki wszystkie nie zginą. Jeśli pokonają zasieki i przedrą się na teren siedziby, to podobnie jak wcześniej zabijają ukrywających się w niej mieszkańców.

Powyżej opisałam standardową rozgrywkę. Ale to nie wszystko, co oferuje nam w swojej grze Piotr Pieńkowski. Dla graczy, którym ciągle jest mało emocji i rywalizacji, przewidziana jest agresywna wersja gry. W wariancie agresywnym interakcja między graczami jest mocno zwiększona. Podczas wyjazdu do miasta dochodzi między nimi do walki. Przewaga liczebna podczas wyjazdu pozwala na zabicie człowieka współgracza, zabić można również podczas akcji najazdu. To wszystko, co proponuje nam autor Ataku Zombie. Wiele? Niewiele? W moim przekonaniu wystarczająco dużo, aby zbyt prędko grą się nie znudzić.

Na zakończenie chcę zwrócić po raz kolejny uwagę na to, że nie jest to gra tylko dla fanów tego klimatu. I nie jest też tak, że fani serialów, filmów lub gier online dużo lepiej poradzą sobie z przetrwaniem ataków hord truposzy. Próbowałam grę z różnymi graczami, w tym jeden z nich był zagorzałym fanem gier online, których celem jest przeżycie ataków zombie. Każdą rozgrywkę przegrywał. Więc nie tylko o sam klimat tu chodzi. W moim przekonaniu gra sprawdzi się w każdym towarzystwie, które lubi gry oparte na wielu możliwościach wyboru. Każda rozgrywka może wyglądać inaczej, jeśli tylko gracze wykażą się odrobiną dobrej woli. Dlaczego dobrej woli? Mechanizm gry jest tak skonstruowany, że mało zorientowany w zasadach współgracz, może grać na zasadzie kopiowania akcji innego gracza (miałam taki przypadek). Gra staje się wtedy naprawdę nudna i trzeba wówczas zrezygnować albo z niej, albo z gracza, który nie potrafi sam zaplanować swoich akcji. Minusem gry są też trzy lub cztery pierwsze rundy. W zasadzie, z racji małej liczby mieszkańców w siedzibie, wyglądają one tak samo. Jednym człowiekiem karmimy żywą dwójkę, a drugim planujemy jakiś innych ruch. Dopóki populacja w lokacji nam się nie zwiększy, gra się nie rozkręci – to taka mała sugestia. Nie doszukuję się innych minusów, ponieważ w tym przypadku byłoby to bezcelowe. Jednym z większych plusów jest z kolei fakt, że twórca gry pozostaje w nieustannym kontakcie z graczami. Odpisuje na forum poświęconemu grze, na facebookowym fanpejdżu i w komentarzach pod filmem na serwisie YouTube, gdzie zamieścił pełną, jasną i klarowną instrukcję do gry (oczywiście w formie filmu). Szczerze polecam ten tytuł – zdecydowanie wszystkim. Gdzieś przeczytałam, że żeńska część społeczeństwa w tę grę zbyt chętnie nie pogra… Naprawdę? Wszystkich o tym przekonanych zapraszam do siebie. I to nie na jedną rozgrywkę.

Atak Zombie
Zrecenzowała: Monika Wasilonek
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 129,95 złotych

- szata graficzna,
- regrywalność,
- duża liczba możliwych do wykonania akcji,
- w wariancie agresywnym spora interakcja pomiędzy graczami.

- brak szczególnych bonusów poszczególnych plansz,
- pierwsze rundy nie różnią się zbytnio od siebie.

FESTIWAL FANTASTYKI
PYRKON
8–10 KWIETNIA 2016

PLANSZÓWKOWA RELACJA Z KONWENTU

Autor: Michał Szewczyk

Pyrkon to na pewno największa impreza fantastyczna w Polsce. Z roku na rok coraz tłumniej odwiedzana, co pokazują statystyki. Ja też tam byłem, a o tym co zobaczyłem, usłyszałem i w co zagrałem, chętnie się z wami podzielę.

Zmiany, zmiany, zmiany

Pierwsze, co rzuciło mi się w oczy to zmiany rozmieszczenia Festiwalu na targach, a wśród nich najważniejsza dla graczy, czyli przeniesienie gamesroom'u do hali 5A. Jak widać, nauczeni doświadczeniem organizatorzy wyciągnęli wnioski z edycji poprzedniej, kiedy to znalezienie wolnego miejsca graniczyło z cudem, a odwiedzających tę atrakcję było naprawdę bardzo dużo. Tym razem gamesroom był miejscem wyłącznie do grania, nie dzielił miejsca z areną czy innymi atrakcjami. Po drugie, zmieniła się sama wypożyczalnia, którą organizowała Fundacja Zagrajmy, wraz z ogromnym wsparciem dzielnych wolontariuszy. Po raz pierwszy zastosowano dwa rozwiązania, które znacznie ułatwiały oraz zmniejszały czas oczekiwania na obsługę. Pierwsze z nich to podział kolejki na trzy osobne: w pierwszej ustawiały się osoby wiedzące, co chcą pożyczyć; w drugiej ci, którzy potrzebowali rady; w trzeciej zaś oddający gry. Te proste, aczkolwiek świetne pomysły spowodowały, że wypożyczenie gry nie stanowiło problemu, a kolejki nie zniechęcały do porzucenia grania na rzecz innych atrakcji. Trzecia zmiana to wprowadzenie systemu baloników, które były wręczane osobom szukającym współgraczy. Niebieski dla grupki osób, którym brakuje kogoś; pomarańczowy dla samotnika szukającego kompanów do rozgrywki. Pomysł niebywale dobry, co sam sprawdziłem w praktyce. Na czterech graczy czekałem krócej niż dziesięć minut, co jest naprawdę bardzo dobrym wynikiem i potwierdziło, że pomysł z balonikami działa. Ostatnią zmianą było przeniesienie hali wystawców bliżej głównego wejścia na targi, do hali 3A, co pozwoliło na znaczne zwiększenie powierzchni wystawienniczej. Ta zmiana jednak nie do końca mnie przekonała, ponieważ część wydawnictw i sklepów umieszczona była na antresoli, przez co dostęp do nich był utrudniony. Jestem także rozczarowany samym rozplanowaniem miejsc w hali, jako że stoiska planszówkowe były poustawiane na całej przestrzeni, co moim zdaniem zmuszało do ciągłych wędrówek. Szkoda, że organizatorzy nie umieścili wszystkich w pobliżu, co dałoby dwie korzyści. Po pierwsze, mniej chodzenia pomiędzy stoiskami, a więcej grania, po drugie zaś stworzyłby się swoisty drugi gamesroom, który na pewno przyciągnąłby kolejne osoby.

Nowości, nowości, nowości

Pyrkon to taki rodzimy Essen, jeśli chodzi o liczbę premier polskich wydawnictw. To tutaj pokazuje się świeże tytuły i chwali najnowszymi grami. Wcale to nie dziwi, skoro na imprezę rokrocznie przyjeżdża ponad 30 000 osób.

Rebel jak zwykle pokazywał swoje nowości, a na pokaźnym

stoisku królował niepodzielnie **Szeryf z Nottingham**. Szmuglowaniu, łapówkom i gromkim śmiechom nie było końca. To jednak inny tytuł przykuł moją uwagę. **Domek**, bo o tej grze piszę, to przepięknie zilustrowana gra rodzinna, w której wykańczamy i zagospodarowujemy tytułowy domek. Gra jest prosta, a jednak daje dużo możliwości kombinowania. Wróżę, że Rebel znów trafi w dziesiątkę, a **Domek** zagości w każdym domu.

Galakta zaprezentowała najnowszą grę **Zombie Terror**, w której to ludzie, jak to zwykle bywa, muszą przetrwać ataki zombie, które nie próżnują i chcą najeść się przed zakończeniem rozgrywki. Bardzo klimatyczne grafiki oraz bardzo płynna i satysfakcjonująca rozgrywka pokazują, że polscy debiutanci mają jeszcze wiele do zaoferowania polskiemu rynkowi gier planszowych. Galakta natomiast po raz wtóry udowadnia, że ma nosa do świetnych projektów wyławianych w swoich konkursach.

Wydawnictwo Lucrum Games jak zwykle robiło szum, tym razem wokół śliwki z okładki gry **Gra ze śliwką na okładce i liczbą Pi w tle**. Ta niby imprezowa gra karciana to tak naprawdę dość cwany trick taking, w którym nie da się wyłączyć myślenia. Sądząc po reakcjach grających, Lucrum ma kolejny mały kieszonkowy hit. Tuż obok na stoisku Bomba Games można było zagrać w **Kapitana Sknerę**. To gra, w której taktycznie wymieniamy skarby, aby zebrać jak najcenniejsze komplety. Zmiana szaty graficznej oryginału powinna pomóc trafić tej bardzo ciekawej grze na polskie stoły. Za plecami można było zagrać w bliski finalnej wersji prototyp **Multiuniversum**, czyli klimatyczną grę karcianą od Board and Dice. Ujawnione grafiki bardzo zachęcają do spróbowania tego tytułu, a i cena będzie z pewnością zachęcać do jego bliższego poznania.

Portal Games prezentowało swoje najnowsze gry, czyli najcięższe na całym Pyrkonie ogromne pudło **Heroes of Normandie** z dziesiątkami żetonów i plansz; odświeżoną wersję **Na sprzedaż**, której zmiana grafik może pomóc trafiać częściej na stoły; a także **Rączki złączki**, czyli zabawę z opaskami i machaniem rękami na lewo i prawo. Ten ostatni tytuł ma ogromne szanse podzielić los **Szalonych zegarków** i stać się hitem imprezowym. Moją uwagę zwróciły także wydawnictwo Baldar, które prezentowało szczególnie imponujące **In the name of Odin**, Ogry Games z pięknie wyglądającym **Smoczym wyścigiem** oraz Fulcap Games i bardzo ciekawa wariacja na temat kółka i krzyżyka, czyli **HackTrick**.

Na sam koniec zostawiłem opis stoiska, które zrobiło na mnie największe wrażenie. Mowa o Egmoncie i jego trzech nowościach. Po pierwsze, **Duszki wersja De Luxe**. Uwielbiam tę grę, wygina ona mózg we wszystkie strony, a do najnowszej, limitowanej edycji dodano nowe zasady, które powodują, że rozgrywka jest jeszcze bardziej zakręcona. Kto lubi poprzednią wersję, po prostu musi spróbować tego tytułu. Drugi tytuł, który wywołał moją radość, to zapowiedź wydania **Zombie 15**, gry czasu rzeczywistego, w której staramy się przeżyć najazd zombiaków. O ile sam tytuł niespecjalnie mnie interesuje, o tyle rozmowa z przedstawicielem wydawnictwa i zapewnienie, że ten otwiera tym samym nową serię gier w portofolio naprawdę cieszy. Moim prywatnym hitem Pyrkonu zostanie jednak gra **Kiwi. Leć nielocie, leć**. Minuta zasad, pięć minut rozgrywki i natychmiastowa chęć zagrania ponownie. W grze mamy wyrzutnie z gumką i okrągłe żetony z ptakami kiwi, którymi staramy się trafić do pudełka podzielonego na części. Ogromna zabawa, szybkość rozgrywki i absolutny „musisz-to-mieć", jeśli ktoś lubi gry zręcznościowe.

***

Pyrkon, jak co roku zresztą, pokazał, że nie od parady jest największym konwentem fantastycznym w Polsce. Gracze mieli możliwość poznać nowości, pograć w klasyki i nabyć upragnione tytuły. Żałować można jedynie, że trwał on tak krótko i na wszystkie atrakcje nie udało mi się załapać. Spróbuję jednak jak zwykle za rok.

Sceny z życia smoków

DRAGONFLAME

Bycie smokiem może być albo nudne, albo całkiem zajmujące. Z jednej strony można latami spać na górze skarbów i nic interesującego się nie zdarzy. Z drugiej można chować kumplom smokom skarby w różnych zamkach i palić wioski. O tym drugim wariancie spędzania smoczego czasu opowiada gra Dragonflame autorstwa Matta Loomisa, wydana przez Minion Games.

Dragonflame to gra karciana, w której od 2 do 5 graczy wciela się w smoki i stara się, używając własnego sprytu i blefu, zostać najbardziej dzianym i najstraszniejszym smokiem w okolicy.

Podczas gry gracze będą rozkładać różne karty w okolicznych zamkach. Zamków zawsze jest o jeden więcej niż graczy, dodatkowo każdy z nich ma określoną pojemność. Tak naprawdę to tylko dwa pierwsze zamki mają ograniczoną pojemność, ponieważ do reszty można załadować dowolną liczbę kart.

Na początku każdej tury, każdy z graczy dostaje na rękę trzy karty z talii skarbów. Następnie, w kolejności, każdy zagrywa po jednej karcie do wybranego zamku. Powtarza się to tak długo, aż każdy z graczy wyłoży wszystkie karty. Co istotne, kolejność określa również sposób, w jaki zagrane będą karty. Na przykład gracz z numerem jeden wszystkie karty zagra jawnie. A gracz, który ma szóstkę, zagra jedną kartę jawnie, a pozostałe dwie zakryte. Czy ma to znaczenie? Jak najbardziej. Ale o tym nieco niżej.

Kiedy już wszyscy zagrają swoje karty, nadchodzi czas na wybór zamku do złupienia. Znowu w kolejności gracze wybierają, który zamek chcą złupić. Wybrany zamek trafia do nich razem ze wszystkimi kartami skarbów, jakie były w nim schowane. Zamek staje się również kartą inicjatywy, czyli kolejności na przyszłą turę, a skarby trafiają do smoczego leża.

Wśród skarbów można trafić na najprzeróżniejsze rzeczy. Od skrzyń ze srebrem lub złotem, przez wszelkiego rodzaju biżuterię, aż po posągi i użyteczne artefakty. Co ciekawe, trafią się też rycerze, którzy będą nas nękali, księżniczki, którymi trzeba się odpowiednio zająć i przeklęte skrzynie, które niesamowicie irytują. Te wszystkie karty mają znaczenie przy punktacji na końcu gry, ale wskazują też graczowi, na jakie karty skarbów powinien w przyszłości zwracać uwagę, a od jakich trzymać się z daleka, aby osiągnąć na koniec jak najlepszy wynik.

Wśród kart są też takie, które nie trafią do leża, ale zostaną wykorzystane od razu. To karty smoczego płomienia, które są używane do drugiej ulubionej rozrywki smoków, czyli palenia wiosek. Oprócz zamków, na początku gry na stół trafia zestaw kart wiosek (sześć lub dziewięć, w zależności od liczby graczy). Karty te zostają ułożone w czworobok. Za każdym razem, kiedy smok wyciągnie kartę smoczego płomienia, sprawdza, jaką ma ona siłę. Siła płomienia waha się od 1 do 3. Oznacza ona, ile kart wiosek można spalić. Na każdej karcie wioski gracz układa swój żeton płomienia, o ile jest tam jeszcze wolne miejsce. Pod koniec gry gracze sprawdzają, kto ma więcej żetonów na każdej z kart wiosek i na tej podstawie przyznawane są dodatkowe punkty.

No dobra, ale gdzie tu jest fajna gra? Czy jest jakaś możliwość kombinowania, robienia innym pod górkę, a sobie dobrze?

Oczywiście, że jest. Tyle, że nie widać tego na pierwszy rzut oka. Kiedy patrzy się po raz pierwszy na karty skarbów, człowiek ma wrażenie, że tylko kilka z nich jest negatywnych (rycerze z ujemnymi punktami i przeklęte skrzynie), natomiast reszta jest super i daje punkty, więc nie ma co kombinować z ich układaniem w jakiś szczególny sposób w zamkach. Jakże mylne jest to wrażenie. Znika ono, kiedy tylko przyjrzymy się szczegółom punktacji. Ze wszystkich kart dających punkty,

wyłącznie biżuteria nie jest w żaden sposób kapryśna. Inne karty przestają dawać punkty, jeśli w smoczym gnieździe znajdzie się druga identyczna karta – na przykład mają tak posągi. Inne jeszcze zaczynają wręcz dawać punkty ujemne. Na przykład skrzynie ze złotem lub srebrem. Na koniec takie skrzynie punktują tylko za jeden ich rodzaj, wybrany przez każdego gracza indywidualnie na podstawie tego, co ma

w skarbcu. Każda skrzynia z innego rodzaju, jaką ma się w leżu, daje ujemne punkty. Niekiedy okazuje się nawet, że można zagrać kartę dającą ujemne punkty w taki sposób, aby innym zaszkodzić, a sobie pomóc. Nagle okazuje się, że zamek pełen dobrze punktujących posągów i skrzyń ze złotem może być dla kogoś zupełnie nieopłacalny.

Gra kończy się, gdy w talii skarbów, z której gracze ciągną karty, zostanie jedna karta. Tura, która ma wtedy miejsce jest ostatnią i po niej podlicza się punkty. Pod uwagę brane są punkty z wiosek i wszelkich skarbów. Kto ma ich najwięcej, zostaje najlepszym smokiem w okolicy.

Dragonflame jest jednym z tych tytułów, które nabierają rumieńców im lepiej je poznamy. Rodzi to jednak bardzo poważne niebezpieczeństwo, że komuś po pierwszej rozgrywce tytuł ten się nie spodoba. Zostanie uznany za zbyt płytki, bez realnych możliwości kombinowania i bez możliwości podejmowania istotnych decyzji. Ale jeśli da się tej grze szansę, to zabłyśnie. I to bardzo mocno.

Jakość wydania Dragonflame stoi na wysokim poziomie. Karty są porządne, z całkiem fajną grafiką. Kapitalnie wyglądają znaczniki płomieni. Każdy z graczy ma swój komplet tychże, w swoim kolorze. Dzięki Kickstarterowi znaczniki te nie występują w formie zwykłych sześcianików, a wyglądają jak małe płomienie. Kapitalna sprawa.

- sporo kombinowania,
- różne sposoby na szkodzenie przeciwnikom,
- różne sposoby punktowania.

- na pierwszy rzut oka może się wydawać płytka.

Dragonflame
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 13+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 115 złotych

MAGIC NA STERYDACH

MARCO POLO

Magic: the Gathering to królowa kolekcjonerskich karcianek. I nikt raczej nie ma zamiaru podważać tego stwierdzenia. Wiele gier próbowało jej dorównać, z lepszym lub gorszym skutkiem. Gry te powielały jednak pewien problem, który występuje w tego rodzaju produkcjach. Jest to powolny rozwój. Rozgrywkę zaczyna się od słabych kart, zbiera magiczną moc i czeka na odpalenie super kombosa. Do tego dochodzi jeszcze kwestia losowości dociągu, przez co te najdroższe karty dostaniemy pewnie na rękę na początku gry i będziemy się z nimi męczyć całą drogę.

Ktoś jednak postanowił uwolnić graczy od fazy początkowej, a nawet środkowej rozgrywki i wrzucić ich od razu w tak zwany „endgame". Tym kimś był Robert Dougherty i Darwin Kastle, twórcy **Star Realms**. Postanowili oni podpakować **M:tG** w taki sposób, aby gracze od razu mogli walić do siebie z grubej rury. Podnieśli zatem **Magica** do epickiego poziomu i nazwali swoją grę po prostu **EPIC Card Game**.

EPIC to niewielka karcianka, która została wydana dzięki kampanii na **Kickstarterze**. W małym pudełku znajdziemy sto dwadzieścia osiem kart, z czego osiem to karty „znaczników". Pozostałe są kartami czarów i kreatur podzielonych na cztery kolory. Biały to dobro. Czerwony to zło. Niebieski to umysł. A zielony to oczywiście natura. Gracze mogą wybrać do gry jeden z kolorów i grać tylko jego kartami lub można zabawić się też w draft. W taki czy inny sposób, kart jest wystarczająco dużo, aby równocześnie mogły zagrać nawet cztery osoby.

Zasady gry są banalnie proste. Każdy z graczy ma talię, z której dociąga karty. W trakcie swojej tury może zagrywać karty, pośród których są kreatury do atakowania innych graczy, a także czary, którymi będziemy robić straszne rzeczy. Celem gracza jest sprowadzenie punktów życia przeciwnika lub przeciwników do zera.

Jak na razie, brzmi niczym **Magic: the Gathering**, prawda? No to czas pokazać różnice.

Jak już wcześniej wspomniałem, w **M:tG** dużo opierało się na odpowiednim ułożeniu talii, aby dobrze rozkładały się koszty kart. Aby dało się coś zagrać zarówno na początku gry, a także aby na jej końcu mieć, czym porządnie przyłożyć. **EPIC** skacze od razu do końcówki. Kreatury są niesamowicie potężne, a czary równają z ziemią wszystko, na co tylko trafią. A jak wygląda sprawa z zasobami do rzucania tak potężnych zaklęć? Banalnie.

Każdy z graczy dostaje na początku swojej tury jedną sztukę złota. W **EPIC** złoto jest zasobem używanym do płacenia za rzucanie czarów. Czary i kreatury kosztują albo zero, albo jedną sztukę złota. Co ciekawe, gra nie pozwala na zbieranie złota pomiędzy turami. Jeśli gracz nie wyda sztuki złota w trakcie swojej tury, to na końcu ją traci. Za chwilę jednak ją odzyskuje, ponieważ w grze są karty, które można zagrywać również w turze przeciwnika, a one także potrafią kosztować sztukę złota. Twórcy postanowili dać graczom możliwość dynamicznej gry. Nie trzeba kisić złota na turę przeciwnika, „na wszelki wypadek". Można spokojnie wydać ją w swojej turze, a w turze przeciwnika i tak ją dostaniemy. W skrócie, każdy gracz, na początku każdej tury, dostaje sztukę złota, którą może wydać na zagrywanie kart, ale w żadnym momencie gry nie może mieć więcej niż jedną sztukę złota.

Dzięki temu, każdy od samego początku rozgrywki ma możliwość zagrania swoich najpotężniejszych czarów i kreatur. Oczywiście jednej takiej karty na turę, ale i tak daje to niesamowite możliwości. A do tego gracze czują się niesamowicie, wystawiając w pierwszej turze potężnego smoka lub innego potwora. Co prawda później mogą poczuć się nieco gorzej, kiedy przeciwnik zrobi to samo, albo sprzątnie ich kreaturę jednym potężnym czarem. Ale takie są już uroki dania każdemu potężnej mocy.

Paradoksalnie taka sytuacja sprawia, że pojawia się inny problem. Co z tego, że w każdym momencie gry stać mnie na wystawienie mojej najsilniejszej kreatury, jeśli nie mogę wyciągnąć tej kreatury z talii. **EPIC** ma bowiem dość nietypowe mechanizmy dociągu kart z bardzo prostego powodu. W wielu znanych mi grach, kiedy graczowi kończyła się talia i nie mógł dociągać kart, z miejsca przegrywał (albo był na najlepszej ku temu drodze). W **EPIC** taki gracz z automatu grę wygrywa. Niesamowita rzecz, ale jak się na nią spojrzy, to daje całkiem ciekawe możliwości.

Oczywiście, jak w każdej tego typu grze, na kartach mamy mnóstwo słów kluczy, zdolności i innych ciekawostek. To wszystko sprawia, że rozgrywka nie będzie przypominać bezmyślnego przerzucania się zaklęciami, tylko skupi się na odpowiednim zarządzaniu dostępnymi zasobami.

Nawet samo atakowanie daje pole do taktycznych zagrywek. Nie mamy tu bowiem jednej fazy ataku. Atak można podzielić na kilka faz, w każdej rzucając do boju inne jednostki i patrząc jak reaguje przeciwnik.

Bardzo interesujący jest też fakt, że wszystkie karty w taliach są inne. To znaczy, że każda kreatura lub czar występuje w grze w jednej tylko kopii. Paradoksalnie wcale to nie przeszkadza.

Warto tu też od razu wspomnieć o szacie graficznej **EPIC**. Karty są ilustrowane przepięknie. Grafiki są niezwykle kolorowe, klimatyczne i szczegółowe. Cóż, po prostu epickie.

Rozgrywka w **EPIC** jest albo dość szybka, kiedy jeden z graczy wystawi swojego najsilniejszego stwora i rozjedzie przeciwnika, albo nieco się przeciąga, kiedy gracze nawzajem kontrują swoje poczynania. W obu jednak przypadkach mamy do czynienia z walką na działa olbrzymiego kalibru. I przyznam, że jest to niesamowicie satysfakcjonujące.

Takie rozwiązanie nie wszystkim się jednak spodoba. Osoby, które wolą stopniowe budowanie swojej potęgi mogą nie odnaleźć się w epickim świecie wykreowanym przez dwóch panów z White Wizard Games. Na szczęście sama gra jest dość tania i można bez większego problemu sprawdzić, czy przyjmie się na waszym stole.
Mi przeszkadza tylko jedno. Brak dodatków. Ta gra aż prosi się o dodatkowe zestawy kart. Większe możliwości zbudowania talii są tu wręcz niezbędne. Na szczęście na ten rok zapowiedziano cztery niewielkie dodatki nazwane **EPIC Card Game: Tyrants**. Czekam na nie z niecierpliwością. A wam szczerze polecam przynajmniej dwie próbne rozgrywki w **EPIC**. Jeśli lubicie karciane pojedynki w stylu **M:tG**, warto dać tej małej epickiej grze szansę.

- wielka moc dostępna od początku gry,
- ciekawy system „zasobów”,
- rewelacyjne ilustracje.

- brak dodatków,
- czasem może się wydawać niezbalansowana.

EPIC Card Game
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 13+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 59,95 złotych

Tego we dwa kije

SMOCZA DOLINA

Pałka, zapałka, dwa kije, kto się nie schowa, ten kryje!

Kto kiedykolwiek grał w piłkę na podwórku, z pewnością spotkał się z dziadem-zakazem lub tabliczką „zakaz gry w piłkę". Smocza Dolina podejmuje ten temat wprost. Smoki nie mogą zostać przyłapane na (nomen-omen) gorącym uczynku, czyli grze w ognistą, piłkę przez maga Razandara, który właśnie zmierza do swej wieży.

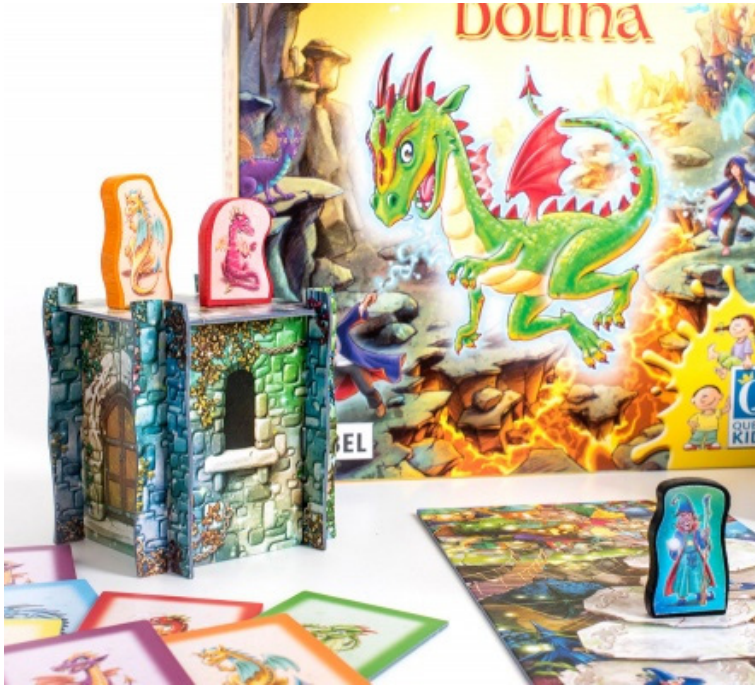
Tyle że smoki, jak to dzieci, ani myślą kończyć zabawę. Jak zagonić je do domu to problem niejednego rodzica. W grze rozwiązaniem jest użycie magii. Piłka jest jedna, a kijki są dwa. A konkretnie magiczne różdżki. Niczym japończyk swe sushi, chwyta się drewniany klocek smoka i zdejmuje go ze strefy rażenia Razandara.

Co w tym niezwykłego? Znamy przecież bierki. Tyle że bierki, tak jak sushi, chwyta się samemu. W **Smoczej Dolinie** zręcznościowa zabawa wymaga dwójki graczy. Smok jest drewnianym klockiem, do którego boków obaj gracze przykładają swe kijki, po czym jednocześnie podnoszą go, w powietrzu przenoszą w inne miejsce i odkładają. Jednemu graczowi nie sprawiłoby to większych trudności. Ale zgranie z drugą osobą to nie lada wyczyn. Trzeba dograć punkty przyłożenia, siły wypadkowe, wektory, ruchy jednostajne nieprzyspieszone…

W efekcie smok nie raz, nie dwa wyleci nam spomiędzy pałeczek. Czy można próbować do skutku? Nie. Co rundę rzut kostką nieuchronnie przybliża nas do momentu, kiedy mag wróci do swej wieży. Jeśli do tego czasu na boisku zostanie jakikolwiek smok, wszyscy przegrywają. Gra uczy przegranej, co jest zwłaszcza cenne z uwagi na głównych adresatów gry: najmłodsze dzieci. Stanowi też większe wyzwanie, aby nie było łatwo, czyli nudno.

W grze może szczególnie spodobać się sposób wyboru par do „pał". Przed grą rozdaje się gracz(k)om odkryte karty w kolorach smoków. Karta każdego koloru występuje w dwóch egzemplarzach. W czasie gry losuje się kolor smoka, którego trzeba ewakuować. Czynność ratunkową podejmują tylko te osoby, które mają karty w kolorze wylosowanego smoka. Co rundę inna para kooperuje. Moje dziecko było bardzo ucieszone z tego, że raz może grać z mamą, a raz z tatą. Losowanie koloru smoka i patrzenie, kto zostaje przydzielony do zadania okazało się być „grą w grze". Mała rzecz a cieszy. Wiadomo, geniusz tkwi w prostocie.

Wariant zaawansowany polega na zmianie sposobu chwytania różdżki. Możemy spróbować swych sił w przenoszeniu smoków, używając słabszej ręki, określonych palców lub z zamkniętymi oczami! **Smocza Dolina** nagle okazuje się być nie tylko grą familijną, ale i świetną imprezówką dla dzieciaków. Robienie czegoś dość typowego w sposób zwariowany, głupi, nietypowy, śmieszny to właśnie cecha party games, czy to planszowych, czy urodzinowych/koloninych/weselnych.



Wykonanie. No jest pięknie i solidnie. Już wkrótce o grach planszowych będzie można mówić jak o kobietach: nie ma brzydkich (mimo że akurat ta gra jest niemiecka). Ktoś powie: a po co takie pudełko duże, taka wieża trójwymiarowa, takie smoki drewniane, po co plansza w ogóle, skoro smoki można odkładać byle bądź byle gdzie? Przerost formy nad treścią? Spójrzcie na dziecięce zabawki. Z jakiegoś powodu są ładne. Z tego samego powodu gra planszowa dla dzieci również musi być ładna.

Gra ma swoje wykonanie, a to ma swoją cenę. Niewątpliwie jest ona adekwatna w stosunku do zawartości. Pytanie, czy zawartość odnajduje odzwierciedlenie w rozgrywce, czy jest ona równie bogata? Czy liczba elementów występujących w grze przekłada się na ilość „gry w grze"?

No właśnie, ile jest tej gry w grze? Zobaczmy, jej rdzeń to chwytanie we dwoje za pomocą pałeczek za klocek i przenoszenie go w inne miejsce. Ot, kilka czynności manualnych. Oczywiście mamy tu mnóstwo frajdy z patrzenia na ładnie

wykonane elementy oraz radość ze wspólnej zabawy. Ale to wartości „dodane". Rozgrywka w **Smoczą Dolinę** nie jest szczególnie głębsza niż granie w bierki lub jedzenie sushi. Wyobraźnia dziecka nie zna granic i jest w stanie dostrzec magię w tej prostej czynności. Ale cierpliwość dziecka: wręcz przeciwnie. Za którymś razem stwierdzi, że to już było i zajmie się czymś innym. Po prostu nie oczekujmy od tej gry czegoś więcej, niż od innych zabawek. Tak, bo **Smocza Dolina** jest tyleż grą planszową, co zabawką.

Gra jest optymalna dla dzieci w drugiej połowie ich pierwszej dekady. Świetnie sprawdzi się na przyjęciach urodzinowych milusińskich. Także dla rodziców, aby przypomnieli sobie, że to coś, co rozładowuje ich transfer i tablet, to ich dziecko i da się spędzić czas z nim, a nie obok. Ja z rodzicami grałem w bierki, bo „innych gier nie było". Moje dziecko będzie mogło wspominać **Smoczą Dolinę**.

- gra zręcznościowa,
- do tego kooperacyjna,
- przyciągnie oko dziecka,
- zagrają dzieci z dziećmi i dzieci z dorosłymi.

- jednowymiarowa, powtarzalna rozgrywka,
- tak bogate wykonanie ma swoją cenę.

Smocza Dolina
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 6+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 109,95 złotych

Oscar czy *Złota Malina?*

Jestem wielkim miłośnikiem dobrego kina (tego złego zresztą czasem też) i odkąd przeczytałem pierwszą zapowiedź gry The Producer włoskiego wydawnictwa Apokalypseinc, miałem ten tytuł na swoim radarze. W końcu debiutanckie dzieło Manilo Zaniottiego to przeznaczona dla od 2 do 4 osób gra opowiadająca o tworzeniu filmów w złotej erze Hollywood. Od początku zapowiadała się bardzo ciekawie, ale czy jako finalny produkt sprostała oczekiwaniom?

Scenografia i efekty

Trzeba to jasno przyznać już na samym początku – pod względem wizualnym **The Producer: 1940-1944** prezentuje się po prostu fenomenalnie. Ogromna plansza główna, plansze graczy, karty i żetony są bardzo czytelne, a przy tym doskonale zilustrowane. Ze wszystkich komponentów bije świetny klimat, przede wszystkim

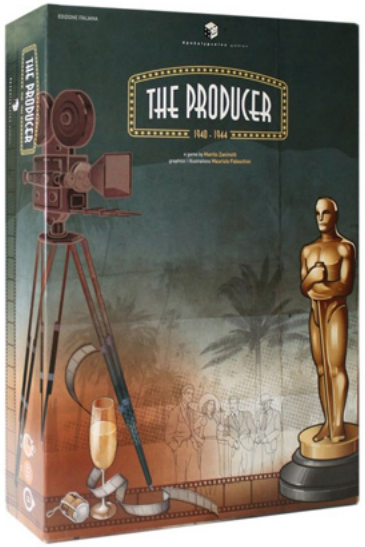
za sprawą wykorzystania zdjęć aktorów i reżyserów oraz autentycznych plakatów filmowych. Fakt, że niemal wszystko jest tu przedstawione w zgodzie z historią (lub przynajmniej w zgodzie z powszechnym popkulturowym wyobrażeniem o niej, w przypadku elementów fikcyjnych), to ogromny atut **Producera**. Poza wysokim poziomem estetycznym, wrażenie robi też jakość produkcji. Pudełko gry jest bardzo solidne i wytrzymałe, a do tego po brzegi wypełnione równie dobrze wykonanymi komponentami. Właściwie nie ma się tu do czego przyczepić – **The Producer** to tytuł nie tylko piękny, ale też iście pancerny! Niestety dużym mankamentem jest słaba angielska instrukcja: mało czytelna, pozbawiona przykładów graficznych, a niepozbawiona za to błędów językowych. Na domiar złego zasady opisano w bardzo zawiły sposób, a część ważnych zagadnień i potencjalnie spornych sytuacji zupełnie pominięto.

Fabuła, czyli serce filmu

W grze **The Producer: 1940-1944** wcielamy się w początkujących filmowców w Hollywood. W ramach spadku po dalekim krewnym otrzymaliśmy po dwa miliony dolarów, biuro w przyczepie kempingowej i niewielkie studio, w którym będziemy kręcić swoje pierwsze produkcje, aby zarobić kolejne miliony dolarów, a także punkty zwycięstwa. Na początku rozgrywki dokonujemy wyboru startowych kart scenariuszy filmów oraz aktorów i reżyserów, których zatrudnimy do udziału w swoich pierwszych dziełach, po czym przystępujemy do kręcenia. Sercem gry jest mechanika worker placement, w dość dziwny sposób połączona z zagrywaniem kart wydarzeń, których każdy gracz otrzymuje sześć co rundę. Podlegających nam producentów, również w liczbie sześciu na gracza, wysyłamy w różne miejsca na swojej własnej planszy bądź wspólnej dla wszystkich planszy głównej. Mogą oni wykonywać tam różne działania, jak np. zatrudnianie nowych aktorów i zakup scenariuszy, szkodzenie aktorom przeciwnika poprzez rozpuszczanie o nich plotek, zakup reklamy w radiu, rozbudowę naszego studia, czy nawet wejście we współpracę z mafią i jednorazowe pozyskanie znacznych funduszy w zamian za różnorakie „przysługi" w przyszłości. Wysłanie pracownika do jakiejkolwiek lokacji musi być zawsze poprzedzone zagraniem lub odrzuceniem karty wydarzenia z ręki. Dzielą się one na dwa rodzaje: akcje, które działają na naszą korzyść oraz wydarzenia historyczne, które na ogół nam szkodzą. To rozwiązanie ma niewątpliwy plus w postaci dobrze oddanego klimatu i wierności realiom, jednak pod względem czysto mechanicznym jest raczej nietrafione. Karty dobieramy co rundę całkowicie losowo i nie mamy zbyt wielkiej możliwości zarządzania ręką. Jedyny wybór, jakiego w tej fazie dokonuje gracz to: zagrać kartę w normalny sposób lub po prostu odrzucić ją bez wprowadzania w życie efektu. A że zapisy na kartach są długie, często bardzo zawiłe i nieprecyzyjne, zdarza się, że jakąś kartę „na wszelki wypadek" odrzucamy zamiast użyć, aby po prostu jak najszybciej przejść do wykonania akcji interesującego nas miejsca na planszy. Niektóre karty wydarzeń historycznych nie mogą jednak zostać odrzucone i trzeba je zagrać. Dotyczy to oczywiście tych najbardziej szkodliwych dla gracza. Z jednej strony, jest to szalenie klimatyczne, bo karty te reprezentują wypadki losowe, na które człowiek nigdy nie ma wpływu, z drugiej zaś bywa zwyczajnie frustrujące, gdy nie ma się szczęścia w dobieraniu kart i dociągnie zbyt dużo negatywnych wydarzeń.

Najważniejsza akcja wśród tych dostępnych na planszy gracza to oczywiście produkcja filmu. Aby nakręcić swoje dzieło, a potem na nim zarobić, należy spełnić kilka warunków. Musimy wysłać jednego ze swoich producentów na plan, a także mieć przed sobą odpowiedni zestaw kart: scenariusz (często mający dodatkowe wymagania, np. posiadanie na swojej planszy gracza pomieszczenia do tworzenia efektów specjalnych), reżysera, aktora i aktorkę do ról pierwszoplanowych oraz od jednego do trzech aktorów drugoplanowych. Wszystkie te karty posiadają szereg statystyk (np. reżyseria i zdolności aktorskie w różnych gatunkach filmowych dla kart postaci, czy ocena krytyków i publiczności w przypadku scenariuszy), na podstawie których w dość skomplikowany sposób oblicza się potencjalną publikę, jaką nasz film może przyciągnąć. Potem losowo dobieramy odpowiednią liczbę żetonów publiczności, podzielonych na odpowiednie rodzaje (mężczyźni, kobiety, chłopcy, dziewczynki, seniorzy, małe dzieci) i porównujemy z zapisami na kartach. Tutaj następuje mały zgrzyt – żetony lo-

sować należy z nieprzezroczystego pojemnika, najlepiej woreczka, którego jednak próżno szukać w pudełku z grą. Wielka szkoda, że tak ważny element nie został do niej dołączony. Cała procedura w bardzo fajny sposób odzwierciedla realia filmowego świata, np. wpływ reklamy, opinii krytyków lub udział gwiazd w danej produkcji, jest jednak koszmarnie długa i powoduje długie przestoje, podczas których przeciwnicy bezczynnie czekają aż w końcu na podstawie liczby i rodzaju wylosowanych żetonów określimy, ile pieniędzy dany film zarobił. Nie to jest jednak najgorsze... Na koniec każdej rundy, reprezentującej w grze jeden rok od 1940 do 1944, następuje ceremonia wręczenia Oscarów. Tu po raz kolejny mamy do czynienia ze świetnym zabiegiem klimatycznym, który całkowicie psuje zastosowana mechanika. Nagrody Akademii przyznawane są w pięciu różnych kategoriach, a w każdej z nich na trochę innych zasadach. Znowu istotną rolę odgrywają statystyki na kartach, bo oczywiście lepsi aktorzy czy reżyserzy mają większe szanse na zwycięstwo, ale do głosu dochodzi też spora losowość. Na koniec każdego głosowania dociągane są jeszcze karty wydarzeń, a liczba znajdujących się na nich symboli statuetki Oscara doliczana jest do odpowiedniej cechy nominowanych postaci. Zatem szczęście lub jego brak mogą zdecydować o tym, że naprawdę wybitny filmowiec przegra rywalizację z totalnym beztalenciem. Dodatkowo, tak jak w przypadku produkcji i obliczania dochodu z filmu, całość trwa bardzo długo i zwyczajnie nuży. A nie powinno tak być, gdyż właśnie Oscary są w omawianej grze najważniejsze, bo to za nie zdobywa się punkty zwycięstwa, które podliczane są na końcu partii.



Werdykt: Złota Malina

The Producer: 1940-1944 wzbudza we mnie bardzo mieszane uczucia. Z jednej stronny, jest to gra przepełniona klimatem, który budują nie tylko oprawa graficzna lub wykorzystanie prawdziwych postaci i filmów, ale też mechanika. Chcesz zdobyć wpływy wśród znanych aktorów i móc zatrudnić ich za mniejsze pieniądze? Wysyłasz swojego producenta na imprezę do Hollywood. Potrzebujesz szybko kasy na rozbudowę studia, aby zrealizować film, który wymaga specjalnego planu tematycznego? Idziesz do banku lub paktujesz z mafią. Wypuściłeś film fantastyczny? Przyjdzie na niego głównie młodzież. Wojenny? Tutaj możesz liczyć na dorosłą publiczność płci męskiej. Im wyższe statystyki mają twoi aktorzy, tym łatwiej będzie im zdobyć Oscara (w teorii, bo losowość potrafi tu spłatać figla), itd. Niby wszystko idealnie gra, ale jednocześnie właśnie mechanika jest największą bolączką tego tytułu. Mam wrażenie, że jest miejscami przekombinowana, a teoretycznie dobre rozwiązania nie zostały wystarczająco mocno przetestowane. Jest tu umieszczanie pracowników na planszy, dobudowywanie nowych lokacji, są karty (nie zawsze z odpowiednio precyzyjnymi zapisami), losowy dobór żetonów publiczności, itd. – zbyt dużo małych mechanizmów, które nie współgrają ze sobą tak, jak powinny. To wszystko powoduje, że gra się zacina, jest skomplikowana, mało dynamiczna, a za to pełna dłużyzn i przestojów. Sugerowany na pudełku czas rozgrywki to 60-180 minut, zazwyczaj jednak jest on znacznie bliższy tej górnej niż dolnej granicy, a potrafi być nawet dłuższy. No i niby przez te trzy lub cztery godziny kompletujemy obsadę, kręcimy filmy, zarabiamy pieniądze, zdobywamy Oscary i jest fajnie, ale tak naprawdę po prostu z utęsknieniem czekamy, aż partia się wreszcie skończy.

The Producer: 1940-1944 urzekł mnie tematem, klimatem, estetyką i jakością wykonania, to jednak zdecydowanie za mało, żeby ten tytuł obronić. Chciałbym móc go zarekomendować, ponieważ jestem absolutnie pewien, że gdzieś w środku tkwi tu potencjał na świetną grę. Ten potencjał widać zresztą gołym okiem, ale wydaje mi się, że po prostu coś poszło nie tak podczas testów. W rezultacie na rynek trafił produkt niedoszlifowany, z mnóstwem mechanicznych niedoróbek, może i niewielkich, ale szalenie irytujących. Gra jest pozbawiona dynamiki, czas oczekiwania na swoją kolejkę jest bardzo długi, a rozgrywka zwyczajnie męczy. Duża liczba szczegółowych zasad sprawia, że niezwykle trudno jest wytłumaczyć reguły nowym osobom (i wcale nie mam tu na myśli początkujących graczy), a słabiutka instrukcja tego zadania również nie ułatwia. Z czystym sumieniem polecę **Producera** jedynie zatwardziałym kinomaniakom, którzy mają tyle wolnego czasu, żeby całe popołudnie spędzić przy jednym tytule, wprawdzie doskonale symulującym pracę w Hollywood lat czterdziestych, ale monotonnym i mało wciągającym. Choć sam uwielbiam gry z wyrazistym klimatem i jestem w stanie przymknąć oko na ich drobne mechaniczne wpadki, z bólem serca muszę stwierdzić, że tutaj jest ich zdecydowanie za dużo. Jak się okazuje, klimat to niestety nie wszystko.

- świetny temat i masa klimatu,
- estetyka i wykonanie.

- słaba instrukcja,
- długa i pozbawiona dynamiki rozgrywka,
- skomplikowana, męcząca mechanika,
- brak woreczka na żetony publiczności.

The Producer: 1940-1944
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: 180 minut
Cena: ok. 215 złotych

Dziękujemy wydawnictwu Apokalypseinc za udostępnienie egzemplarza do recenzji.

Rory's Story® Cubes

Kostki nad Doliną Muminków

STORY CUBES: MUMINKI

Nigdy nie zapominamy naszych bohaterów z dzieciństwa – postaci z baśni, bajek i kreskówek. Nic zatem dziwnego, że wymyślone przez Tove Janssson okrąglaste trolle z Doliny Muminków do dziś cieszą się wielką popularnością i wywołują uśmiechy na dziecięcych (i tych całkiem dorosłych) twarzach.

Co zatem powiecie na dziewięć niewielkich kostek z obrazkami, dzięki którym stworzycie własne przygody Muminka, Włóczykija albo Małej Mi? Chodzi oczywiście o Story Cubes i ich nową odsłonę, czyli Story Cubes Muminki.

Dla tych, co pierwszy raz

Story Cubes to zestawy kostek do opowiadania improwizowanych historii. Pomagają rozkręcać towarzyskie spotkania, służą nauczycielom w nauczaniu języka obcego, Mistrzowie Gry korzystają z nich, improwizując na sesji RPG, a dla rodziców stanowią one nieocenioną formę pracy lub zabawy z młodszymi dziećmi. Seria jest od kilku lat szalenie popularna, wielokrotnie nagradzana i stale rozwijana o kolejne zestawy podstawowe i dodatki.

Idea jest bardzo prosta – bierzemy do ręki garść kostek (można mieszać ze sobą sześciany z różnych zestawów) i rzucamy. Wszystkie **Story Cubes** mają na swoich ściankach czytelne, wyraźne piktogramy – czyli niewielkie obrazki przedstawiające różnorakie przedmioty, postaci, miejsca, a czasem także czynności. Wynik to nasza historia – teraz trzeba ją odpowiednio ułożyć i oczywiście opowiedzieć. Albo zapisać. Albo narysować.

Kostki słyną poza tym z wysokiej jakości wykonania i pomysłowych zestawów dodatkowych – do szczególnie ciekawych można zaliczyć detektywistyczne **Poszlaki**, pełną dinozaurów **Prehistorię** i moją ulubioną **Galaktykę**. Wady? Story Cubes do tej pory nie miały porządnych opakowań – do tej pory, gdyż najnowsze Muminki i kostki z Batmanem zapakowano w wygodne pudełka z wytrzymałego plastiku.

Pamiętniki Tatusia Muminka

Do muminkowego zestawu dołączona została duża kolorowa instrukcja. Znajdują się na niej obrazki ze wszystkich ścianek, każdy podpisany w dwóch językach – angielskim i polskim. Całość aż prosi się, aby wykorzystać ją jako rekwizyt dydaktyczny, ale myślę, że jej najważniejszą funkcją jest pomoc rodzicom.

Dzięki instrukcji mogą oni na bieżąco tłumaczyć swoim pociechom poszczególne przedmioty, wprowadzać nowe postacie i kierować młodych bajkopisarzy na właściwe tory. Choć wiadomo, dzieci wiedzą lepiej i jeżeli maluch uprze się, że to wcale nie jest żaden Muminek, tylko Pan Hipopotam, to raczej nikt i nic tego nie zmieni.

No właśnie, **Story Cubes Muminki** to gra i zabawka przeznaczona dla młodszego odbiorcy. Inne zestawy kostek są uniwersalne i pozwalają na opowiadanie historii o różnym poziomie złożoności oraz dojrzałości. Nawet wydany w tym samym czasie **Batman** ma swój „dorosły" potencjał. Tymczasem **Muminki** bardzo skupiają się na wątkach z książek i filmów animowanych. Uważam to za wielką zaletę zestawu – historie Tove Jansson mają swoją estetykę oraz niepowtarzalny nastrój i szkoda byłoby z tego rezygnować. **Muminki** są naprawdę muminkowe – na dobre i na złe.

Opowiadania z Doliny Muminków

Oczywiście z zestawu ucieszą się nie tylko maluchy, lecz także nieco starsi fani opowieści. Twórcy już o to zadbali – na kostkach pojawiają się doskonale znane miłośnikom trolli miejsca, przedmioty i postacie. Tych ostatnich jest dużo i nie ograniczają się do bohaterów pierwszoplanowych. Oprócz rodziny Muminków, Ryjka lub Włóczykija, na ściankach kostek znajdziecie m.in. Topika, Paszczaka i Hatifnatów.

Poza postaciami, piktogramy przedstawiają przede wszystkim atrybuty poszczególnych bohaterów. Jest zatem torebka Mamy Muminka, rubin Ryjka, łódka Taty Muminka czy włóczykijowy namiot. Mamy też elementy związane z historiami Tove Jansson, dobrane tak, aby komponowały się w dobrą historię – a zatem pory roku, sprzęt domowy i wyposażenie plecaka oraz różne miejsca: od Domu Muminków, przez znany wszystkim mostek, aż po las, wzburzone morze i kamienną ścieżkę.

- wierne oddanie nastroju opowieści o Muminkach,
- najlepszy zestaw Story Cubes dla najmłodszych,
- solidne opakowanie i dwujęzyczna instrukcja.

- zestaw tylko dla miłośników Muminków,
- wyższa niż zwykle cena.

Story Cubes Muminki
Zrecenzował: Mateusz „Darcane" Nowak
Liczba graczy: 1 – bez ograniczeń
Wiek: 5+
Czas gry: kilka minut
Cena: 59,95 złotych

Jeżeli spojrzymy na **Story Cubes Muminki** jako na całość, rzeczywiście jest to zestaw, który pozwala opowiadać historie niemal żywcem wyjęte z fińskich opowiadań. Taki dobór obrazków gwarantuje ponadto możliwość odtworzenia większości oryginalnych historii. **Muminki** będą zatem idealne dla fanów trolli oraz dla małych dzieci, które poczują się pewniej i łatwiej przemogą się do snucia opowieści w dobrze znanym środowisku i z ulubionymi bohaterami na ściankach kostek.

Nic nie stoi poza tym na przeszkodzie, aby łączyć **Muminki** z innymi zestawami. Najlepiej nadają się do tego **Baśnie i Zwierzęta**, wzbogacające co prawda opowieść o nowe motywy, ale nie zmieniające przy tym konwencji historii. Fenomenalnym wyborem są również **Podróże** – dziewięciokostkowy zestaw jak ulał pasujący do wypraw Włóczykija albo Tatusia Muminka. Karkołomnym, ale efektownym mariażem będzie połączenie **Muminków z Galaktyką** – nikt nie powiedział, gdzie tak naprawdę wyrusza Włóczykij, prawda?

WORLD AT WAR: THE UNTOLD STORIES (LOCK 'N LOAD)

Autor: Ryszard „Raleen" Kita

Hipotetyczny konflikt NATO i Układu Warszawskiego w okresie Zimnej Wojny od zawsze był jednym z ciekawszych, choć w skali taktycznej nie do końca wykorzystanych tematów dla gier wojennych. Problemem pozostawało użycie broni jądrowej. Jak tu toczyć walki klasycznymi czołgami, samolotami, artylerią i piechotą, gdy w perspektywie może się okazać, że cała ta „zabawa" będzie bezcelowa, ponieważ gdzieś daleko, w stolicy wielkiego mocarstwa, w kluczowym momencie ktoś postanowi wcisnąć czerwony guzik. Stąd założenie wielu z tego typu gier wykluczające możliwość użycia „ostatecznego argumentu". Różnie bywa to uzasadniane, czasami bardziej, czasami mniej udanie. Warto zwrócić uwagę, że także w powszechnie znanym graczom **Twilight Struggle** (u nas wydanym przez Barda jako **Zimna Wojna**) wywołanie wojny atomowej kończy grę, a gracz, który do tego doprowadził - przegrywa. Poza tym podobieństwem, **Twilight Struggle** to jednak zupełnie inna gra od tytułu, którym chciałbym się zająć w tej recenzji. Przede wszystkim ukazująca konflikt w skali całych państw.

Na **World at War: The Untold Stories** trafiłem, poszukując alternatywy dla innego niezbyt udanego produktu poświęconego współczesnemu polu walki, który litościwie pominę już milczeniem (kto ciekawy, niech poszuka w numerach **Rebel Timesa** z zeszłego roku). Co prawda szukałem czegoś, co nawiązywałoby m.in. do toczącego się obecnie konfliktu na Ukrainie lub wojny w Iraku (zarówno operacja Pustynna burza, jak i działania podejmowane za czasów George'a Busha juniora). Dla miłośników współczesnych militariów nie ma to jednak wielkiego znaczenia, a konflikt, w którym po obu stronach występują supermocarstwa z całą plejadą ich sprzętu pancernego, zmechanizowanego i wszelkiego innego wydaje się bardziej interesujący.

Tak trafiłem na grę, a w zasadzie na całą serię gier **World at War**. Część **The Untold Stories** przenosi nas do lat 80-tych, a zatem okresu schyłkowego Zimnej Wojny, nie tak odległego od czasów, w których żyjemy. W grze operujemy pododdziałami w skali plutonu. Pozwala to na w miarę szczegółowe pokazanie sprzętu bojowego stron konfliktu. Gra oferuje szereg scenariuszy. Będziemy mogli powalczyć w nich oddziałami różnych nacji: radzieckimi, polskimi, kanadyjskimi, belgijskimi, holenderskimi, zachodnioniemieckimi, wschodnioniemieckimi i duńskimi. Poza jednostkami lądowymi, uwzględniono również udział lotnictwa, zarówno myśliwsko-bombowego, jak i helikopterów.

Zasady gry liczą sobie około dwudziestu stron, ale są naprawdę proste. Mechanika opiera się na aktywacji zgrupowań oddziałów poprzez losowanie żetonów (chitów aktywacyjnych) z kubka. W kubku mamy także dwa żetony końca tury. Z wyciągnięciem drugiego tura się kończy i formacje, których chity nie zostały wyciągnięte, nie mogą się już ruszyć. Równoważy to mechanizm polegający na tym, że gracz, którego formacja nie została w ogóle wylosowana, otrzymuje na następną turę żeton końca tury i wrzuca go do kubeczka dopiero w chwili, gdy ta formacja wykona ruch. W ten sposób zostało zagwarantowane, że żadna z formacji wskutek pecha w losowaniu chitów aktywacyjnych nie będzie ciągle stała nieruchomo. W przypadku strony natowskiej, posiada ona jednak zwykle po kilka chitów aktywacyjnych dla każdej formacji (ogólnie wojska NATO uznawane są za lepiej dowodzone). W tym układzie powyższy system nie równoważy tego, że w ciągu tury dana formacja zamiast dwóch lub trzech razy ruszy się tylko raz, ponieważ żeton tury gracz dostaje jedynie wtedy, gdy dana formacja w ogóle nie została wylosowana do aktywacji.

Gra przy rozstrzyganiu walki nie operuje stosunkami lub różnicami sił. Walki rozstrzyga się w ten sposób, że atakujący (strzelający) rzuca określoną liczbą kostek i uzyskuje trafienia na określonych liczbach. Następnie przeciwnik rzuca czy pancerz oraz teren go ochroniły. Przypomina to bardzo

typowe rozwiązania stosowane w grach bitewnych. Kostek nie ma dużo i wraz z rzutem na ochronę (save) jest to bardzo proste. Generalnie to rozwiązanie ma plusy, zwłaszcza na początku, ponieważ pozwala łatwo „wejść w grę". Natomiast później turlanie kostkami przez obie strony jest nie do końca optymalne. Z punktu widzenia bardziej doświadczonych graczy, gdy zaczną się oni przyglądać parametrom sprzętu obu stron, przy tym rozwiązaniu pojawia się nieuchronnie problem odpowiedniego wyważenia wartości bojowej sprzętu, na co stosowane w grze kostki sześciościenne (k6) nie zawsze pozwalają, choć udało się oddać takie szczegóły jak np. to, że starsze czołgi mają problem ze strzelaniem w ruchu, a te nowszej generacji nie. Z drugiej strony, nie ma tu rzucania przysłowiowym wiaderkiem kostek, co się czasami zdarza w niektórych grach innych wydawców.

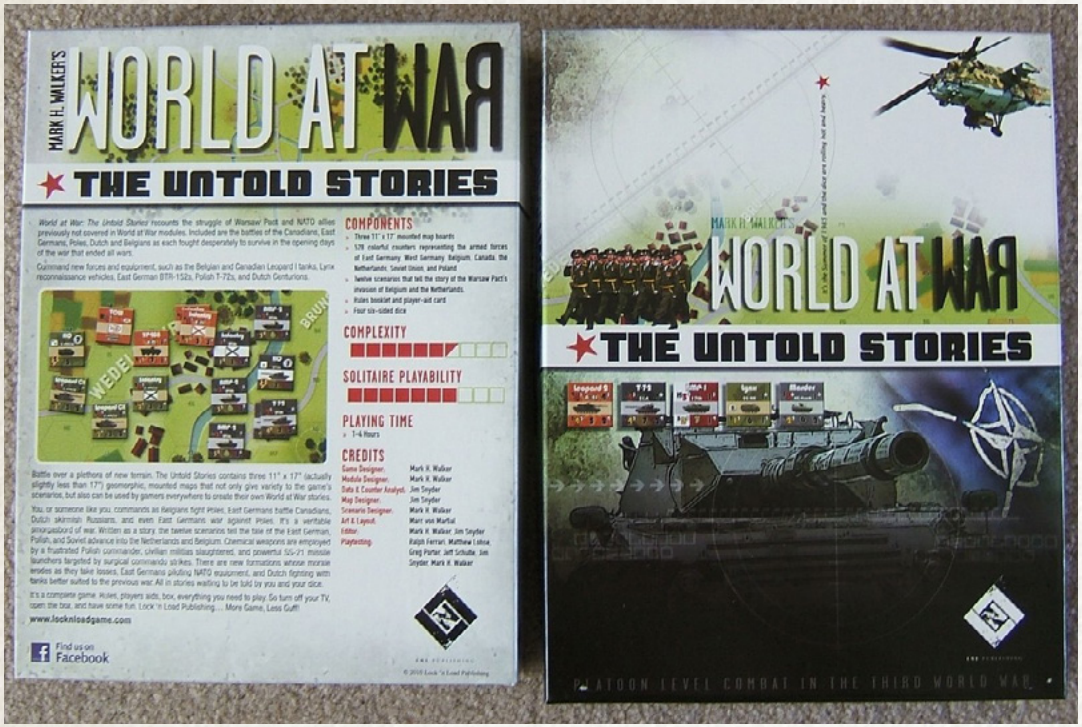
Straty oddziałów i inne efekty walki oddano w sposób uproszczony, ale w sumie bardzo udany. Po pierwszym trafieniu oddział zostaje zdezorganizowany. Jak już jest zdezorganizowany, kolejne trafienie powoduje, że traci jeden poziom siły – odwraca się żeton na rewers. Następne trafienie w zdezorganizowany i osłabiony oddział to eliminacja. Oddziały mogą się reorganizować na początku każdej własnej aktywacji. Znaczenie, zarówno dla reorganizacji, jak i dla aktywacji w ogóle, ma bycie w zasięgu dowództwa. Jego zniszczenie powoduje spore problemy. Gra przewiduje jednak możliwość wprowadzenia odnowionego dowództwa w miejsce zniszczonego.

W księdze reguł mamy trochę różnych zasad, m.in. dotyczących lotnictwa i artylerii. Najważniejsze dla całego systemu są jednak reguły aktywacji i walki oraz reakcji na działania przeciwnika. Możemy bowiem strzelać nie tylko podczas własnej aktywacji, ale także podczas aktywacji przeciwnika. Każda jednostka, po przeprowadzeniu ostrzału, przykrywana jest specjalnym markerem oznaczającym, że wykonała już swoją akcję (OPS Complete). Markery, które nałożono na jednostki podczas aktywacji przeciwnika, zdejmowane są na początku własnej aktywacji. Kluczowe znaczenie ma więc często układ aktywacji. Jeśli uda nam się wylosować kilka aktywacji pod rząd, a przeciwnikowi idzie w tym względzie słabiej, to nasze oddziały mogą przeprowadzić kilka ostrzałów, podczas gdy przeciwnik, który najczęściej wystrzela się podczas pierwszej aktywacji, nie może zareagować. Bywa to decydujące przy rozstrzyganiu walk. Tak samo, częstsze aktywacje po jednej ze stron dają jej więcej możliwości regenerowania dezorganizacji, a tym samym unikania strat.

Duże znaczenie okazuje się mieć walka bezpośrednia. Zwłaszcza, gdy szturmujemy piechotą miasta. Bywa ona krwawa, ale w praktyce jest jedynym pewnym środkiem pozwalającym na wyparcie przeciwnika z terenu zabudowanego. Inne ważne rozwiązanie stanowi zasłona dymna pozwalająca zablokować widoczność przez określone pole i tym samym „zasłonić" własne oddziały w określonej części pola bitwy (w powiązaniu z innymi przeszkodami terenowymi). Dla współczesnego pola walki (zwłaszcza po roku 2000) należałoby zapewne przyjąć nieco inne zasady, ale dla schyłku Zimnej Wojny rozwiązania te wydają się słuszne.

Jak się w to gra? Przede wszystkim mamy dużą liczbę scenariuszy: od krótkich i prostych do tych dłuższych. Zwykle w grze nie występuje wiele jednostek, a jeśli już, to ich rozstawienie jest proste i szybkie. **World at War: The Untold Stories** to gra przedstawiająca hipotetyczne starcie, autor nie musiał więc uwzględniać szczegółowych danych historycznych dotyczących konkretnej bitwy. Mógł kierować się wyłącznie grywalnością. Znalazło to wyraz także w odniesieniu do planszy, która składa się z dwóch części, możliwych do połączenia na kilka różnych sposobów. Dzięki temu teren, na którym toczą się walki nie jest za każdym razem taki sam.

Rozgrywka bywa mocno losowa i dla mnie jest to jedna z wad tej gry, choć znajdą się i gracze, którym może się to podobać. Losowość generuje głównie mechanika losowania chitów aktywacyjnych w połączeniu z zasadami walki, a zwłaszcza reakcji na działania przeciwnika i zdejmowania żetonów OPS Complete. Scenariusze są w większości udane (przyznam, że nie było mi dane do tej pory rozegrać wszystkich, więc ocena dotyczy głównie tych bliżej początku), jednak w niektórych da się zauważyć trochę stereotypowe postrzeganie wojsk Układu Warszawskiego w stosunku do sił NATO. Widoczne jest to zwłaszcza w jednym ze scenariuszy, gdzie naprzeciw masy wojsk polskich, wyposażonych w przestarzałe radzieckie czołgi T-55,

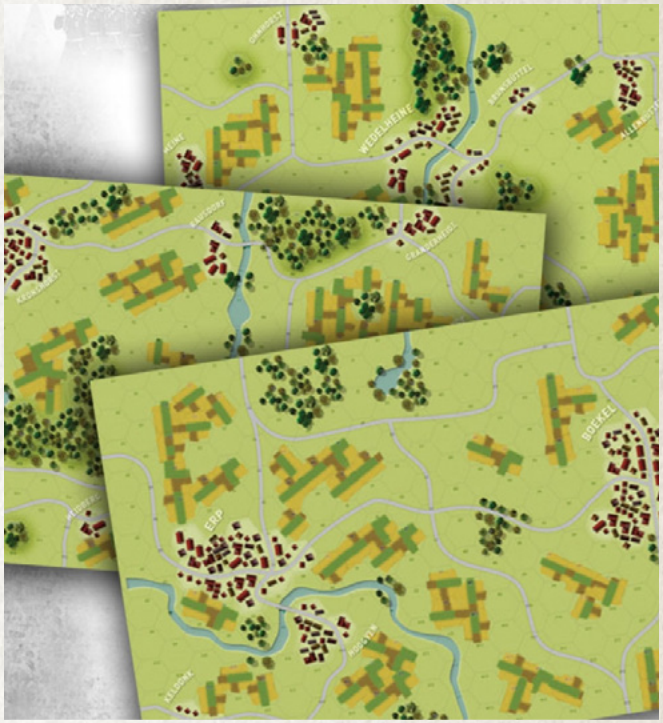


ustawiona zostaje pojedyncza jednostka czołgów Leopard II z niewielkim wsparciem. Celem Polaków jest dotrzeć na drugą stronę planszy w założonym czasie. Trasę ich marszu znaczą liczne wraki, a zwykle i tak nie udaje im się osiągnąć celu. Wygląda to trochę jak marsz hordy barbarzyńców ze wschodu, starającej się w czasach późnego Cesarstwa Rzymskiego sforsować graniczny limes.

Zdarzają się też scenariusze, gdzie według mnie szanse są przechylone wyraźnie na stronę Układu Warszawskiego, a stroną natowską praktycznie nie da się wygrać. Takim scenariuszem jest moim zdaniem ten, w którym NRD-owcy walczą z Kanadyjczykami. Jednym z celów tych pierwszych jest wyprowadzenie jednostek za określoną krawędź planszy. Główna przewaga Kanadyjczyków polegać ma na tym, że posiadają, w przeciwieństwie do Niemców wschodnich, dużo markerów aktywacji. Najczęściej okazuje się jednak, że ciężko, aby wszystkie te markery trafiły do nich, a część zwykle nie zostaje wylosowana i przepada. Stąd przewaga w aktywacji, mająca zrównoważyć większe siły przeciwnika i ogólny układ wojsk w tym scenariuszu (biorący się z ich rozmieszczenia początkowego w powiązaniu z celami), okazuje się iluzją.

Na koniec parę słów o wykonaniu. Plansza, po złożeniu jej z dwóch części, nie jest duża, co dla niektórych może być zaletą. Obie części dobrze do siebie pasują. Jest ona wykonana na twardej tekturce, co oczywiście stanowi kolejną jej zaletę. Żetony są trochę większe niż w polskich grach. Podobnie heksy na planszy. Pudełko i ilustracja na nim może nie porywają, ale trudno mieć do nich jakieś większe zastrzeżenia, podobnie jak i do reszty grafiki. W przypadku żetonów, są one przede wszystkim bardzo czytelne.

World at War: The Untold Stories będzie dobrym wyborem dla tych, którym nie przeszkadza daleko idąca losowość. Osoby, które nie lubią jej w nadmiarze, mogą się mocno irytować podczas rozgrywki i im raczej tego tytułu nie polecam. Również dla bardziej obeznanych w militariach okresu końca Zimnej Wojny raczej nie będzie to zadowalający tytuł, ponieważ gra nie oddaje w pełni różnych niuansów z tym okresem związanych i nie należy się po niej tego spodziewać. Z pewnością jest to jednak dobry tytuł dla tych, którzy po prostu chcą sobie pograć w klimatach zimnowojennych, z uwzględnieniem pojawiającego się szeroko czynnika losowego. Sądzę, że miłośnicy Conflict of Heroes lub Combat Commandera nie powinni być zawiedzeni.



- szybka rozgrywka,
- zasady walki,
- klimat późnego okresu Zimnej Wojny,
- dwuczęściowa tekturowa plansza łączona na kilka sposobów.

- duża losowość mechanizmu aktywacji,
- brak głębszego oddania militariów okresu Zimnej Wojny,
- zbyt dużo turlania podczas rozstrzygania walki,
- zasady reakcji na działania przeciwnika.

TANIO KUPIĆ, DROGO SPRZEDAĆ

Jest na rynku kilka starych gier planszowych, na które patrzę i zastanawiam się ze szczerym zdumieniem, jak to się dzieje, że nikt jeszcze nie próbował wydać ich w Polsce. Przez długi czas na tej liście znajdowało się For Sale, które od dnia premiery gdzieś w 1997 roku nie doczekało się oficjalnej dystrybucji nad Wisłą. Całe szczęście w zeszłym roku wydawnictwo IELLO wzięło się za reedycję. A z IELLO współpracuje nasz rodzimy Portal. I właśnie dzięki Portalowi na półki trafi w końcu jeden z najlepszych fillerów na rynku, swojsko przetłumaczony jako Na sprzedaż.

Na sprzedaż to szybka i prosta gra licytacyjna o handlu nieruchomościami. Brzmi poważnie, ale zasady są na tyle intuicyjne, że łapie się je w lot i bez żadnych problemów. Szczególnie, że przy długości partii trwającej jakieś 15-20 minut jak najbardziej można zastosować sposób nauki poprzez granie pełnej rozgrywki na rozgrzewkę. Myśl przewodnia i cel gry również są jasne – najwięcej pieniędzy wygrywa. A jak zarabiamy? Gra podzielona jest na dwie części.

W pierwszej z nich gracze otrzymują pewną sumę pieniędzy, dzięki której licytują się o zakup nieruchomości. Nieruchomości to karty o wartościach od 1 do 30, gdzie najwyższa odzwierciedla wypasioną stację kosmiczną, a najniższa tekturowe pudło pod jakimś mostem. Z talii odkrywanych jest tyle kart, ilu jest graczy, a następnie zaczyna się rundka licytacyjnego cykora. Gracze po kolei mogą podbijać cenę najwyższej odkrytej karty, albo spasować i wziąć najniższą. Haczyk polega na tym, że jeśli pasuję po wcześniejszym licytowaniu, tracę połowę pieniędzy, które gotów byłem zapłacić. Kiedy przy stole zostanie już tylko jeden gracz, uiszcza on do banku pełną sumę i bierze do ręki ostatnią kartę. Ten algorytm powtarzamy do momentu, aż wszystkie nieruchomości nie zostaną zakupione przez graczy.

Druga część gry polega na sprzedawaniu wylicytowanych kart. Z pudełka wyciągamy talię czeków o wartościach od 0 do 15 (po dwie sztuki każdego) i tak jak poprzednio: tasujemy i odkrywamy tyle, ilu graczy siedzi przy stole. Tym razem jednak nie licytujemy, a wybieramy z ręki jedną z nieruchomości. Kiedy wszyscy się już zdecydują, karty są jednocześnie odsłaniane: najwyższa nieruchomość zabiera najwyższy czek itd. Remisów nie będzie, bo w grze nie ma dwóch takich samych nieruchomości, dla autora bonus za elegancję zasad. Gra kończy się po sprzedaniu ostatnich kart i wygrywa najbogatszy gracz. Proste.

Dlaczego ta gra działa tak dobrze? Sam zazwyczaj niespecjalnie przepadam za licytacją, która kojarzy mi się z uciążliwym liczeniem każdego grosza wydanego przez moich przeciwników i zapamiętywaniem ich możliwości finansowych. Licytacja w **Na sprzedaż** posiada jednak kilka cech, które ją dla mnie ratują. Dzięki wspomnianej zabawie w cykora i zasadzie,

że pasujący zabiera najniższą kartę, gra niezwykle zyskuje na płynności. Ogromną zaletą jest też to, że licytacja nie jest tu celem samym w sobie, a służy jedynie jako skompletowanie portfela, za pomocą którego działamy w drugim etapie. Największym hakiem na mnie jest jednak tutaj podatność na kombinowanie i szacowanie wartości kart.

Nie ma mowy, aby mówić o **Na sprzedaż** w kategoriach głębokiej gry ekonomicznej, ale nie zmienia to faktu, że gracz familijny będzie patrzył na rozgrywkę trochę inaczej niż geek. Cała magia zastosowanych tu rozwiązań polega na odkrywaniu ściśle określonej liczby kart przed każdą licytacją. Czasami licytujemy żeby wziąć najwyższą kartę, czasami po prostu licytujemy żeby nie zgarnąć najniższej, a jeszcze innym razem staramy się naginać licytację w taki sposób, aby ktoś inny nas przebił i zapłacił więcej. W etapie sprzedawania nieruchomości decyzji jest już trochę mniej, ale pojawia się element patrzenia w oczy przeciwników w celu odczytania ich myśli.

„Przecież wiem, że masz 30, możesz zawsze mnie przebić, nie ma sensu, żebym licytował wysoką kartą..., ale jeśli będziesz chciał zachować 30 na później, to mam szansę na zgarnięcie wysokiego czeku. Co zrobić, co zrobić?" Mniej więcej tak to wygląda. Grając w składzie mniejszym niż pięć osób, z talii nieruchomości i czeków usuwamy pewną liczbę kart. Oznacza to tyle, że w pełnym składzie możemy oczekiwać, iż najwyższe karty zostaną przetrzymane przez graczy do zdobycia najwyższych czeków. Ale jeśli istnieje prawdopodobieństwo, że najwyższych czeków nie ma? Wtedy znowu trzeba kombinować, ryzykować i licytować trochę inaczej.

W dużym skrócie. Jeśli brakuje wam gry do zagospodarowania kilkunastu minut czasu dla sześciu osób, a tytuły zręcznościowe, imprezowe lub w stylu ukrytych tożsamości i negocjacji w większej grupie was nie bawią, to Na sprzedaż jest według mnie pozycją obowiązkową. Szczególnie, że jest wreszcie dostępna z polskim tytułem na okładce.

- szybka i prosta, ale jednocześnie angażująca rozgrywka, działa dobrze w każdym składzie osobowym.

- zasadniczo brak; jedna z najlepszych gier w swojej kategorii.

Na sprzedaż
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek" Poleszak
Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 65 złotych

Kącik Początkujących Graczy

Brygada RR do dzieła!

Gdy byłem dzieckiem, w niedzielę o godzinie dziewiętnastej telewizja publiczna emitowała wieczorynkę Chip i Dale Brygada RR. Serial opowiadał historię dwóch wiewiórek (konkretnie pręgowców amerykańskich), które dzięki sprytowi i sile przyjaźni potrafiły wyplątać się nawet z największych tarapatów.

Gdy dowiedziałem się, że w moje ręce ma wpaść gra Wiewióry, od razu przypomniała mi się wyżej wymieniona kreskówka. Przypomniało się również pytanie, które każdy z nas sobie wtedy zadawał: jak właściwie smakuje masło orzechowe?

Zanim cokolwiek o grze przeczytałem, uruchomiłem wyobraźnię i w głowie układałem własne zasady, rozmyślając, jak taka rozgrywka może wyglądać. Wiewiórki i orzechy? Jak taki temat można, że tak powiem ugryźć. Wyobraziłem sobie planszę z leśnymi ścieżkami, pola eksploracji z zakrytymi żetonami orzechów, kartonowe pionki wiewiórek oraz kostkę, powiedzmy dziesięciościenną, ponieważ klasyczne k6 jest już dzisiaj passé. Gdy w końcu przesyłka do mnie dotarła, byłem nieco zaskoczony. Niewielkie pudełko nie kryło w sobie ani planszy, ani kostki – wypełniały ją sporej wielkości kafelki. Po obejrzeniu zawartości miałem tylko jedno skojarzenie: kolejne **Memo!**

Postanowiłem jednak nie zniechęcać się już na samym początku i zabrałem się do studiowania krótkiej instrukcji. Od razu natrafiłem na drobne niejasności i gdyby nie rysunki, miałbym problemy ze zrozumieniem zwrotów „naprzeciwko" oraz „przeskakuje na kolejny kafel". Nie miałem dostępu do oryginalnej wersji gry, ale coś mi mówiło, że niektóre fragmenty można było troszkę jaśniej napisać lub przetłumaczyć. Podobne wrażenie sprawiał rysunek opisujący zasadę przemieszczania **Wiewiórek**, który w pierwszej chwili można błędnie zinterpretować. Na szczęście zamieszczony w instrukcji przykład rozgrywki rozwiał wszystkie wątpliwości i mogłem przystąpić do testów.

Zanim opowiem o rozgrywce, parę słów o szacie graficznej. Jak w większości gier dla dzieci, również tutaj możemy znaleźć zabawne ilustracje, przyjemną dla oka kreskę oraz żywe kolory. Zarówno zewnętrzna jaki i wewnętrzna strona pudełka jest oklejona rysunkiem leśnego poszycia pokrytego liśćmi i dojrzałymi orzechami. Powiem szczerze, że pudełko prezentuje się znakomicie i należy pochwalić wydawcę oraz grafików za dopracowanie szczegółów. W instrukcji figurują dwa nazwiska, w tym Katarzyny Babis. Postanowiłem zadać sobie trochę trudu i poszperać w Internecie. Odnalazłem zdjęcia oryginalnej wersji gry i okazało się, że w polskiej edycji zmieniono rysunki wiewiórek, pozostawiając całą resztę taką samą, jak w oryginale. Oczywiście mocno mnie to zaciekawiło. Przyjrzałem się więc oryginalnym postaciom francuskiego wydania i od razu wydały mi się... dziwne. Jedna z wiewiórek na przykład niesie w ręce jakieś miniaturowe gryzonie oraz łopatkę! Kolejna postać to wiewiór biznesmen oraz samuraj biegnący z obnażonym mieczem. Myślę, że to był główny powód, dla którego polski wydawca zdecydował się „zamalować" oryginalne postacie nowymi, powiedzmy „mniej zwariowanymi". Może uznano, że młodsi gracze bardziej będą się identyfikować z wiewiórką detektywem niż samurajem? Na pewno nowe wiewiórki są bardziej stonowane i nie trzeba ich traktować z przymrużeniem oka. Ciekawostką jest to, że pozostawiono tło kafelka bez zmian. Doprowadziło to do zabawnej sytuacji. Orygi-

nalne tło kafelka zawiera w sobie elementy adekwatne do oryginalnych scenek. Mamy przestraszoną rybę, zdziwionego węża oraz (sic!) znudzonego krokodyla! Doszło więc do zabawnych sytuacji, w których widzimy wyskakującą z wody przestraszoną piranię wpatrzoną w... stojącą spokojnie wiewiórkę. Takich smaczków jest kilka i polecam wszelkim dociekliwym badaczom wyłapanie podobnych zabawnych elementów.

Jeżeli chodzi o samą rozgrywkę, wygląda ona następująco. Podczas zabawy gracze starają się odgadnąć kolory lub kształty na zakrytej stronie kafelka (kafelki są dwustronne). Po trzech sukcesach gracz zdobywa trofeum w postaci orzecha lub orzechów. W grze występuje kilka wariantów rozgrywki, co dodatkowo podnosi ewentualną regrywalność. W zasadzie czynność graczy sprowadza się do zapamiętania kolorów i obiektów na kafelkach. W grze występują trzy kolory oraz trzy obiekty: kamień, liść i grzyb. Podczas tur graczy kafelki są odwracane, należy więc orientować się i pilnować ruchów innych. Tu gdzie wcześniej był żółty kamień, pojawia się czerwony grzyb, po dwóch turach pamiętamy o grzybie, ale jakiego koloru był kamień na zakrytej ścianie kafla? Rozgrywka jest zabawna, ale bywa też i irytująca, gdy przegrywamy z młodszymi bystrzakami.

Podczas testów zastanawiałem się, czy istnieje jakiś klucz, który może pomóc w zapamiętaniu obiektów. Mimo że na pierwszy rzut oka różnią się one tylko kolorem, po przyjrzeniu się możemy odkryć kolejny sekret. Uwaga: w grę mogą grać również daltoniści! Okazało się, że każdy kolor jest oznaczony znakiem szczególnym. Na przykład obiekty koloru żółtego nie zawierają dodatkowego elementu na rysunku. Kamień jest kamieniem, liść samotnym liściem, a grzyb pojedynczym grzybem. Ja oznaczyłem kolor żółty jako „zero". Kolor czerwony to „jedynka", ponieważ na rysunkach czerwonych obiektów znajduje się dodatkowy element. Liść ma jeszcze jeden listek na łodydze, kamień ma kamyczek z lewej strony, a grzyb grzybka. Kolor niebieski to „dwójka". Jak się domyślacie, na niebieskich obiektach znajdziemy dwa dodatkowe elementy. Jeżeli więc kolory zupełnie nie wchodzą nam do głowy, wystarczy zapamiętać cyfry odpowiadające kolorom. Czy to jest pomocne w grze? Sami sprawdźcie. Ja osobiście zostałem przy kolorach.

Przejdźmy zatem do podsumowania. Gra **Wiewióry** posiada ważną cechę – może spodobać się graczom w różnym wieku. W grę mogą grać dziadkowie z wnukami, rodzice z dziećmi lub same dzieci. Zasady są proste i można je szybko wytłumaczyć. Zaproponowany przez wydawcę wiek minimalny wydaje się być rozsądny, aczkolwiek dzieci pięcioletnie też sobie z grą poradzą.

Gra **Wiewióry** wymaga od graczy koncentracji i dobrej pamięci. Spodoba się wszystkim fanom **Memory** oraz początkującym graczom. Starsi gracze i dzieci wychowane na planszówkach będą traktowały **Wiewióry** jako miły przerywnik pomiędzy trudniejszymi tytułami. Tak jak wspominałem wcześniej, oprawa graficzna gry jest świetna i buduje klimat leśnych wędrówek i poszukiwań. Kafelki są wykonane z grubego kartonu, są duże i czytelne. Gra gwarantuje mnóstwo śmiechu i emocji. Wraz z moimi dziećmi serdecznie polecam.

Na zakończenie nasuwa mi się kolejna refleksja. Dożyliśmy czasów, kiedy każdy może sprawdzić, jak smakuje masło orzechowe. Ale czy mimo to jesteśmy bardziej szczęśliwi?

- wykonanie i oprawa graficzna,
- łatwe zasady,
- kilka wariantów gry.

- nowe wiewiórki na starym tle,
- z czasem może się znudzić.

Wiewióry
Zrecenzował: Arkadiusz Piskorek
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 6+
Czas gry: 10 minut
Cena: 39,95 złotych

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl