

REBEL TIMES

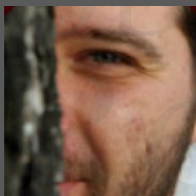
NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

Wielka Księga
Szaleństwa

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

CUTTHROAT CAVERNS / DUEL OF AGES II / GANGI NOWEGO JORKU / IMAGO / LEŚNA DRAKA / ODBUDOWA WARSZAWY /
POLA ARLE / HEROES OF NORMANDIE / WYBUCHOWA MIESZANKA / KRABY NA FALI ORAZ WIELE WIĘCEJ...

 **REBEL**



OD Redakcji

Dlaczego gramy w gry planszowe? Aby wygrywać? Spotykać się ze znajomymi? Dla klimatu? Zapewne, ile osób, tyle odpowiedzi. Zawsze mi się wydawało, że sam gram po to, aby odnieść zwycięstwo – czy to z grą, czy ze znajomymi. Przez pewien czas wygrywanie bardzo mocno mnie nakręcało i pozwalało się odstresować. Przegrane bywały denerwujące – tym bardziej wkurzały, im mniejszą kontrolę miałem nad całą sytuacją. Z jednej strony losowość potrafiła więc wyprowadzić mnie z równowagi, z drugiej w pełni policzalne gry raczej mnie nudziły. Z czasem złapałem się jednak na tym, że nie gram już dla wygranej, a przynajmniej nie jest ona na pierwszym miejscu. Zaczęło się to chyba przy Zombicide, gdzie każda przegrana była tak samo satysfakcjonująca jak zwycięstwo. A może nawet bardziej, wszak obrazy spod szyldu Żywych Trupów nie miewają zbyt często szczęśliwego zakończenia. Tak samo Horror w Arkham i Eldritch Horror. Fajnie jest pokonać Przedwiecznego, ale w duchu Lovecrafta jest również porażka, gdy badacze tajemnic wariują lub schodzą z tego świata. To wszystko kooperacje, ale w Szoguna przegrywa mi się równie przyjemne, zwłaszcza gdy walczę do samego końca a przegrywam o te kilka punktów. I chyba właśnie po tym poznaję dobrą grę rywalizacyjną: po spłaszczonej skali punktacji i po zwycięstwie rzutem na taśmę, które sprawia, że do końca partii jej wynik nie jest oczywisty. Na urlopie odświeżyłem sobie m. in. 7 Cudów Świata, Kingdoms, Samuraja, Alchemików. Wszystkie te gry są świetne, we wszystkie wygrywa się najczęściej „o włos”. Stanowią przyjemny wysiłek dla szarych komórek i – co ważne – nie są pasjansami. Granie obok siebie zamiast ze sobą nigdy nie jest fajne. Nie po to powstały planszówki. A zatem z czasem zacząłem coraz bardziej stawiać na klimat rozgrywki, a nie na jej wynik. Może się starzeje, a może dorosłem planszówkowo? Nie wiem, ale wole stawiać na tę drugą opcję.

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 „Wierzb” Kraciuk, Piotr „Żucho” Zuchowski, Tomasz Sokoluk, Maciej „Ciuniek” Polepszak, 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

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

www.rebel.pl

www.wydawnictwo.rebel.pl



www.facebook.com/REBELpl

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

Spis treści

2

AKTUALNOŚCI

Czyli co nowego w świecie gier

4

TEMAT NUMERU: WIELKA KSIĘGA SZALEŃSTWA

Wielka Księga Szaleństwa

8

OD GIER TEATRALNYCH DO LARPÓW

Felieton Tomka Kreczmara

9

CUTTHROAT CAVERNS

Uwielbiam zapach zdrady o poranku

13

DUEL OF AGES II

Pojedynek jedyny w swoim rodzaju

16

GANGI NOWEGO JORKU

Wielkie Jabłko i przestępcza piramida

19

IMAGO

Wyobrażenia na przezroczystych kartach

22

LEŚNA DRAKA

Wiewiórka szuka żółędzi. Logiczne

24

ODBUDOWA WARSZAWY

Warszawa z gruzów odrodzona

27

POLA ARLE

Lepsza strona Rosenberga

30

KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: HEROES OF NORMANDIE

33

KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: WYBUCHOWA MIESZANKA

36

KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: KRABY NA FALI

AKTUALNOŚCI ze Świata gier

PANDEMIC: CZAS CTHULHU

- *A teraz coś z zupełnie innej beczki. Niewypowiedziane plugawe nieopisywalne i niepojmowalne kosmiczne zło, z którym przyjdzie nam się zmierzyć i zdecydować o losie ludzkości. Ebola to przy tym pikus.*

Już szesnastego września za sprawą wydawnictwa Lacerta na sklepowe półki ma trafić **Pandemic: Czas Cthulhu**. Ów kooperacyjny tytuł przenosi nas wprost do świata wykreowanego przez H.P. Lovecrafta, w którym grupa odważnych badaczy musi stawić czoła Przedwiecznym, starożytnym istotom o wyjątkowej inteligencji i niecnym planach w stosunku do ludzkiej rasy. Jeżeli badacze zawiodą, Przedwieczni przebudzą się, rozpoczynając erę szaleństwa i destrukcji wszystkiego, co znamy. W trakcie rozgrywki będziemy zatem walczyli z kultystami i przerażającymi potworami, aby znaleźć wskazówki niezbędne do zapieczętowania bram, co jest niezbędne do odniesienia zwycięstwa. Dla każdej osoby, która grała w Horror w Arkham ogólne założenia brzmią znajomo, jednak Pandemic: Czas Cthulhu proponuje rozgrywkę bardziej taktyczną i zdecydowanie mniej losową.



CRY HAVOC

- *No i próbowałem wytłumaczyć mamie, że pobiliśmy się o kontrolę energetycznych kryształów, bo bez nich nie można normalnie funkcjonować we wszechświecie. Tak, to właśnie szczerze odnośnie hobby sprawiła, że trafiłem tutaj, na terapię odwykową...*

Na pierwszy tydzień września wydawnictwo Portal szykuje prawdziwy hit. **Cry Havoc** to asymetryczna gra dla od dwóch do czterech osób, oparta na mechanice kontrolowania terytorium (ang. area control). W tej wypchanej po brzegi figurkami i innymi bajerami pozycji każdy gracz przewodzi jednej z czterech unikatowych frakcji, zawzięcie walcząc o zdobycie jak największej liczby energetycznych kryształów. Aby zwyciężyć, gracze muszą ulepszać swoje talie, wznosić potężne budowle i wykorzystywać wyjątkowe zdolności prowadzonych przez siebie ras. Wygra ta osoba, która do końca rozgrywki uzbiera najwięcej punktów zwycięstwa. Zdobywa się je w czasie rund z aktywnym punktowaniem, dzięki kontrolowaniu regionów zawierających kryształy oraz za osiągnięcia w bitwach, kontrolowanie obszarów, branie jeńców, zabijanie wrogich oddziałów lub używanie niektórych taktyk i zdolności. Interesującą cechą Cry Havoc jest z pewnością system prowadzenia bitew, który zakłada minimum losowości, opierając się na przydzielaniu figurek do jednej z trzech stref pola bitwy i zagrywaniu odpowiednich kart.



BOŻE IGRZYSKO: MAGNACI

- *Liberum veto! Liberum veto! No dobra, a za czym to my w ogóle głosowaliśmy?*

Kiedy czytacie te słowa, na rynku powinna już być dostępna nowa edycja **Bożego Igrzyska:**

Magnatów od Phalanx Games Polska. Ta nowoczesna gra planszowa przeznaczona dla od dwóch do pięciu graczy, szybka, pozbawiona losowości i pełna sarmackiego klimatu przeniesie was w świat magnackich intryg i walki o władzę, które targały Rzeczpospolitą Obojga Narodów od jej rozkwitu w okresie Unii Lubelskiej, aż po Targowicę i upadek państwa polsko-litewskiego. Podczas rozgrywki gracze wcielają się w role magnatów, którzy dążą do rozwoju potęgi własnego rodu w sprzyjającym fortunie momencie: szczytowego rozkwitu Unii Polski i Litwy. Do walki o prestiż i posiadłości ziemskie stają najznamienitsze rody: Leszczyńscy, Potoccy, Radziwiłłowie, Sapiehowie oraz Zamoyscy. Każdy z uczestników rozgrywki dysponuje talią kart przedstawiającą znane osobistości z jego rodziny. Niektóre z tych postaci to ludzie wybitni, zdolni do wielkich czynów, ale są tam też i ludzie mali, zdolni zepsuć każde przedsięwzięcie, jakie się im powierzy... Chyba że dzięki decyzjom gracza nawet owi mali uczynią dla jego rodu wiele.



Podczas rozgrywki gracze będą zarządzać talią swych postaci w taki sposób, aby w konkurencji z innymi osiągnąć jak najwięcej na każdej z płaszczyzn życia Rzeczypospolitej. Wpływy graczy ścierać się będą przy kształtowaniu polityki wewnętrznej państwa, a także w odpowiedzi na zewnętrzne zagrożenia i szanse wynikające z sytuacji międzynarodowej. I tak, jak to miało miejsce w rzeczywistości, los kraju będzie wynikiem sumy działań najpotężniejszych magnackich rodów. Jeśli gracze zetrą się we wzajemnej walce o tytuły i przewagę, Rzeczypospolita upadnie pod naporem ościennych mocarstw.

AKTUALNOŚCI ze Świata gier

LA COSA NOSTRA

- Przepraszam za spóźnienie Ojczy Chrzestny, ale klientowi oczko nie chciało się wydłubać...

Kolejną pozycją, która powinna być już dostępna, kiedy czytacie te słowa jest **La Cosa Nostra** wydawnictwa Baldar. W tej grze przejmujecie kontrolę nad jedną z mafijnych rodzin, stając się jej Bossem, Donem, Szefem lub jak kto woli: Głową. Wasze zadanie jest proste, musicie skutecznie zarządzać mafijną machiną, budować przy tym wpływy i zarabiać jak najwięcej pieniędzy... niekoniecznie zgodnie z literą prawa. Aby to zrobić, należy umiejętnie wykorzystać gangsterów będących na waszych usługach, rozdzielając bandytom odpowiednie zlecenia i atakując ludzi innych bossów, kiedy ci tylko się odślonią. Największe korzyści zapewnia jednak współpraca z innymi Bossami podziemia, najlepiej jednak na własnych warunkach, ponieważ zwycięzca może być tylko jeden.



NIE DO PARY

- Co mają ze sobą wspólnego ksylofon, xylitol i Zakład Ubezpieczeń Społecznych? Nie wiem, ale to na pewno jakaś grubsza afera.

Już we wrześniu, nakładem wydawnictwa Rebel, ukaże się **Nie do pary**, zabawna gra w skojarzenia dla od trzech do ośmiu graczy. Na czym ona polega? W każdej z czterech rund zostaje wylosowanych jedenaście innych obrazków i każdemu z nich zostaje przypisany numer. Gracze w tajemnicy, przy pomocy kart z numerkami, muszą połączyć w pary dziesięć z owych jedenastu wylosowanych obrazków. Dostępny czas jest ograniczony i odmierzany klepsydrą. Podczas łączenia w pary gracze kierują się tematyką, kolorystyką, kształtami, zastosowaniem... słowem, wszystkim, co im tylko przyjdzie do głowy. Ogranicza ich tylko wyobraźnia. Ale, jak zawsze, jest pewien haczyk. Im więcej graczy wskaże taką samą parę jak my, tym więcej punktów dostaniemy. Jeśli tylko my skojarzymy jakąś parę, to nie otrzymamy za nią punktów. Dodatkowo jedną z kart podczas rundy określiliśmy jako „zgniłe jabłko”. Na koniec rundy odsłaniamy „zgniłe jabłko”: jest ono warte dwukrotność liczby graczy, którzy je wybrali. Co skłoniło was do połączenia tych dwóch zdjęć? Dlaczego akurat tę kartę umieściliście jako „zgniłe jabłko”? Odpowiedzi na wszystkie te pytania zapewnią wam mnóstwo frajdy i śmiechu.



TERRAFORMACJA MARSA

- Na początku myślałem, że Terraformacja Marsa ma coś wspólnego z Transformersami, ale się pomyliłem. Za mało w niej wybuchów i za dużo sensu.

Również we wrześniu wydawnictwo Rebel planuje wprowadzić na polski rynek **Terraformację Marsa**. W tej grze ludzkość rozpocznie ekspansję w Układzie Słonecznym, a na Marsie założono już kilka niewielkich kolonii. Ich mieszkańcy są odgradzeni bezpiecznymi ścianami od naturalnego środowiska straszliwie zimnej, suchej i niemalże pozbawionej atmosfery planety. Zwiększenie odsetka migracji z Ziemi wymaga terraformacji Marsa, czyli dostosowania jego środowiska w taki sposób, aby zminimalizować śmiertelność spowodowaną wypadkami wśród kolonistów. W związku z tym Rząd Ziemi zdecydował się wesprzeć każdą organizację, która przyczyni się do tego wiekopomnego dzieła. Hojne dofinansowanie przyciąga gigantyczne korporacje, które pragną zwiększyć swój udział w rynku i stać się najbardziej wpływowymi podmiotami realizującymi projekt terraformacji. Ujarzmienie Czerwonej Planety to dla wielu szansa na oszałamiający sukces i niebotyczne zyski.

Celem graczy jest zmiana warunków panujących na Marsie w taki sposób, aby tchnąć w życie i zapoczątkować proces przemiany w planetę z warunkami do życia dla ludzkości. Celem jest zwiększenie poziomu tlenu w atmosferze do 14%, podniesienie temperatury do +8°C i stworzenie akwenów wodnych o wskazanej powierzchni. To główne czynniki, które spowodują, że klimat na Marsie będzie zbliżony do ziemskiego. Po osiągnięciu tych celów gra kończy się, a gracze podliczają zdobyte punkty zwycięstwa.

Do terraformowania Marsa potrzebne są zasoby. W grze są one reprezentowane przez: stal, tytan, rośliny, energię oraz megakredyty. Do zaznaczania ich poziomu posiadania gracze będą używać znaczników surowców i gromadzić je na planszy zasobów, aby następnie wykorzystać do wprowadzania w życie nowych projektów. Dzięki tym projektom warunki na Marsie ulegają zmianie. Za wprowadzone zmiany gracze podnoszą Współczynnik Terraformacji (WT), który jednocześnie jest ich liczbą punktów zwycięstwa.

Terraformacja Marsa to długotrwały proces, dlatego tury graczy to kolejne pokolenia ludzkości, a gracze jako przywódcy korporacji będą decydować, na jakich elementach terraformacji marsa się skupią: czy zaczną od podwyższenia temperatury, a może od razu zbudują miasto? Podpiszą umowy handlowe na import surowców z Ziemi, będą eksploatować pobliskie pasy asteroid, czy zaczną wydobywać surowce na Marsie? Do dyspozycji graczy oddanych zostanie ponad dwieście kart projektów. Oczywiście nie zabraknie wśród nich „narzędzi” do przeszkadzania konkurencji. Będziemy mogli wysłać bandytów, aby spłądrowali tereny inwestycji konkurentów, albo skierujemy deszcz meteorów na ich świeżo zasiany las. Możliwości i taktyk w grze jest bardzo dużo, a to gracze decydują które z nich wykorzystają i w jakiej kolejności.

Podczas rozgrywki gracze dowiedzą się też wielu ciekawostek na temat Marsa oraz doświadczą, jak mogłoby wyglądać przystosowanie go do ludzkich potrzeb. Gra spodoba się na pewno miłośnikom podboju kosmosu, a mechanika zadowoli graczy lubiących optymalizację, ekonomię i szczyptę negatywnej interakcji.



Wielka Księga Szaleństwa

WIELKA KSIĘGA SZALEŃSTWA

Necronomicon Ex Mortis?

Większość obecnych na rynku gier kooperacyjnych posiada według mnie ten mankament, że niezależnie od liczby graczy siedzących przy stole są to gry jednoosobowe. Okej, mankament to może nie najbardziej szczęśliwe słowo, ponieważ sugeruje, że mamy do czynienia z wadą, a nie z cechą. Są takie grupy graczy, którzy z łamigłówki oferującej wszystkim pełną informację wycisną ostatnie poty w poszukiwaniu optymalnego rozwiązania, burcząc co parę chwil pod nosem coś w stylu „po co wy mi jesteście przy tym stole?”.

Tak się składa, że ja zazwyczaj grywam właśnie w takim towarzystwie, więc na przykład taka **Pandemia** na nasz stół nie trafia. Zaryzykowałem jednak i któregoś razu rzuciłem na tapetę **Wielką Księgę Szaleństwa**. Każdy gra własną talią, trzymając karty zakryte na ręce, więc przynajmniej o tym będzie można porozmawiać. Ale po kolei.

Z której strony na **Wielką Księgę Szaleństwa** bym nie spoglądał, skojarzenia z H.P. Lovecraftem narzucają mi się od razu. Jest przynoszący nieszczęście głównym bohaterom wolumin, jest obłąd, który wdzierać się będzie do ich świadomości, są nawet wijące się macki na okładce. Dla niepoznaki jednak da się również zauważyć wyraźne nawiązania do stylistyki świata Harry'ego Pottera, w którego uniwersum ta historia również mogłaby się wydarzyć. Kilkoro uczniów szkoły magii zająłoby nie tam gdzie trzeba, zająłoby za okładkę, za którą nie należało zaglądać i zaczęło się. Z magicznej książki na świat zaczęły wydostawać się fantastyczne potwory, które teraz za pomocą zaklęć, współpracy i odrobiny budowania talii należy zagonić na powrót do jej wnętrza.

Nie będę ukrywał, że niezwykle podoba mi się wygląd tej gry. I nie mówię tu wyłącznie o fantastycznych ilustracjach. Centralnym elementem każdej partii jest tytułowa księga, która faktycznie wygląda tak, jak trzeba. Przez każdą rozgrywkę tworzymy z kart dużego formatu książkę, losując stronę z okładką i kilka stron wewnętrznych, składając to wszystko do kupy i umieszczając na planszy przedstawiającej podest do czytania opasłych tomów. Rewelacja. A najlepsze jest to, że to nie tylko bajer wizualny, ale też istotny element mający wpływ na regrywalność - losowa kolejność stron w księdze ma wpływ na to, jakie nagrody lub kary czekają nas za pokonanie poszczególnych monstrów. Detal, ale potrzebny.

A jak toczymy walkę z potworami? Każdy z nich pojawia się na stole w towarzystwie kilku kłąt, które w określonych momentach

tury będą robiły graczom krzywdę. Każdy gracz jest natomiast wyposażony w talię kart z magicznymi symbolami w kolorach czterech żywiołów i zestaw podstawowych zaklęć, które tymi symbolami można aktywować. Aby pokonać potwora, należy przełamać wszystkie jego kławy. Aby przełamać kławę, należy zagrać na nią wskazany zestaw symboli - cztery takie same w określonym kolorze w pierwszym przypadku lub po jednym z każdego żywiołu



w drugim. Symbole można wydawać również na dodawanie kart do talii (zaczynamy od jednego symbolu na jednej karcie, ale możemy dokupić sobie lepsze wersje, na których jest ich więcej) oraz naukę nowych zaklęć, dzięki czemu gracze będą specjalizować się w różnych zagraniach.

Na pierwszy rzut oka zebranie w swojej turze odpowiedniego zestawu kart wygląda trywialnie. Szczególnie, że każdy z graczy ma możliwość wykładania na stół kart do wykorzystania przez innych graczy. W tym miejscu w instrukcji pojawia się kilka ograniczeń, które sprawiają, że **Wielka Księga Szaleństwa** staje się całkiem sprytną łamigłówką. Po pierwsze: na pokonanie potwora i złamanie wszystkich jego kław mamy tylko pięć tur i tylko podczas pierwszej z nich jesteśmy bezpieczni. Oznacza to, że w pięcioosobowej partii każdy gracz będzie miał tylko jedną oka-

zję do działania. Jak zgrać się, żeby odpowiednie karty znalazły się w odpowiednim miejscu, w odpowiednim czasie, w turze odpowiedniego gracza? Rozgryzienie tego to sedno gry. Po drugie: za każdym razem kiedy komuś kończy się talia, tasuje on stos kart odrzuconych, dodając do niego kartę szaleństwa. Karty szaleństwa są przykre. Nie można ich odrzucić z ręki, a jeśli po dobraniu kart będą ich miał sześć, odpadam z gry i nie ma przepros. Szaleństwo można leczyć, ale trzeba zużywać do tego magiczne symbole, tak potrzebne do wielu innych rzeczy. Szaleństwo trzeba leczyć, ponieważ jeśli skończy się jego pula, cała gra kończy się porażką. Decyzje, decyzje, decyzje. Po trzecie: Zbieranie kompletów czterech takich samych symboli jest proste. Zbieranie kompletów czterech różnych symboli również. Jeśli jednak mamy zbierać i jedno i drugie jednocześnie, zaczyna się robić ciekawie i trzeba przysiąc na moment nad tym, jakie karty chcemy mieć w talii.





Podoba mi się to. **Wielka Księga Szaleństwa** to intrygujące wyzwanie, które za każdym razem będzie nieco inne. Największy wpływ na rozgrywkę ma pula zaklęć dostępnych do nauki. Czasem z dostępnego zestawu uda się ułożyć kombinację pozwalającą na szybsze dobieranie kart, czasem na skuteczniejsze leczenie szaleństwa. Czasami partia będzie zmuszała graczy do budowania własnych silniczków, czasem pozwoli na swobodniejsze wymienianie się kartami i akcjami umożliwiającymi bardziej elastyczne podejście do rozgrywki. Co by się jednak nie działo, wszystko musi śmigać jak w zegarku.

Dobrze. Jest ładnie, jest ciekawie, jakie są więc problemy? Jakies być muszą. Lekko irytujący drobiazg: w rozgrywce pięcioosobowej budowanie talii będzie wyglądać trochę schematycznie. Skoro gracz rozpoczynający zawsze będzie pierwszym graczem po ukazaniu się nowego potwora, a pierwszą klątwą, którą należy się

zająć jest ta wymagająca czterech różnych symboli, to nie ma sensu przygotowywać się na nic innego. We wszystkich innych składach osobowych ten problem nie występuje.

Trochę większy problem mam z klątwami. O ile różnorodność zaklęć pochwaliłem, o tyle różnorodność elektów działania klątw jest już znacznie mniejsza. Podczas jednej ze swoich partii praktycznie wszystkie odkryte karty kazały nam po prostu dołożyć klątwę do stosu kart odrzuconych. Nie mówię, że było łatwo, ale miałem wrażenie, że wszystko jest wyrysowane od jednej linijki - dodaj szaleństwo, odrzuć kartę, wyrzuc do pudełka kartę z wierzchu talii. Tak wygląda dziewięćdziesiąt procent kart.

A jak wygląda sprawa ze wspomnianą na początku wieloosobową grą jednoosobową? Podatność **Wielkiej Księgi Szaleństwa** na problem lidera sterującego całą rozgrywką i wydającego rozkazy wszystkim przy stole nie jest zbyt oddalona od średniej. Na pewno pomaga element budowania talii i trzymanie na ręce zakrytych kart. Chcesz wiedzieć, co dociągnąłem? Zapytaj. Oczywiście oczami wyobraźni widzę scenariusz, w którym to nie stanowi problemu dla alfa-gracza, ale najwyraźniej nie można mieć wszystkiego. Całe szczęście w tym przypadku nie doświadczyłem tego osobiście.

Gra skłania do wspólnego kombinowania i omawiania strategii. Nie da się rozłożyć jej na czynniki pierwsze w ciszy, wypływając po chwili gotowe rozwiązanie wszystkich problemów. I bardzo dobrze.



- dużo kombinacji początkowego ustawienia gry,
- śliczne wykonanie,
- nie wszystkie informacje są dostępne przez cały czas wszystkim graczom – wymuszenie dyskusji,
- prosty sposób na regulowanie poziomu trudności, który sprawdza się świetnie.



- pięć osób to już trochę za dużo, wkrada się pewien schemat gry,
- efekty działania klątw mogłyby być bardziej różnorodne,
- eliminacja graczy? Co mam robić, jeśli odpadną? Po prostu czekać na innych?

Wielka Księga Szaleństwa

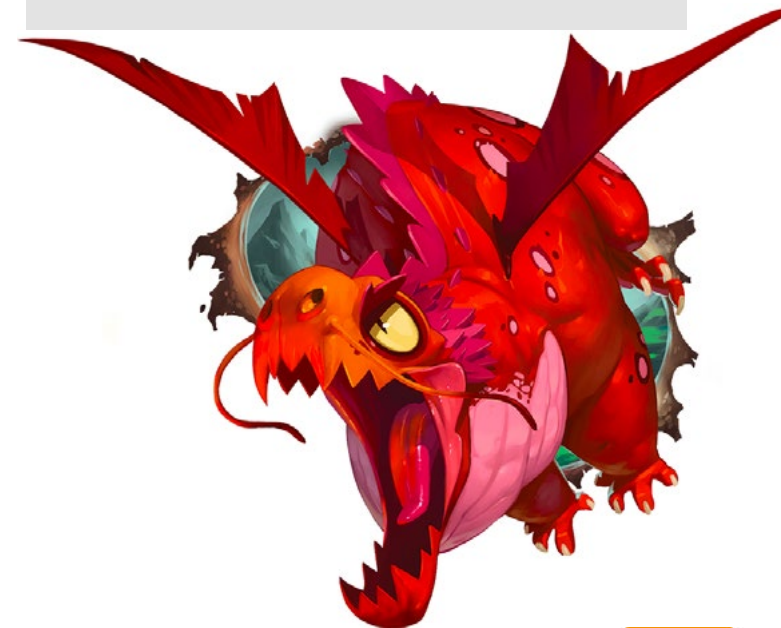
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 90 minut

Cena: 149,95 złotych



Dzieta, MISTRZOW

MAŻNIĘCIE, PACNIĘCIE,
PRAWIE ARCYDZIEŁO!



OD GIER TEATRALNYCH DO LARPÓW

Jedną z pierwszych „gier teatralnych” była zapewne *commedia dell'arte*, która wywodzi się z antycznych tradycji rzymskiej pantomimy lub średniowiecznych błazeńskich popisów. Ruch powstał w XVI wieku we Włoszech i opierał się na komicznej improwizacji. Z czasem pojawiła się pewna utrwalona grupa typów postaci o charakterystycznym wyglądem oraz zachowaniu, zwanych maskami i w maskach często występujących. Aktorzy korzystali ze szkicowego scenariusza, swobodnie improwizowali, wymyślali teksty stosowne do sytuacji, tworzyli zabawne gagi oraz popisywali się sztuczkami zręcznościowymi. Do publicznie wystawianego przedstawienia czasem mogli dołączać widzowie.

Na początku XX wieku włoska tradycja *commedia dell'arte* zmieniła się w teatr improwizowany. Francuski reżyser teatralny i dramaturg Jacques Copeau pracował nad *nouvelle comédie*. Uważał on, że improwizowana gra musi być ważnym elementem umiejętności aktorskich. Takie właśnie improwizowane przedstawienia organizowano w wiedeńskich ogrodach w 1911 roku, a ich odbiorcami i uczestnikami były przede wszystkim dzieci.

Z tych wzorów czerpał austriacko-amerykański lekarz, psychiatra i socjolog Jacob Moreno (1889-1974), twórca psychodramy, czyli psychoterapii wykorzystującej elementy teatru oraz dramy. Biorące w niej udział osoby przygotowywały improwizowane sztuki teatralne, w których występowały. Jacob Moreno wiele uwagi przykładał do spontanicznych zachowań „aktorów” i na tej bazie powstał też właśnie teatr spontaniczności. Jego niemiecka nazwa, *Das Stegreiftheater*, to również tytuł książki Moreno z 1947 roku, którą można uznać za pierwsze teoretyczne dzieło dotyczące teatralnych gier fabularnych, czyli larpów. Co ciekawe, Moreno uważał, że improwizowany teatr to świetne narzędzie edukacyjne oraz że spontaniczne odgrywanie ról na żywo to bardziej pierwotna technika niż psychodrama; wreszcie to on ukuł pojęcie *role playing*, oznaczające odgrywanie ról i wcielanie się w nie.

Aktualnie gry teatralne są wykorzystywane zarówno jako ćwiczenia aktorskie przed próbami i element terapii na zasadzie dramy oraz sposób na przełamywanie barier kulturowych. Wcześniej jednak ruch gier teatralnych animowały różne postacie sceny - Viola Spolin, Augusto Boal i Jerzy Grotowski. Ten ostatni realizował gry teatralne poprzez tzw. parateatr. Cały ruch wywodzi się z teatru improwizacji i uczestnictwa, a polega na angażowaniu widzów/uczestników we współtworzenie wydarzenia. Animatorom parateatru zależało na zniesieniu podziału na aktorów i obserwatorów. W efekcie gry teatralne to wspólne tworzenie sytuacji o charakterze widowiskowym: to teatralne próby z rzeczywistością. Wspomniana wcześniej amerykańska innowatorka teatralna Viola Spolin wykorzystuje gry teatralne do maksymalnego uwolnienia umiejętności ekspresji i szkolenia różnych innych aktorskich umiejętności.

Teatralne gry improwizowane promuje również Brytyjczyk Julian Munns, traktując je nie tylko jako narzędzie aktorskie, ale szkoleniowe - w jego wypadku są one częścią warsztatów i mają często postać zabaw. Wspomina o nich także Wincenty Okoń, wśród gier dydaktycznych wymieniając zabawy inscenizacyjne.

Z kolei brazylijski dramaturg Augusto Boal wprowadził tzw. teatr forum, zakładający silne współuczestnictwo widzów w przedstawieniu, którego scenariusz powstaje często na oczekaniu, w trakcie występu. Aktorzy w krótkiej scenie (10-15 minut) przedstawiają problem, a następnie widzowie sugerują jego rozwiązanie, nawet przerywając występ i wcielając się w rolę bohaterów - mówią „Stop” i wskazują, jaki gest czy jakie słowa należy zmienić. Uczestnicy takiego „przedstawienia” biorą udział w specyficznej sesji, „co by było gdyby” (analogicznie do gier wideo, w których możemy wczytać zapisany stan rozgrywki, aby sprawdzić czy nie warto wybrać innego rozwiązania danej sytuacji). Warto zaznaczyć, że jeden z aktorów w teatrze forum pełni rolę prowadzącego grę - objaśnia jej reguły,

pilnuje logicznego rozwoju sytuacji i zwraca uwagę na ewentualne błędy (co z kolei przychodzi na myśl Mistrza Gry w narracyjnych grach fabularnych).

Alternatywna wersja teatru opracowana przez Boala to teatr niewidzialny. W tym wypadku występy organizowano w kawiarni, restauracji, na stacji metra lub ulicy. Aktorzy odgrywali w przestrzeni publicznej sceny czasem brutalne, choćby seksualne napastowanie, obserwując reakcje otoczenia. Takie z kolei koncepcje przywodzą na myśl *urban larp* i *alternate reality games*.

Parateatr i gry teatralne to pewien typ *live action role-playing*, a ich rozwinięcie mogą stanowić gry miejskie i terenowe. Jak widać, nie są one niczym niezwykłym...

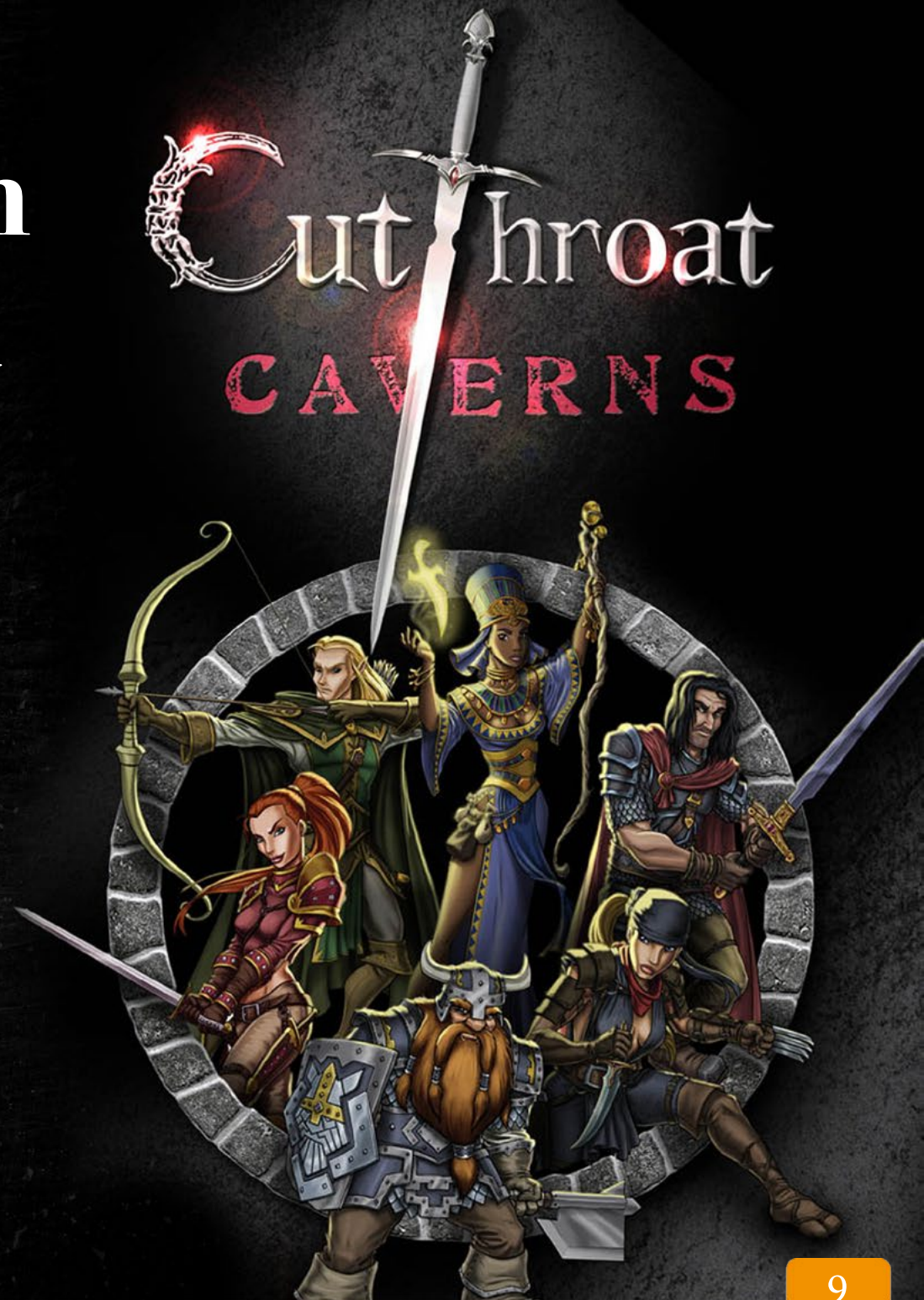


Uwielbiam zapach **ZDRADY** o poranku

Na Cutthroat Caverns natrafiłem przypadkiem. O grze wiedziałem bardzo mało, choć z tego co słyszałem, wywnioskowałem, że może trafić w mój gust (podziemia, drużyna, potwory, karty, noże w plecach). Nie sądziłem jednak, że trafi aż tak bardzo.

Jasne, zdradzam na początku recenzji jej zakończenie, ale może dzięki temu będziecie chcieli w całości przeczytać skąd mam takie, a nie inne zdanie o tej grze.

Cutthroat Caverns to dość niezwykła gra o grupie śmiatków zapuszczających się w podziemia. Śmiatkowie ci są gotowi pokonać wszelkie przeciwności losu, aby wynurzyć się z lochów jako bohaterowie z wypchaną sakiewką. Niezwykłość Cutthroat Caverns polega na dwóch rzeczach. Po pierwsze, choć mamy grę o penetrowaniu podziemi, to nie mamy tych podziemi w formie planszy. Po drugie, jest to gra semi-kooperacyjna, w której współpraca jest ważna, ale wygrać może tylko jedna osoba.



No dobrze, to co w ogóle penetrujemy, jeśli nie ma fizycznych podziemi? Jak śmiałkowie mają zmierzyć się z przeciwnościami losu? Bardzo prosto. Na początku gry „lochy” są generowane poprzez wylosowanie dziewięciu spośród dwudziestu pięciu kart wydarzeń. Te wydarzenia to w większości potwory do pokonania, ale są też pułapki i tym podobne wyzwania. Owych dziewięć wylosowanych kart tasuje się i układa w stos. Ów stos to podziemia, które będą plądrować gracze. Jeśli pokonają wszystkie dziewięć kart, wyjdą z podziemi bogaci. Przynajmniej niektórzy z nich.

Każdy gracz otrzymuje swoją postać. Różnią się one od siebie wyłącznie wyglądem. Żadnych specjalnych zdolności, żadnych unikatowych cech. Każda postać ma sto punktów życia i jest gotowa do wyprawy.

Gracze otrzymują również po siedem kart ze specjalnej talii. Karty te będą służyły im do walki z potworami, ochrony swoich witalnych części ciała, a także do krzyżowania planów współtowarzyszom.

Jak to „krzyżowania planów współtowarzyszom?!” – zakrzykniecie. Przecież do lochów schodzicie jako grupa. Niby tak. Jednak jak już napisałem, **Cutthroat Caverns** to gra semi-kooperacyjna, w której trzeba współpracować, ale tylko jedna osoba wygrywa. Poza tym gra ma kapitalne hasło reklamowe, które mówi o niej wszystkim:

„Bez współpracy nie przeżyjecie. Bez zdrady nie wygrasz.”.

Rozgrywka jest z jednej strony banalna, z drugiej zaś niesamowicie pokręcona. Gracze schodzą do podziemi. W tym momencie odkrywana jest pierwsza karta ze stosu Spotkań. Może to być potwór, który ma pewną liczbę punktów życia, zależną od liczby graczy, może to być też pułapka wymagająca odpowiedniego podejścia do tematu. W obu przypadkach należy dokładnie przeczytać kartę spotkania i ewentualnie zaznaczyć liczbę punktów życia stwora na specjalnej planszecie.



Kolejny krok to ustalenie inicjatywy graczy, czyli kolejności rozpatrywania ich akcji. W tym celu tasuje się karty z numerami i rozdaje graczom. Każdy z nich odkrywa swoją inicjatywę i już wiadomo, w jakiej kolejności będą oni atakować stwora.

W końcu można zacząć walkę. Każdy z graczy wybiera jedną kartę z ręki i kładzie ją zakrytą na stole. Następnie, w kolejności inicjatywy, gracze odkrywają karty i wykonują to, co jest na nich napisane. Większość kart to karty ataku z nadrukowaną na nich wartością obrażeń, jakie otrzyma potwór. Są jednak również ataki specjalne, które



powodują, że postać gracza chowa się w cieniu, próbuje zabrać coś innej postaci lub wykonuje naprawdę potężne podwójne ciosy. Należy się mieć jednak na baczności, ponieważ wśród kart są też akcje specjalne, które można zagrywać „poza kolejnością” i niweczyć plany towarzyszy.

Kiedy wszyscy gracze zagrają swoje karty i potwór nadal żyje, wykonuje on swój atak, który jest dokładnie opisany na karcie. Mogą to być różne dziwne rzeczy. Może on po prostu zaatakować pierwszego gracza i zadać mu jakieś obrażenia. Ale może też zaatakować tego, kto zadał mu najwięcej ran w tej rundzie. Albo najmniej. Albo gracza, który był trzeci w kolejności. Po takim ataku następuje kolejna runda graczy i tak do momentu, kiedy albo umrze potwór, albo wszyscy gracze.

Potwór umiera, gdy w trakcie rundy jeden z graczy zada mu śmiertelną ranę, czyli po prostu odbierze mu ostatnie punkty życia. W takim przypadku gracze wygrywają starcie i po krótkim przegrupowaniu ruszają dalej. Czy wszyscy się cieszą? Nie do końca, ponieważ punkty zwycięstwa za pokonane monstrum dostaje tylko ta osoba, która zadała ostatni cios. Dlatego niezwykle ważna jest w tej grze inicjatywa, kombinowanie jak silny cios zadać, aby nie ułatwić dobiecia monstrum innym graczom, czy też wręcz przerywanie ataków innym graczom.

Kiedy gracze pokonają dziewiątą kartę Spotkań, gra się kończy i zwycięża ten, kto zdobył najwięcej punktów zwycięstwa. I wciąż żyje. Bo jeśli postać gracza zginie, to jest eliminowana z gry. Wędrówkę kontynuują tylko ci, którzy przeżyli.

I tak w dużym skrócie to wygląda. W skrócie, ponieważ w recenzji ciężko jest mi oddać pełną głębię tej gry. To, co wam tu opisałem, to czysta mechanika. Nie jestem w stanie opisać tej całej atmosfery kombinowania, jaką kartę zagrać, czy warto kogoś ukatrupić, bądź sprowadzić go na skraj śmierci. Zabić tego potwora, czy powstrzymać się, aby na celowniku grupy znalazł się inny gracz. Kiedy moja akcja da mi najwięcej korzyści, jednocześnie nie skazując mnie na bycie tym, któremu przestało się ufać. **Cutthroat Caverns** to niesamowicie zbudowana kombinacja gry na stole i pod stołem.

Do tego dochodzą jeszcze świetnie skrojone karty Spotkań. Zarówno potwory jak i pułapki są niesamowite. Pomyślane tak, aby stanowiły wyzwanie w każdym momencie rozgrywki. Co ciekawe, siła potworów jest ustalana nie na podstawie liczby graczy, która z nimi zaczyna walkę, ale na podstawie liczby graczy, która weszła na początku do lochów. Jeśli zatem spróbujecie zbyt szybko wybić resztę grupy, bądźcie pewni, że kolejne monstra po prostu was rozdepczą.

Cutthroat Caverns to gra, która niesamowicie mi się spodobała, jednak jestem boleśnie świadom tego, że jest to tytuł, który bardzo łatwo może nie trafić w czyjeś gusta. Brałem udział w rozgrywkach, które chciałem jak najszybciej zakończyć, gdyż widziałem jak ludzie się nudzą i nie chwytają klimatu. Brałem udział w grach, w których jeden z graczy zirygowany czyjąś akcją po prostu zabił połowę grupy dzięki kombinacji swojego ataku i ataku potwora. Ale widziałem też rozgrywki, w których pełno było współpracy, delikatnego nakłuwania pleców szpilkami i pełnoprawnego wbijania topora między oczy. Do Cutthroat Caverns musi niestety usiąść odpowiednia grupa osób. Jedna osoba, która nie złapie klimatu oraz tego,



o czym jest ta gra i całość leży dla wszystkich.

Powinienem jeszcze wspomnieć o dwóch sprawach. Pierwszą jest jakość wykonania gry. Tu nie mam się do czego przyczepić. Świetne karty, szklane znaczniki do oznaczania punktów życia, kapitalne żetony. Jedyną rzeczą, do jakiej można by mieć zastrzeżenia są grafiki monstrów. Są one po prostu dość nierówne. Raz trafiamy na niemalże komiksowy obrazek, a za chwilę na przerażająco realistycznego demona. Szkoda, że mimo wykorzystania prac różnych autorów nie dano im jasnego wspólnego mianownika dla grafik.

Druga sprawa to dodatki. **Cutthroat Caverns** doczekało się pięciu dodatków, które dodają nie tylko więcej tego samego, czyli nowe potwory, nowe pułapki i nowe karty ataku lub akcji. Dodatki wprowadzają też nowe opcje do samej rozgrywki. Możliwość

grania z wydarzeniami, które modyfikują walki. Możliwość spersonalizowania postaci, poprzez dodanie im specjalnych zdolności lub cech. Pojawiły się też niesamowite kampanie, które jeszcze bardziej zmieniają rozgrywkę. Jeśli spodoba się wam wersja podstawowa, koniecznie zainwestujcie w dodatki. Regrywalność **Cutthroat Caverns** posybuje wtedy ponad chmury.

Dla mnie **Cutthroat Caverns** to świetna gra, choć mam znajomych, którym kompletnie nie przypadła do gustu. Na pewno nie jest to tytuł, który poleciłbym jako murowany zakup w ciemno. Tę grę trzeba wypróbować, zanim podejmie się decyzję o zakupie. Mogę wam jednak obiecać, że jak chwyci to już na dobre.



- proste zasady,
- dobry mechanizm współpracy i zdrady,
- spora regrywalność,
- świetne dodatki.



- nie wszystkim przypadnie do gustu,
- nierówny poziom grafik.

Cutthroat Caverns

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 3-6 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 90 minut

Cena: 139,95 złotych

ZAGRAJ Z NAMI!

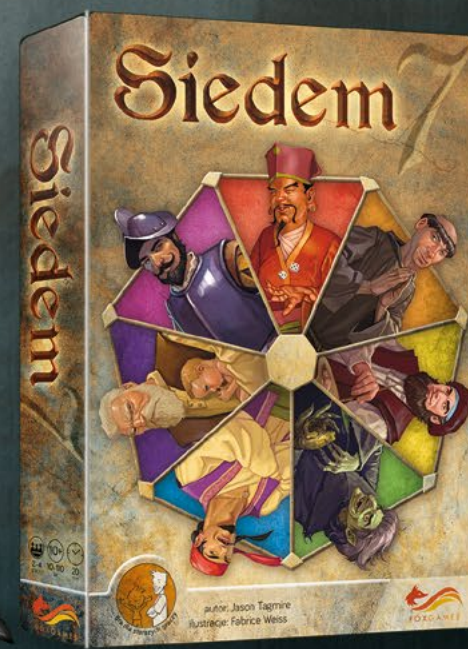
weź na wakacje nasze najnowsze gry karciane



Tajne stowarzyszenia działające w cieniu królewskiego tronu chcą przejąć władzę nad Starym Państwem. Intrygi, szantaż i groźby stanowią dla nich chleb powszedni. Im większa liczba sług, szlachty i dostojników znajduje się pod ich kontrolą, tym większa szansa na osiągnięcie ostatecznego celu.



Zanurz się w atmosferę intryg, podwójnych układów i zdrad toczących się wśród gangów XIX-wiecznego Nowego Jorku. Wraz ze swoimi zaufanymi ludźmi wkrocz do najniebezpieczniejszych zaułków dzielnicy The Five Points i zdobądź dominację nad przestępczym półświatkiem jednego z największych miast w Stanach Zjednoczonych.



Od zarania dziejów liczbie 7 przypisywano wyjątkowe znaczenie i cechy magiczne. W grze „Siedem” to ty dysponujesz wszystkimi nadprzyrodzonymi atrybutami siedmiu najsztywniejszych liczb 7 w całej historii ludzkości. Użyj swoich umiejętności, aby wykorzystać drzemiącą w nich moc do pokonania przeciwników.

www.foxgames.pl

[f /FOXGAMESpl](https://www.facebook.com/FOXGAMESpl)



DUEL OF AGES II

POJEDYNEK JEDYNY W SWOIM RODZAJU

DUEL OF AGES II

Bardzo dużo gier planszowych wymyka się standardowym kategoryzacjom. Czasy, kiedy planszówkę można było wsadzić bez problemu w szufladkę z napisem „przygodówka”, „strategia”, lub „gra ekonomiczna” minęły chyba bezpowrotnie. Na rynku pojawia się coraz więcej hybryd, które mieszczą w sobie więcej niż jeden gatunek. Problem tylko w tym, aby taką hybrydę dobrze wykonać.



Taką właśnie hybrydą jest **Duel of Ages II**. Miesza on dwa gatunki, które wydają się stać niezwykle daleko od siebie i na pierwszy rzut oka ciężko je połączyć. Jakie to gatunki? Przygodówka i bitewniak.

Zszokowani? Ja też początkowo byłem.

Duel of Ages II ma dość ciekawą fabułę. W dalekiej przyszłości wielką popularnością cieszą się specyficzne „zawody sportowe”. Zawodnicy wchodzą na specjalną arenę i walczą ze sobą w drużynach. Nietypowość polega na tym, że zawodnicy przyjmują formę postaci znanych z różnych epok i miejsc. Wchodząc na arenę, mogą stać się żołnierzem z pierwszej wojny światowej, Williamem Wallacem, Królem Arturem, baseballistą, kosmicznym łowcą głów, wróżką, a nawet jednorożcem.

Duel of Ages II to gra dla dwóch drużyn. W każdej drużynie może zasiadać od dwóch do nawet ośmiu osób (jeśli gramy z dodatkiem). Każda z osób może kontrolować jedną lub więcej postaci, które będą szalały po mapie i prowadziły zacieklą walkę.

Każda z postaci przedstawiona jest przez szereg różnych cech. Siła, szybkość, obrona, atak, rzucanie i inne. Do tego każda ma pewne zdolności specjalne, które zwykle wynikają z jej pochodzenia w czasie i tego, co robiła, będąc w swoim „naturalnym środowisku”. Co ciekawe, kiedy zaczynamy dokładnie przyglądać się zestawowi cech i postaciom jako takim, faktycznie widzimy, że jedno pasuje do drugiego.

Kiedy gracze podzielą się już na drużyny i otrzymają swoich bohaterów, buduje się również mapę, na której odbędzie się walka. Mapa jest tworzona z dużych kafli wyglądających niczym puzzle, które łączone są przy pomocy nieco mniejszych kawałków zwanych kluczami. To, jak będzie wyglądała plan-sza, zależy albo od scenariusza, albo od fantazji graczy.

Przejdźmy jednak do rozgrywki. Od razu uprzedzam, że nie



opiszę wam wszystkiego, co się tam dzieje, gdyż gra jest naprawdę skomplikowana i próba wytłumaczenia każdej zasady w recenzji jest z góry skazana na niepowodzenie.

Duel of Ages II jest grą o dość skomplikowanych zasadach. Jest tego wszystkiego całe mnóstwo. Nauka gry jest więc poprowadzona trzema scenariuszami. Najpierw uczymy się poruszania i walki wręcz. Kolejny scenariusz uczy strzelać. Następny dorzuca bardziej zaawansowane akcje. Dopiero po tych trzech scenariuszach można „spokojnie” siadać do gry i bawić się w normalne scenariusze.

Skąd takie zamieszanie? Moim zdaniem bierze się to z części bitewniakowej gry. Konstrukcja rozgrywki mocno przypomina systemy bitewne. Najpierw strzelanie, potem ruch postaci, potem walka wręcz, a do tego jeszcze strzelanie do poruszających się postaci. Dodatkowo DoA2 ma w sobie mnóstwo walki, która karmiona jest masą różnych modyfikatorów. Linia wzroku to najmniejszy problem. Potem dochodzą modyfikatory za rodzaj terenu pomiędzy walczącymi. Wzniesienia, lasy, krzaki i inne takie. Zasady dotyczące strzelania do przebiegających w polu widzenia postaci też nie należą do najbardziej

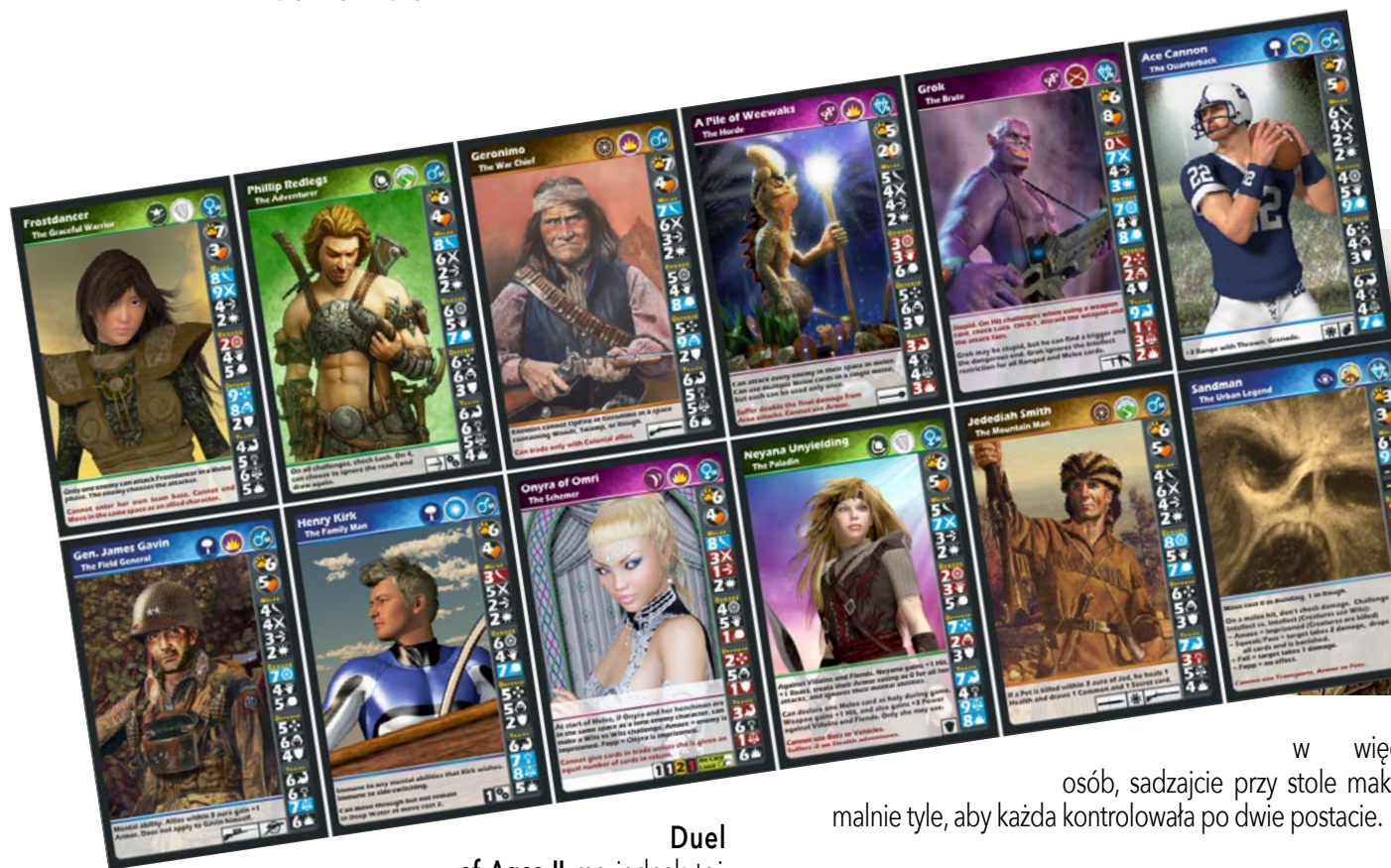
intuicyjnych na świecie. To sprawia, że wiele osób po prostu się od DoA2 odbija jak od ściany.

A szkoda, ponieważ zestawienie tych elementów daje ciekawą grę. Do całej tej bitewnej struktury bardzo ładnie wpleciono elementy przygodowe. Każda postać ma swoją historię. Poruszając się po mapie, nie tylko walczymy, ale również wykonujemy różne zadania, za które dostajemy wymierne nagrody w postaci sprzętu. Ten sprzęt to również czysto przygodówkowy element. Bronie, wspomagacze, pojazdy, cuda na kiju. Sprzęt dzieli się na zwykły i elitarny. No i w końcu losowość, którą zbudowano na kartach zamiast na kostkach. Za każdym razem, kiedy należy rozstrzygnąć jakąś akcję, zamiast rzucać kością ciągnie się kartę ze specjalnej talii. Na tych kartach jest masa różnych „wyników”, które są określone zwrotami takimi jak Fail, Pass lub Awesome dla szczególnie dobrych. Owa losowość opiera się w pewnym sensie o to,

jak cecha danej postaci wypada w porównaniu z trudnością zadania. Nie można tu jednak mówić o stałym algorytmie, który jest całkowicie powtarzalny. Zwłaszcza, że każda z tych kart ma osobno potraktowane wyniki na trafienie w walce, zadanie obrażeń, wykonanie zadania lub nawet losowanie miejsc, w których postać pojawi się po określonych zdarzeniach.

Kiedy człowiek przebiję się już przez tę mechanikę, otwiera się przed nim świat niesamowitych możliwości i świetnej zabawy. **Duel of Ages II** jest chyba jedyną grą, w której nie tylko można grać jednorożcem, ale dodatkowo ten jednorożec będzie rzucał granatami i walczył z amazonką oraz graczem z NFL. Ponadto dzięki mikswi gatunków, mamy poczucie, że w grze chodzi o coś więcej niż tylko przesunięcie się o kilka cali, zmierzenie linii wzroku i atak.

Rozgrywkę można zakończyć na dwa sposoby. Pierwszym jest wypełnienie warunków scenariusza, po którym następuje sprawdzenie, kto wygrał. Można jednak umówić się, że gra będzie trwała określoną liczbą minut. Na przykład gramy półtorej godziny, a potem liczymy punkty. Bardzo ciekawy pomysł.



Duel

of Ages II ma jednak też pewne problemy. Pierwszym, o którym już wspominałem, jest wysoki próg wejścia i to nie tylko dla nowicjuszy, ale też dla planszówkowych weteranów. Nie wszystko jest intuicyjne, nie wszystko jest łatwe do załapania, nie wszystko jest gładkie w „obsłudze”. Drugim problemem jest w pewnym sensie liczba graczy. Z jednej strony fajnie, kiedy do stołu siada kilka osób, jednak gra w taki sposób, że każdy z graczy kontroluje tylko jedną postać może być złym pomysłem. Postać może zginąć, co eliminuje ją z gry. To słaba sytuacja, kiedy wstajesz od stołu w połowie zabawy. Może być jednak jeszcze gorzej. Postać może zostać uwięziona. Nie wypada wtedy z gry, a jedynie nie może wykonywać żadnych akcji w swojej turze. Z tego powodu gracz po prostu siedzi przy stole, patrzy jak inni grają i czeka na ewentualne uwolnienie. To bardzo słaby element zabawy. Dlatego jeśli gracie

w więcej osób, sadzajcie przy stole maksymalnie tyle, aby każda kontrolowała po dwie postaci.

Pewnym problemem jest też model sprzedaży. Podstawka gry nie zawiera zbyt wielu komponentów, choć na pewno wystarczy do świetnej zabawy przez długi czas. Natomiast dodatek, nazwany **Master Set**, może pochwalić się niemal trzykrotnością tego, co jest dostępne w wersji podstawowej gry! Niby nie dodaje on nowych mechanik, a dorzuca wyłączenie więcej tego samego, ale tu trzeba raczej napisać WIĘCEJ. Wielkimi literami. Zresztą zobaczcie sami. W podstawce czterdzieści osiem postaci, w dodatku – sto czterdzieści cztery. W podstawce siedem kafli mapy, w dodatku – dwadzieścia osiem. W podstawce dziewięćdziesiąt osiem kart skarbów, w dodatku – trzysta dwie! Potężny zastrzyk komponentów, a co za tym idzie i regrywalności. Czasem mam wrażenie, że podstawka to tylko zajawka właściwej gry, którą schowano w **Master Secie**. Problem w tym, że podstawkę jesteście w stanie kupić w polskich sklepach. Z dodatkiem może być spory problem.

Co by tu jednak dużo nie pisać, **Duel of Ages II** to gra, którą każdy powinien wypróbować. Żeby przekonać się, jak działa tak niezwykle połączenie. Żeby zobaczyć, że hybrydy naprawdę mogą udanie łączyć w sobie różne gatunki. Żeby móc kiedyś powiedzieć, że grało się jednorożcem albo fioletową małpą z kosmosu.

DUEL OF AGES II



- niesamowite połączenie bitewniaka i przygodówki,
- sposób rozwiązania losowości,
- różnorodność postaci.



- skomplikowane i nie zawsze intuicyjne zasady,
- słabo dostępny w polskich sklepach do datek,
- element eliminacji postaci.

Duel of Ages II

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz
Liczba graczy: 2-8 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 150 minut
Cena: 129,95 złotych

WIELKIE JABŁKO I PRZESTĘPCZA PIRAMIDA

GANGI NOWEGO JORKU

W ostatnim czasie wydawnictwo FoxGames uraczyło nas trzema nowymi, niedużymi kartkami. Obok Siedem i W cieniu tronu, jedną z gier z tej serii są Gangi Nowego Jorku, czyli polska edycja King's Kilt Gordona Hamiltona. Rodzimy wydawca zdecydował się na zachowanie oryginalnej mechaniki przy całkowitej zmianie tematu - z rywalizacji o tytuł króla Szkocji na gangsterskie przepychanki w XIX-wiecznych Stanach Zjednoczonych. Zobaczmy, jak ekipie FoxGames udało się to przedsięwzięcie.



Jeśli chodzi o jakość wykonania, nie ma się za bardzo nad czym rozwodzić. **Gangi Nowego Jorku** to mała gra, w której skład wchodzi siedemdziesiąt kart. Mieszczą się one w niewielkim, wytrzymałym i bardzo estetycznym pudełku. Instrukcja też prezentuje się poprawnie. Najważniejszy (a właściwie jedyny) element gry, czyli karty, wydrukowano na przyzwoitej jakości papierze. Moim zdaniem mogłyby co prawda być odrobinę sztywniejsze, ale i tak nie jest źle. Osobna sprawa to ilustracje na nich. Autor grafik, Tomasz Larek, wykonał naprawdę świetną robotę! Jego rysunki są charakterystyczne, bardzo klimatyczne i po prostu znacznie atrakcyjniejsze niż w wersji oryginalnej. Ich jedynym problemem jest różnorodność, a właściwie jej brak. W grze występuje osiem gangów, a karty postaci w obrębie jednej grupy są niestety identyczne. Nawet karty szefów różnią się od swoich podwładnych tylko rewersami. W rogach kart znajdują się proste symbole wskazujące na przynależność do danego gangu, wobec czego aż prosiłoby się o nadanie większej indywidualności grafikom postaci lub choćby dołączenie imion albo pseudonimów, których również mi brakuje. Cierpi na tym nieco klimat gry, a szkoda. Sytuacje ratują trochę same nazwy gangów, w rodzaju Sycylijskich rzeźników, Smoków Broadwayu lub Damulek z przedmieścia.



rze gracz może przemieścić jednego gangstera do wyższego rzędu (bardziej prestiżowej dzielnicy) lub odrzucić kartę Wpływu z ręki, aby jednego przestępcę całkowicie usunąć z piramidy. Puste miejsca uzupełnia się, „awansując” gangsterów z niższych rzędów, gdy zaś wolne pole znajduje się w pierwszym rzędzie, dokładamy na nie nową kartę z talii. Rozgrywka toczy się w ten sposób aż do momentu, w którym żaden z graczy nie chce lub nie może wykonać żadnej akcji. Potem sprawdza się, czy karty Sojuszy pokrywają się z gangsterami, którzy dotarli do trzech najwyższych rzę-

Gangi Nowego Jorku to gra przeznaczona dla od dwóch do czterech osób w wieku minimum dziesięciu lat. Celem rozgrywki jest zapewnienie jak największych wpływów grupom przestępczym, z którymi jesteśmy w sojuszu. Swoje sojusze określamy, dobierając na początku gry trzy karty członków gangów (muszą być różne) i oczywiście nie pokazując ich potem pozostałym graczom. Na początku partii dobiera się również karty Wpływów oraz przygotowuje pole gry. Wygląda ono dość intrygująco, ponieważ grając w Gangi..., tworzy się sześciordową piramidę z kart postaci, a na początku rozgrywki uzupełniona jest jedynie jej dolna linia. W swojej tu-

dów piramidy. Ten na samym szczycie, czyli Władca Przestępczego Podziemia, wart jest trzy punkty zwycięstwa, a gangsterzy w dwóch rzędach pod nim odpowiednio dwa i jeden punkt. Zwycięzcą partii zostaje oczywiście gracz z najwyższą liczbą punktów.

Jak widać po powyższym podsumowaniu zasad, podstawy mechaniki **Gangów Nowego Jorku** są bardzo proste. W grze chodzi po prostu o umiejętne przemieszczanie kart w taki sposób, aby członkowie gangów pasujących do naszych kart sojuszy na końcu partii znaleźli się jak najwyżej. Jest co prawda kilka zasad szczegółowych, np. związanych z wchodzeniem do najbardziej prestiżowych dzielnic, ale dodanie jeszcze paru na pewno by nie zaszkodziło. W **Gangi...** gra się szybko, łatwo i przyjemnie, mam jednak wrażenie, że brakuje im trochę głębi. Dzielnice są mało zróżnicowane, gangsterzy wręcz





identyczni (pomijając oczywiście przynależność do różnych grup przestępczych), a decyzji do podjęcia nie ma zbyt dużo. To wszystko sprawia, że gra jest bardzo lekka, ale też po prostu „sucha” i mało klimatyczna. Kolejny mankament to problematyczna organizacja pola gry. Gangi... zajmują na stole spo-

ro przestrzeni, a układając karty w kolejnych rzędach piramidy, należy zachować pomiędzy nimi puste miejsca. Czasem pojawiają się kłopoty z poprawnym przesuwaniem postaci - moim zdaniem temu tytułowi bardzo przydałaby się jakaś plansza lub mata

z wyznaczonymi miejscami na karty, nawet taka prosta, papierowa, w stylu tej dostępnej w dwufrakcyjnych zestawach do **Summoner Wars**. Oczywiście w takiej sytuacji gra musiałaby mieć większe pudełko i wyższą cenę, ale uważam, że wyszłoby jej to na dobre.

Skoro już przy cenie jesteśmy, muszę przyznać, że jest ona naprawdę atrakcyjna. Niecałe czterdzieści złotych za całkiem fajną karciankę ze świetnymi ilustracjami zachęca do zakupu. Czy warto tej zachęcie ulec? Jeśli nie oczekuje się wymagającej, mózgożernej gry zapewniającej wiele opcji do kombinowania, to tak. Gangi Nowego Jorku są tytułem z gatunku lekkich, prostych i szybkich (pojedyncza partia trwa zwykle mniej niż pół godziny) gier karcianych, przy których nie spędzi się całego wieczoru, ale które stanowią całkiem przyjemny wypełniacz czasu pomiędzy cięższymi pozycjami. Ma ona kilka wad, które nie sprawiają jednak, że traci się frajdę z rozgrywki - raczej pozostaje uczucie niedosytu spowodowane prostotą mechaniki. Choć gra Gordona Hamiltona nie jest dziełem wybitnym, czas poświęcony na zagranie w nią nie będzie na pewno czasem straconym: spędzimy go na relaksującej, niezobowiązującej zabawie w przesuwanie kart.



- prosta, lekka i szybka,
- świetne ilustracje,
- atrakcyjna cena.



- niezbyt wymagająca,
- mało wyczuwalny gangsterski klimat,
- mogą wystąpić problemy z organizacją pola gry.

Gangi Nowego Jorku
 Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski
 Liczba graczy: 2-4 osób
 Wiek: 10+
 Czas gry: 20 minut
 Cena: 39,95 złotych

[illegible]

Wydawać by się mogło, że w świecie gier planszowych wymyślono już wszystko, a kolejne ukazujące się na rynku tytuły tylko odgrzewają stare patenty, w mniej lub bardziej udany sposób łącząc dobrze już wszystkim znane mechaniki i poruszając wciąż te same tematy. Raz na jakiś czas mamy jednak do czynienia z czymś autentycznie nowym, oryginalnym i intrygującym. Takim produktem jest właśnie **Imago**. To niby tylko zwykła skojarzeniowo-kalamburowa imprezówka, a takich ty-

tułów jest przecież wiele, ale wystarczyła jedna mała zmiana w stosunku do innych przedstawicieli tej kategorii, aby stworzyć grę niebanalną i przyciągającą uwagę. O co w **Imago** chodzi? Zaczyna się bardzo standardowo: z talii kart zawierających po osiem haseł z każdej strony gracz dociąga jedną, po czym losowo wybiera się hasło do pokazania. Następnie gracz podaje kategorię, do której dany wyraz lub wyrażenie należy. Jeśli pozostali uczestnicy odgadną hasło, osoba pokazująca oraz ta, która jako pierwsza poda poprawną odpowiedź dostają po punkcie. Partia kończy się w momencie, gdy każdy uczestnik (od trzech do ośmiu osób) zaprezentuje dwa hasła i zostaną one odgadnięte przez resztę. Banał. Gdzie tkwi zatem haczyk? Haczykiem jest sposób pokazywania haseł. W pudełku znajdziemy sześćdziesiąt przezroczystych kart z prostymi symbolami, które można na



itp. Warto dodatkowo zaznaczyć, że wszystkie sześćdziesiąt kart jest zawsze rozłożone na stole, tworząc okrąg, osoba pokazująca hasło ma więc spory wybór elementów do użycia. Symbole są na ogół maksymalnie proste (np. człowiek, książka, nuta, serce, krople wody, przekreślenie, itd.), ale dzięki temu uniwersalne i dające dużo opcji do możliwych skojarzeń. Ograniczają nas tylko własna wyobraźnia i kreatywność. W **Imago** gra się naprawdę fajnie, dużo zabawy mają zarówno prezentujący, jak i odgadujący hasła, ale niestety tytuł ten cierpi też z powodu kilku problemów, które nie pozwalają mi wystawić mu bardzo dobrej oceny. Główna wada to nierówny poziom haseł i niekiedy dziwne przyporządkowanie ich do kategorii. Zdarzają się zadania banalnie proste, jak i takie, których udane zaprezentowanie graniczy niemalże z cudem. W tym drugim przypadku gra potrafi się dłużyć i stać zwyczaj-

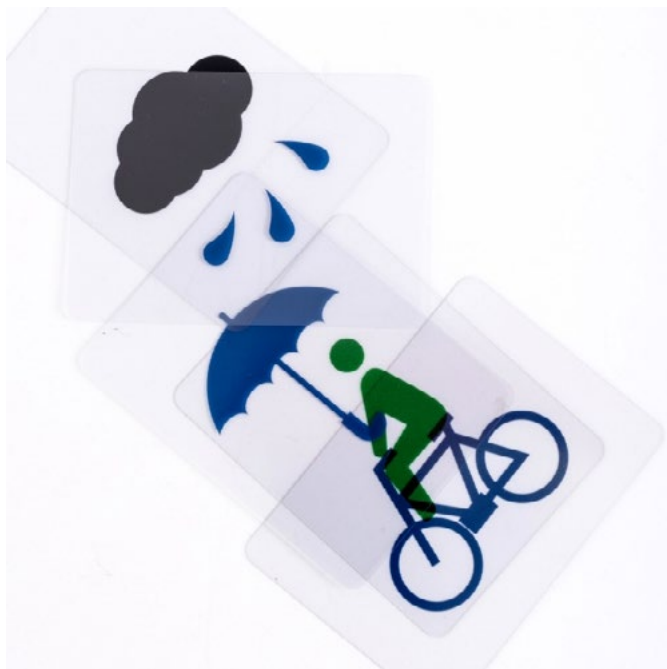
siebie nakładać, zasłaniać fragmenty lub poruszać, tworząc swoiste „animacje”, nie można jednak przy tym niczego mówić ani wykonywać gestów. Jeszcze nigdy nie spotkałem się z grą zawierającą przezroczyste karty i muszę przyznać, że ich zastosowanie to naprawdę świetna koncepcja.

Oryginalny pomysł to ogromna zaleta tej gry. Najwięcej frajdy sprawia uczestnikom zabawy właśnie bawienie się przezroczystymi kartami, łączenie symboli, nakładanie ich na siebie, poruszanie,

nie męcząca, zwłaszcza że zasady nie przewidują limitu czasu na hasło, zgadujemy więc „do skutku”. Co prawda osoba prezentująca może zdecydować o poddaniu się, ale wiąże się to z dobrowolną rezygnacją z jakiegokolwiek zdobyczy punktowej i w związku z tym raczej nie zdarza się zbyt często.

Aby rozgrywka była łatwiejsza, każde hasło przyporządkowane jest do kategorii, którą aktywny gracz zawsze podaje przed rozpoczęciem pokazywania. O ile dużo par jest dobrze dobranych i wręcz oczywistych, jak: „Film: Ojciec chrzestny”, lub „Przedmiot: zegarek”, to już hasło „Wybuch wulkanu” ciężiej skojarzyć z kategorią „Fauna i flora”, a „Nagrody MTV” z „Programem telewizyjnym”. Hasła składające się z kilku wyrazów są generalnie bardzo problematyczne. Gra nie posiada żadnego mechanizmu potwierdzania zgadniętych fragmentów – jako że nie można mówić ani gestykulować, w rachubę nie wchodzi nawet uniesienie kciuka w górę lub kiwnięcie głową. No i jak tu pokazać pozostałym, że są na dobrej drodze (lub wręcz przeciwnie – całkiem pobłądzili), kiedy wyrażeniem do zgadnięcia jest: „Stary niedźwiedź mocno śpi”, „Być jedną nogą w grobie” albo „Akrobata chodzący po linie” (to ostatnie w kategorii „Nietypowy zawód”).





Jeśli chodzi o jakość elementów, Imago wykonane jest bardzo porządnie, z dwoma istotnymi mankamentami. Absolutnie nie mogę przyczepić się do pudełka, instrukcji, żetonów z punktami i kart zawierających hasła do pokazywania. Dedykowana grze wypraska mieści wszystkie elementy i w idealnym porządku utrzymuje karty, ale podczas transportu żetony „latają” po całym pudełku, gdyż miejsca na nie przeznaczone nie są dobrze dopasowane. To jednak niewielki i w pełni wybaczalny mankament w porównaniu z drugim. Najważniejszy element gry, czyli przezroczyste karty z symbolami, wykonano bowiem tak, że podniesienie leżącej na stole karty jest niezwykle trudne, gdyż przylega ona idealnie do płaskiej powierzchni, z kolei o zabrudzenie kart jest bardzo łatwo – zostają na nich widoczne odciski palców i już po pierwszej rozegranej partii talia prezentuje się naprawdę kiepsko. Zakoszułkowanie od razu po zakupie jest właściwie obowiązkowe.

Imago to pozycja ciekawa, ale według mnie nienależąca do ścisłej czołówki w kategorii gier imprezowych. Oparta jest

na fantastycznym pomysłem, za który projektantom należą się duże brawa, a dzięki ponad tysiącowi haseł nie trzeba się specjalnie martwić o regrywalność. Gra ma niestety kilka poważnych mankamentów, przez które po prostu nie wytrzymuje porównania z najlepszymi tytułami w swojej klasie, takimi jak **Time's Up** lub **Tajniacy**. Nierówny poziom haseł, podatność na przestoje i słabe wykonanie przezroczystych kart to podstawowe wady **Imago**. Odnoszę wrażenie, że mamy tu do czynienia z produktem z dużym potencjałem, który został wypuszczony na rynek zbyt wcześnie i jest zwyczajnie niedopracowany. To po prostu fajna imprezowa gra, która mogłaby być dużo lepsza, ale niestety nie jest. O ile **Tajniacy** Vlaady Chvátla zostali w zeszłym miesiącu całkowicie zasłużonym laureatem prestiżowej nagrody Spiel des Jahres, to w mojej opinii **Imago** ma raczej małe szanse na znalezienie się na ich miejscu za rok.



- bardzo oryginalny pomysł,
- ogromna liczba haseł,
- generalnie zapewnia fajną zabawę i sporo śmiechu.



- nierówne hasła,
- słabe wykonanie kart z symbolami,
- gra czasami „zaciną się” i męczy.

Imago

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 3-8 osób

Wiek: 12+

Czas gry: 30 minut

Cena: 79,95 złotych



LEŚNA DRAKA

*Wiewiórka szuka żółędzi.
Logiczne.*

LEŚNA DRAKA

Gier logicznych w wariacie familijnym nigdy za wiele. Trudno jest wciągnąć najmłodszych w gry planszowe, jeśli do dyspozycji mamy tylko czarno-białe figury i ascetyczną planszę bez kolorowych ilustracji. Argumenty dotyczące możliwości kreowania długofalowej strategii i trenowania szarych komórek do dziecka też raczej nie trafią. Może więc po prostu zastosować drobny fortel i postawić na stole grę o buszujących w trawie wiewiórkach? Czemu nie!

Leśna Draka to bardzo prosta gra logiczna o poszukiwaniu ścieżek. Ułożona z kafelków plansza przedstawia polanę, na której leżą poukrywane w trawie żółędzi. Na każdym kafelku znajduje się ich od jednego do pięciu. Gracze będą poruszać po planszy swoimi wiewiórkami w taki sposób, aby zebrać w jednym ruchu jak najwięcej zapasów. Zaczynając ruch, mogą poruszyć się na dowolny sąsiedni kafelek i mogą kontynuować ruch, wskazując na kafelki o coraz to niższych wartościach. Suma żółędzi na kafelkach, po których się poruszałem to mój wynik. Żeby nie było zbyt statycznie, wszystkie kafelki na których stanąłem odwracane są na drugą stronę, która posiada inną wartość punktową. I to tyle podstaw.

Żółędzi oznaczona jest za pomocą ilustracji, a liczba żółędzi znajdujących się po jego drugiej stronie cyfrą w rogu. Jeśli na jakimś kafelku stoi chociaż jedna figurka, zasłania ona ilustrację i wzrok gracza intuicyjnie zaczyna spoglądać na cyfry, które wbrew pozorom wcale nie pokazują najbardziej istotnej informacji. Kiedy przy stole siedzą cztery osoby, zaczyna się robić nieciekawie, a gra sześciuosobowa potrafi być już bardzo nieczytelna. Nie jestem też fanem kart, które nie odróżniają się od siebie wystarczająco dobrze i muszę zastanawiać się, jakiego są koloru (przypisanego do gracza). Wolałbym też, żeby symbole akcji umieszczone były na rogu kart, tak żeby trzymając je rozłożone w wachlarzu na ręce, widzieć coś więcej niż ramkę ilustracji, ale to już moje własne natręctwo.

Co się jednak stanie, jeśli do gry posadzimy dzieci? Jest zdecydowanie lepiej. Szczególnie, jeśli chcemy zastosować grę jako narzędzie do trenowania liczenia. Dzieciaki nie miały też problemu z uproszczonym zastosowaniem kart akcji. Normalnie można zagrać jedną wybraną kartę na turę, ale w wersji podstawowej dostajemy jed-

ną losową w każdej kolejce.

Szczerze mówiąc, brakowało mi takiej gry na rynku: prościutkiej, ale bez rzucania kostką i ubranej w ładne obrazki. Mogę więc polecić **Leśną Drake** dla najmłodszych jako pierwszy krok w krainę trochę poważniejszych gier. Szkoda tylko tych problemów z czytelnością.

Idea gry mi się podoba, ale po kilku rozgrywkach doszedłem do wniosku, że starsi gracze nie mają tu raczej czego szukać. Zagadkę polegającą na odśledzeniu ścieżki dającej jak największą liczbę punktów w danym momencie da się obliczyć na tyle szybko, że znalezienie najlepszego rozwiązania wcale nie musi być satysfakcjonujące. Ot, wystarczy po prostu umieć dodawać w zakresie od jednego do piętnastu. Nie ma tu drugiego dna, zaskakujących zagrań, ani zbyt wielu możliwości. Oczywiście dostępne dla każdego gracza karty akcji pozwalające zmieniać raz na turę zasady ruchu sprawiają, że decyzje nie zapadają całkowicie automatycznie, ale na cuda też nie ma co liczyć.

Dorosłego gracza będą też irytować pewne niedoróbki i nieprzemyślane decyzje wydawnicze, na które **Leśna Draka** niestety cierpi. Na każdym kafelku liczba



- prosta gra do nauki liczenia, dobry wstęp do gier logicznych.



- mało czytelna plansza,
- bardziej „dla dzieci” niż „dla całej rodziny”.

Leśna Draka

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 6+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 59,95 złotych



Warszawa z gruzów odrodzona

ODBUDOWA WARSZAWY

W latach pięćdziesiątych ubiegłego wieku na warszawskich ulicach mawiano, że stał się cud. Architektoniczny cud. Ze zniszczonej doszczętnie stolicy z dnia na dzień powoli odradzała się Warszawa. Taka, jaką znamy ją dzisiaj. Taka, którą jedni kochają, a drudzy nienawidzą. Taka, w której niektóre budowle budzą zachwyt, a niektóre odrazę. I jeśli mowa o budynkach, to dzięki Odbudowie Warszawy każdy miłośnik (nie-miłośnik również) stolicy może odbudować Warszawę, w takim kształcie, jaki mu się tylko zamarzy. Słyszałam, że ponoć warszawiacy nigdy nie odbudowują Pałacu Kultury i Nauki. Ile w tym prawdy? Nie wiem. Wiem, że mi raz zdarzyło się nie odbudować Starego Miasta. Dlaczego? O tym w dalszej części warszawskiej opowieści.

Odbudowa Warszawy to gra, w której odbudowuje się stolicę. Logiczne. Tak można by w skrócie opisać, o czym jest tytuł wydany przez Fabrykę Gier Historycznych. Jednak to, co znajdziemy w pudełku i to jaki klimat wyczuwa się w trakcie rozgrywki, to coś znacznie więcej niż zwykła gra. Zanim przejdę do szczegółowego opisu rozgrywki, skupię się przez chwilę na okładce. Piękno zewnętrzne to oczywiście rzecz subiektywna i z mojego punktu widzenia sama okładka nie zachwyca. Zainteresowałam się procesem powstawania tej gry. Ten proces, analogicznie jak prawdziwa historia odbudowy Warszawy, nie był taki prosty. Pierwotna okładka nie zachwycała jeszcze bardziej: niebieskie tło, a na środku wielka cegła z wizerunkiem warszawskiej syrenki. Internauci zaangażowani w proces powstawania tytułu wyrażali swoje opinie, podsyłali swoje pomysły i ostatecznie okładka zyskała swoją nową „twarz”. Na białym tle gruz, który rzuca cień najbardziej charakterystycznych budowli Warszawy. Obraz jest metaforyczny i to jego największa zaleta, jednak graficznie nie wygląda to najlepiej. Jest to jednak tylko okładka. To, co najważniejsze znajduje się w środku. I to, co zawiera pudełko już zachwyca.

Najważniejsza oczywiście jest plansza. Duża, rozkładana plansza, na której widzimy zrujnowaną Warszawę z lotu ptaka. Co istotne, Warszawa, którą widzimy na planszy, to dokładne przedstawienie tego, jak wyglądała Warszawa w 1945 roku. Plansza jest odwzorowaniem tego, co można zobaczyć na filmie z przelotu nad zburzoną Warszawą w kwietniu 1945 roku. Plansza podzielona jest na trzydzieści siedem pól, na których gracze będą budowali konkretne warszawskie budynki. Na obrzeżach miasta pola oznaczone są przerywaną linią: to tak zwana druga strefa budowlana. Pola oznaczone ciągłą linią stanowią pierwszą strefę budowlaną. Ponadto na planszy widoczne są cztery pola zaznaczone kolorem żółtym. To pola, które odpowiadają obecnej lokacji Starego Miasta, Krakowskiego Przedmieścia, Nowego Miasta oraz Pałacu Krasińskich. Do głównej planszy dołączone są mniejsze plansze dział. Są one podzielone są ze względu na liczbę graczy i zawierają

pola, na które gracze wysyłają w trakcie gry swoich inżynierów. Te plansze pomagają w zdobyciu funduszy, materiałów budowlanych lub projektów danych budynków. Niektóre z pól są jednorazowe, a niektóre, oznaczone na zielono, można eksplorować kilkakrotnie.

Kolejnymi elementami gry, które znajdują się w pudełku są różne talie kart. Pierwszą z nich jest talia projektów. Znajdują się w niej



budynki, które znamy ze współczesnej Warszawy oraz takie, które nigdy nie zostały wybudowane. Projekty podzielone są na budowle usługowe, transportowe, mieszkalne, kulturowe, przemysłowe oraz reprezentacyjne, a moment ich pojawienia się w grze zależy od fazy rozgrywki. Fazy są dwie: faza odbudowy i faza modernizacji. Druga talia to talia tzw. warsztatu. Aby wczuć się w klimat czasów, w których odbudowywano stolicę, dodatkowym elementem w rozgrywce są karty zadań urbanistycznych. Te karty są przedstawieniem dążeń Biura Odbudowy Stolicy kontrolującego proces odbudowy. Gracze wykonując założenia, które są wskazane na danej karcie, otrzymują dodatkowe punkty. W końcu Biuro Odbudowy Stolicy dążyło do tego, żeby Warszawę odbudować jak najszybciej i najlepiej jak to

było wówczas możliwe. Do tych dwóch zestawów kart są dołączone karty norm, które stanowią indywidualne cele każdego z graczy. Realizacja tej normy jest celem gracza. Jeśli tej normy nie zrealizuje, traci punkty. Oczywiście normę można wykonać w 200%, a jeśli ktoś jest pracowity to nawet w 300%. Gracz w swoich zasobach posiada również jedenaście heksów symbolizujących grunt, na którym powstanie nowa budowla, cztery pionki inżynierów, znacznik punktów zwycięstwa i pięć znaczników metra.

Najważniejszym i naprawdę świetnym elementem gry są drewniane budynki, które symbolizują postawiony w danym miejscu budynek. Są wykonane w bardzo dobrej jakości, ich rozmiar jest idealnie dopasowany do planszy, a to, co powstaje przed oczami graczy w trakcie gry naprawdę wzbudza poczucie z wolna odbudowywanego miasta. Gracze mają do dyspozycji sześćdziesiąt budynków, w sześciu różnych kolorach i sześciu unikalnych kształtach. Nikogo nie oszukując, wewnątrz pudełka robi naprawdę ogromne wrażenie.

Poza tymi elementami do gry dołączone są znaczniki funduszy, betonu i gruzu, znacznik tunelu, znaczniki mostów oraz znacznik pierwszeństwa. Zaznaczam istnienie znacznika pierwszeństwa, ponieważ w tej grze naprawdę bardzo ważne jest to, kto planuje jako pierwszy i kto jako pierwszy wchodzi na plac budowy.

Gracze mają do wyboru dwa warianty gry. I co jest ciekawe, te warianty na tyle się od siebie różnią, że można odnieść wrażenie, iż tworzą się z tego dwie całkowicie różne gry. Twórcy proponują wariant rodzinny dla graczy początkujących lub takich, którzy nie mają na co dzień styczności z innymi planszówkami albo wariant zaawansowany dla tych, którym ograł się już wariant rodzinny lub dla tych, dla których planszówki to codzienność. W tej recenzji pominę wariant rodzinny i przedstawię tylko ten przeznaczony dla graczy zaawansowanych. Kiedy zrozumie się wariant zaawansowany, bez problemu można bowiem zagrać w wariant rodzinny. W drugą stronę ten mechanizm niestety nie działa.

W wariantcie zaawansowanym rozgrywka trwa siedem rund. Pierwsze cztery to faza odbudowywania miasta, a trzy ostatnie to modernizacja. Niezależnie od fazy, w której gracze się znajdują, rundy zawsze składają się z trzech rodzajów działań: Biura Odbudowy Stolicy, planowania i budowania. W Biurze Odbudowy Stolicy wyklada się karty zadań urbanistycznych, które gracze mogą wykonać w trakcie trwania rundy. Gracz, który jako pierwszy wykona dane zadanie, otrzymuje punkty, które widnieją na karcie i dana karta spada do pudełka. W kolejnym etapie planowania gracze kolejno wysyłają swoich inżynierów albo w delegację, albo na plac budowy. W zależności od tego, gdzie gracze pošlą swoich inżynierów, zagrania będą miały różny efekt. Po wystaniu na delegację, inżyniera umieszcza się na określonym polu mniejszej planszy i natychmiast wykonuje się jego efekt. W delegacji można zdobyć fundusze, beton, gruz, karty projektów, odgruzować Warszawę lub przejąć kartę pierwszeństwa. Karta pierwszeństwa jest ważna, ponieważ gracz, który ma pierwszeństwo pobiera najwięcej materiałów budowlanych oraz jako pierwszy rozpoczyna budowę. Pierwszeństwo w budowaniu jest też o tyle istotne, że w trakcie gry rywalizuje się o to, kto jako pierwszy wykona założone w danej rundzie zadania urbanistyczne.

Należy pamiętać, że na początku gry Warszawa jest zagruzowana. Na każdym polu (poza polami oznaczonymi przerywaną linią) leży znacznik gruzu i dopóki dane pole nie zostanie odgruzowane, nie można na nim nic wybudować. I tu pojawia się zgrzyt w rozgrywce. W pewnym momencie żaden z graczy nie chce poświęcać swojego inżyniera na wysłanie go w delegację, aby odgruzować Warszawę. Nikt nie chce tego robić, ponieważ najprawdopodobniej kolejni gracze zajmą te pola w swoich ruchach. W grze pojawia się więc impas, nikt nie buduje, każdy pobiera kolejne materiały budowlane, aż do ich wyczerpania... Dlatego też w jednej rozgrywce nie odbudowaliśmy Starego Miasta. Nikt do końca gry nie odgruzował tego pola. Odbudowaliśmy piękną Warszawę, w sercu której leżał spory kawałek gruzu...

Jeśli gracz wysłał swojego inżyniera na plac budowy, musi umieścić go na konkretnym polu planszy oraz wyłożyć kartę projektu wraz z heksem, tak aby inni gracze mogli ją zobaczyć. Kiedy wszyscy już pošlą swoich inżynierów do zaplanowanych zadań lub kiedy wszy-

scy już spasuują, zaczyna się kolejna faza, budowania. Budowanie zaczyna pierwszy gracz lub ten, który w trakcie planowania przejął znacznik pierwszeństwa. Gracz buduje tak długo, aż wybuduje wszystko, co chciał wznieść. Po wybudowaniu zaplanowanych projektów może zdecydować się na zbudowanie kolejnych odcinków metra, mostów łączących obie strony Warszawy lub tunelu, który połączy drugą stronę Warszawy z metrem. Co ciekawe, od drugiej fazy gracze mogą zacząć drugą linię metra i zmienić całkowicie oblicze Warszawy, która pod koniec 1980 roku miała dwie linie metra. Za każdy odcinek metra gracz dostaje jeden punkt, a za każdy wybudowany most cztery. Oczywiście każdy wybudowany projekt przynosi dodatkowe punkty i inne bonusy, które są opisane na karcie. Poza punktami zdobywanymi w trakcie gry, do punktacji wliczają się też inne bonusy, które są przedstawione na planszy. Punkty dostaje się za konkretne lokalizacje, a raczej sąsiedztwa. Budynki mieszkalne powinny sąsiadować z budynkami usługowymi, usługowe z mieszkalnymi, reprezentacyjne z kulturowymi i vice versa, a budynki przemysłowe nie powinny sąsiadować z niczym. Warto nadmienić, że jeśli w fazie odbudowy nie zostaną odbudowane miejsca historyczne, to w ich lokalizacjach później można wybudować cokolwiek, co nie ma w założeniach określonej strefy. Przykładowo, w miejscu Starego Miasta można postawić Stadion Dziesięciolecia. Piękny zamysł, prawda?

Bez cienia wątpliwości mogę stwierdzić, że **Odbudowa Warszawy** to gra udana i godna polecenia. Nie mieszkam w Warszawie, rzadko bywam w Warszawie, w sumie to nawet nie lubię tego miasta, a gra spodobała mi się od pierwszej samotnej rozgrywki, w której uczyłam się zasad. Kiedy po pierwszej rundzie wiedziałam już co do czego i dlaczego, to sama ze sobą pograłam do ostatniej rundy. A kiedy już zabudowałam całą Warszawę, to żał mi było tego, co powstało na mojej planszy i nie chciałam składać gry do pudełka. I to chyba jest największa zaleta tej pozycji. Co najważniejsze, kiedy pograliśmy w tę grę w kilku ekipach, zauważyliśmy, że nie rywalizujemy ze sobą o punkty. Czasem zapominaliśmy o tym, żeby przesunąć czyjś pionek do przodu. Ważne było to, co wybuduje kolejny gracz, gdzie to postawi, jak zmieni się panorama odbudowywanego miasta – coś, czego nie odczuwa się w żadnej innej grze, która nie jest grą kooperacyjną. Do zalet tego tytułu dołącza oczywiście perfekcyjne wykonanie planszy, kart oraz drewnianych budynków.

I jeszcze to, o czym nie wspomniałam wcześniej: do gry została stworzona aplikacja, dzięki której gracze mogą zobaczyć niektóre z budynków występujących w grze w postaci trójwymiarowych modeli. Do grafiki dołączone są informacje o danym projekcie. Ot, lekcja historii dla tych opornych na tradycyjnie serwowaną wiedzę. Jeśli miałabym się doszukać jakichś minusów, naprawdę miałabym z tym ogromny problem. Jedynym minusem bywają więc gracze, którzy nie chcą odgruzowywać Warszawy. Grę polecam i nie wiem dlaczego, kiedy patrzę na półkę z grami i widzę ten tytuł, nucę pod nosem „w moich snach wciąż Warszawa...”.



- ciekawa historyczna tematyka,
- wysoka jakość wykonania elementów gry,
- ładna grafika,
- aplikacja poszerzająca wiedzę z historii najnowszej.



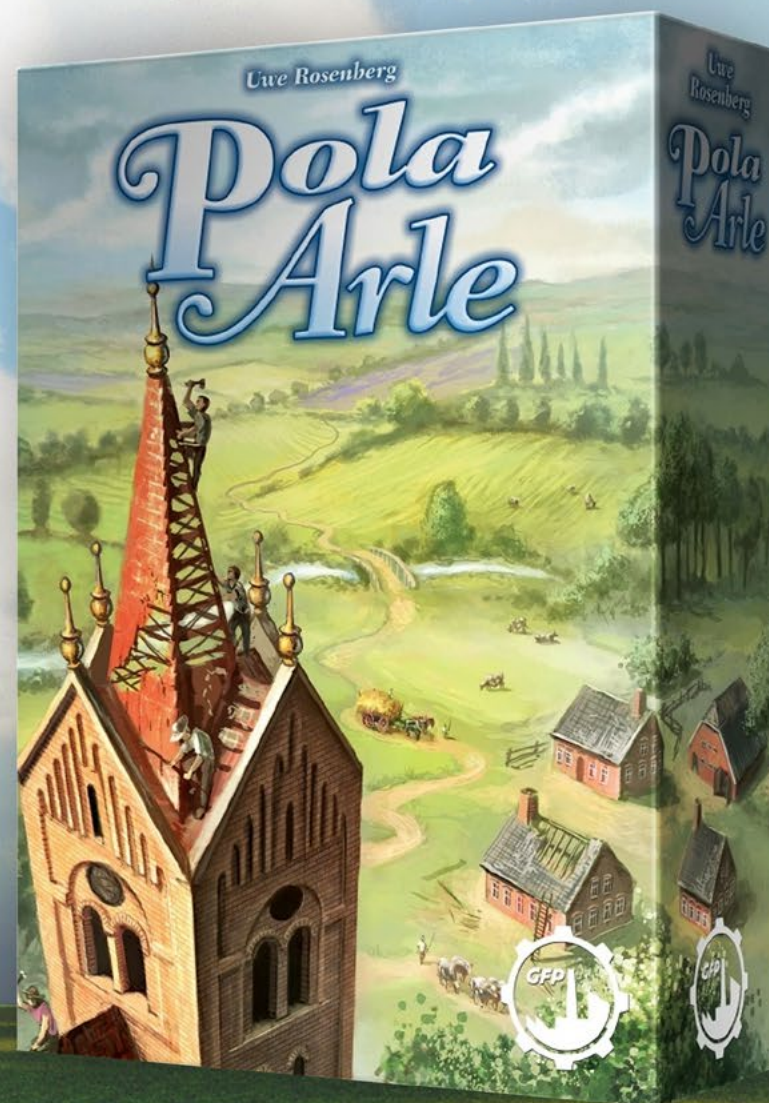
- nikt nie chce odgruzowywać Warszawy.

Odbudowa Warszawy
 Zrecenzowała: Monika Wasilonek
 Liczba graczy: 2-5 osób
 Wiek: 10+
 Czas gry: ok. 75 minut
 Cena: 169,95 złotych

Lepsza strona Rosenberga

POLA ARLE

Uwe Rosenberg to autor takich przebojów jak Agricola, Le Havre i Patchwork. Często wymieniany jest w gronie najlepszych projektantów gier planszowych obok Vlady Chvátilla lub Stefana Felda. Lubi tworzyć tytuły o zarządzaniu, w których gracz ma ciągle poczucie braku surowców czy pieniędzy. Jego słynna trylogia żywieniowa to zdaniem wielu najlepsze tytuły na świecie. Ciężko zatem przejść obojętnie obok jego twórczości. Jedną z jego najnowszych gier, Pola Arle, pojawiła się na światowym rynku w 2014, a od niedawna, dzięki wydawnictwu Games Factory Publishing, doczekaliśmy się jej polskiej edycji. Ta dwuosobówka nawiązuje tematycznie oraz graficznie do wcześniejszych dokonań Rosenberga. Jak zatem Pola Arle wypadają na tle swoich poprzedniczek: Agricoli i Kawerny?



Nigdy nie byłem fanem twórczości Uwe Rosenberga. Moje spotkania z **Agricolą**, **Le Havre** i **Ora et Labora** wspominam bardzo źle. Przeważnie bardziej zaawansowani gracze nie pozostawiali suchej nitki na początkujących i w dodatku to ciągle liczenie czy ma się wystarczająco jedzenia albo gotówki było dla mnie bardzo frustrujące. Gry tego autora wydawały mi się przekombinowane i żmudne do grania. Długo nie sięgałem po nic Rosenberga, aż do momentu spotkania z **Kawerną**. Fani Agricoli nie do końca przekonali się do tej nowej, bardziej swobodnej formy ich ulubionego tytułu. Ja natomiast znów zacząłem spoglądać w stronę Pana Uwe z zaciekawieniem i mniejszym sceptycyzmem. Pola Arle zainteresowały mnie głównie ze względu na to, że jest to gra dwuosobowa. W Kawernie gra na pięć i więcej osób może zmęczyć, tu natomiast ten problem miał zostać wyeliminowany. Zdziwiła mnie trochę wielkość pudła, jako że dwuosobówki kojarzą mi się ze znacznie mniejszymi gabarytami. Wielkość opakowania jest adekwatna do jego zawartości, w środku znajdują się bowiem plansza główna, dwie plansze graczy, masa kartonowych żetonów prezentujących budynki, maszyny, uprawy i zasoby. Dużo drewnianych elementów, począwszy od miedzi do wszędobylskich w grach Rosenberga zwierząt. Pudełko waży swoje, ale na mnogość elementów nikt nie powinien narzekać.



Wsi spokojna, wsi wesola...

Jak to zwykle u Rosenberga bywa, gracze wcielają się w rodzinę zarządcy gospodarstwa rolnego. Podczas gry w tym klasycznym workerplacemencie orzemy i przekształcamy pola, hodujemy zwierzęta na cele spożywcze, jak i skóry oraz wełnę, kupujemy i ulepszaemy narzędzia, rozbudowujemy swój park maszyn, a także sprzedajemy to, co wytworzymy w pobliskich miasteczkach. Czynności te wykonujemy przez cztery lata podzielone na sezon wiosenny oraz zimowy. Wszystko po to, aby na końcu gry mieć lepiej wyposażoną i bardziej dochodową farmę.

Raz ozime, a raz jare

Gra podzielona jest na dziewięć rund, a każda z nich to połówka roku. Gracze naprzemiennie wysyłają swoich czterech członków rodziny do wykonywania konkretnych prac. Plansza podzielona jest na dwie części, a każda z nich odpowiada jednej porze roku. Oznacza to, że podczas jednej rundy tylko połowa pól bierze udział w grze. Akcje, które aktywujemy są bardzo proste, a ich efekt zależy od posiadanych przez nas narzędzi oraz poziomu ich rozwoju. Na przykład akcja zdobywania drewna wymaganego do budowy budynków jest tym korzystniejsza, im więcej posiadamy siekier. Podczas wykonywania każdej akcji czuć klimat prowadzenia gospodar-

stwa rolnego. Efekty naszej pracy widzimy zarówno na naszej planszy, prezentującej uprawy i budynki, jak i w stodole, gdzie trzymamy nasze wozy, pługi lub wózki. Na końcu każdej rundy następuje znana z innych gier faza inwentaryzacji i to właśnie wtedy musimy wyżywić naszą rodzinę oraz ogrzać dom. To wtedy rodzą nam się zwierzęta i obrabdzają uprawiane pola. Pomiędzy rundami możemy też pojechać do pobliskich miasteczek, aby sprzedać swoje produkty. W większości gier Rosenberga faza żywienia jest dość bolesna, ale w **Polach Arle** przeważnie nie ma z tym żadnych problemów. Przebieg gry

jest bardzo płynny i pozostawia ona w graczach poczucie spójności. Przestoje mogą wynikać z konieczności zmiany swojej strategii, nie ma jednak poczucia, że gra jest ciężka i przytłacza swoim skomplikowaniem.



Czas na żniwa

Pola Arle zaskoczyły mnie prostotą zasad i łatwością ich przyswojenia. Instrukcja świetnie wyjaśnia działanie poszczególnych pól akcji, przebieg gry oraz działanie budynków. Mnogość możliwości może na początku trochę przytłoczyć, ale kilka pierwszych partii pozwala na ułożenie sobie pomysłu na grę i sposobu prowadzenie rozgrywki. Jako że w **Polach Arle** nie ma prawie żadnych ukrytych informacji, już na początku możemy próbować obmyśleć, w

jaki sposób będziemy grać. Wieloaspektowość końcowej punktacji może być trochę przytłaczająca dla mniej ogranych osób, jednak i to da się ośwoić podczas pierwszych dwóch lub trzech gier. Różnicowane możliwości zdobycia punktów dają pole do próbowania różnorodnych strategii, na przykład grania na budynki, na zwierzęta czy na rozwój swojej produkcji. Pierwsze partie mogą trwać ponad dwie godziny, jednak doświadczeni gracze spokojnie zmieszczą się w okolicach pięćdziesięciu minut. Patrzenie na swoją planszę, na której pojawiają się pola, zagajniki lub budynki, w stodole mnożą się wózki i powozy, a dodatkowo jesteśmy właścicielami stada krów, koni i owiec jest ogromnie satysfakcjonujące. **Pola Arle** są bardzo regrywalne ze względu na losowy dobór budynków w każdej partii, ale także ze względu na możliwości stosowania zróżnicowanych strategii. Ogromną zaletą jest wprowadzenie trybu solo, który nie jest tylko wariantem doklejonym na siłę, a faktycznie porządną i wymagającą łamigłówką.

Odpowiadając na pytanie z początku, jak mają się **Pola Arle** do **Kawerny** i **Agricoli**, muszę stwierdzić, że jest to gra lżejsza i bliższa dokonaniom Felda, gdzie bardziej stawia się na otwieranie możliwości przed graczami, aniżeli na ich ograniczanie. Jest też łatwiejsza do nauczenia się i pozwala na wyrównaną grę z mniej doświadczonymi graczami. Ma bardziej wyczuwalny klimat niż **Kawerna**, przy porównywalnym wachlarzu możliwości. Niestety, można w nią grać tylko w dwie osoby, co dla niektórych będzie sporą wadą. Moim zdaniem jest to najbardziej udana gra 2014 roku i jestem ogromnie zadowolony, że wydawnictwo Games Factory Publishing zdecydowało się przygotować jej polską wersję. **Pola Arle** wypełniają lukę zaawansowanych i wymagających gier skierowanych tylko dla dwóch osób.



- świetny wariant solo,
- wymaga kombinowania, daje możliwości grania różnych strategii,
- intuicyjna podczas gry,
- satysfakcjonująca rozgrywka.



- zajmuje sporo miejsca,
- przygotowanie rozgrywki zajmuje trochę czasu,
- tylko na dwóch graczy (poza wariantem solo).

Pola Arle

Zrecenzował: Michał Szewczyk

Liczba graczy: 1-2 osoby

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 120 minut

Cena: 219,95 złotych



KACIK GIER HISTORYCZNYCH



HEROES OF NORMANDIE

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

W ostatnich latach gier ci u nas dostatek. Różnego rodzaju. I wojennych, i rodzinnych, i euro. Okazuje się jednak, że gdy potrzebujemy konkretnego tytułu, o określonych parametrach, wybór często ulega drastycznemu zawężeniu. Taka sytuacja ma miejsce także w przypadku, gdy szukamy czegoś lekkiego, historycznego, trochę wojennego, ale „nie za bardzo”, z naciskiem na „nie za bardzo”. Po co wtedy sięgają zwykłe gracze wiedzeni recenzjami, rekomendacjami portali i blogów oraz opiniami na forach? Po **Memoir '44**. Przez długi czas nie było niczego podobnego do tego tytułu. Oczywiście są bardzo dobre karcianki, takie jak **Bohaterowie wyklęci**, ale to trochę inny rodzaj gier. Teraz, pojawił się jednak na polskim rynku tytuł, który ma szansę stać się poważną alternatywą dla **Memoir '44**, przy czym jest on trochę bardziej od niego zaawansowany, co w tym przypadku jest zaletą. Ta gra to **Heroes of Normandie**, której polska edycja ukazała się w tym roku za sprawą wydawnictwa Portal.

Gra przenosi nas w czasy II wojny światowej, do Normandii, czyli północnej Francji. To tam, począwszy od 6 czerwca 1944 roku, toczyły się walki, które stanowiły początek działań drugiego frontu w Europie. **Heroes of Normandie** nie ma jednak z historią walk w Normandii aż tak wiele wspólnego. Bierze się to przede wszystkim ze skali gry. Operujemy pojedynczymi drużynami bądź sekcjami, a więc bardzo niewielkimi oddziałami, składającymi się zwykle z kilku żołnierzy lub pojedynczego pojazdu (czołgu, transportera opancerzonego itp.). Gra stworzona została więc raczej

w konwencji „gdzieś na froncie zachodnim II wojny światowej”, choć nie brakuje drobnych, charakterystycznych dla walk w Normandii odniesień, jak chociażby licznie występujące na planszach żywopłoty. Drugą przyczyną to filmowy i trochę „rozrywkowy” charakter gry. Widoczny jest on już w jej szacie graficznej.

Gdy spojrzymy na ilustrację znajdującą się na pudełku, witają nas filmowo-komiksowe postacie przypominające bohaterów kresówek. Podobnie wygląda to w środku. Obrazki na żetonach i kartach z jednej strony dość realistycznie oddają różne rodzaje sprzętu i uzbrojenia, jakim walczyli w Normandii w 1944 roku. Z drugiej strony narysowane zostały komiksowo. Grafika gry prezentuje się bardzo efektownie i od razu chce się zacząć grać. Wykonanie elementów nie budzi żadnych zastrzeżeń. Duże, solidne pudło, grube, duże żetony, estetycznie wyglądające karty, bloczki, kolorowe instrukcje (jedna z zasadami, druga ze scenariuszami). Do tego mamy kilka dużych, sztywnych elementów, z których budujemy planszę. Można je łączyć na różne sposoby. W zestawie znajdują się też nakładki terenu stwarzające jeszcze więcej możliwości, jeśli chodzi o budowanie plansz. Elementów gra zawiera naprawdę wiele i w tym przypadku spore pudło zostało w pełni wykorzystane. Nie kupujemy więc powie-

Zasady gry i scenariuszy zostały dobrze napisane i przetłumaczone. Podobnie karty. Tylko te elementy (tzn. instrukcje i karty) tłumaczono w wydaniu polskim. Nazwy na żetonach pozostały



angielskie. Moim zdaniem to wystarczające, ponieważ nazewnictwo stosowane na żetonach jest dość oczywiste. Jak na prostą (w założeniu) grę, zasady z początku wydały mi się bardziej rozbudowane niż się spodziewałem. W praktyce wszystko okazuje się jednak łatwiejsze i działa sprawnie. Występuje tu efekt, jaki

spotkać można czasem przy uczeniu się, jak działają programy komputerowe lub przy opanowywaniu różnych instrukcji technicznych, gdzie często lepiej zamiast szczegółowo się wczytywać, ogólnie zapoznać się z tym jak co działa i potem samemu poprobować, i w ten sposób praktycznie „odkryć” szczegóły.

W grze walczymy różnego rodzaju oddziałami dzielącymi się zasadniczo na dwa rodzaje: piechotę i pojazdy. Ponadto występują dowódcy, bohaterowie i inne specjalne postacie, działające jak jednostki. Procedura ostrzału wygląda w ten sposób, że rzucamy kostką i dodajemy wartość parametru ataku. Porównujemy to następnie z wartością obrony. Jeśli uzyskaliśmy więcej niż wartość obrony, przeciwnik ponosi straty. W przeciwnym razie nic się nie dzieje. W grze występuje duże zróżnicowanie współczynników. W zależności od tego, do jakiego celu strzelamy (piechota, pojazdy lekko opancerzone, pojazdy pancerne), a w przypadku pojazdów pancernych, w zależności od kierunku ataku (front, bok, tył – różne wartości pancerza). Wpływ ma także teren, w jakim znajduje się oddział, ewentualnie dalsze czynniki wynikające z wydarzeń (kart). Nie zawsze możemy zaatakować przeciwnika, np. jeśli nie posiadamy odpowiedniej broni przeciwpancernej, nie zaatakujemy czołgu.

Na podobnych zasadach rozgrywana jest walka bezpośrednia oddziałów, z tym że tam kostką rzucają obie strony i porównuje się wyniki, po uwzględnieniu różnych modyfikacji rzutu. Występują jeszcze różnego rodzaju specjalne zasady walki, takie jak rzucanie granatami, używanie granatów nasadkowych (można nimi strzelać na większą odległość) lub możliwość wykonania karabinem maszynowym ognia przygwożdżającego. Zasady uwzględniają użycie artylerii i lotnictwa. W przypadku tych rodzajów broni występuje motyw polegający na tym, że po pierwsze ostrzał może nie trafić we właściwe pole, a po drugie może nastąpić rozrzut, czyli za jednym razem może oberwać kilka celów, w tym własne oddziały (w grze znajdują się specjalne okrągłe markery wyznaczające strefę rozrutu).

Tura gry zbudowana została w taki sposób, że na początku gracz w tajemnicy wydaje rozkazy, kładąc ich zakryte bloczki przy wybranych jednostkach. Liczba bloczków, których mogą użyć, zależy od poziomu dowodzenia. Bloczki mają numerki określające, w jakiej kolejności będą wykonywane rozkazy. Zwykle nie

da się wykorzystać wszystkich oddziałów. Po rozłożeniu bloczków następuje faza, w której kolejno wykonywane są rozkazy, zaczynając od gracza posiadającego inicjatywę. Gracze naprzemiennie aktywują swoje oddziały i wykonują nimi ruch albo ostrzał. Możliwe jest też przeprowadzenie po ruchu natarcia (czyli walki bezpośredniej). Dochodzi do tego, gdy własny oddział wejdzie na



pole zajmowane przez oddział przeciwnika. Po fazie wykonywania rozkazów mamy jeszcze fazę administracyjną, w której poza innymi czynnościami (w większości technicznymi) gracz może poruszyć wszystkie jednostki, którym nie wydał rozkazu, w tym te, którym wydał rozkaz będący blefem.

Powyższy system generalnie działa dobrze, ponieważ pozwala graczowi kierować swoimi oddziałami. Nie jest on tu zdany na los i przypadek. Jednocześnie wiele potrafią zmienić karty, które gracze dociągają co turę. Pozwalają one często np. na wykona-

nie jednocześnie ruchu i ostrzału, a potem na koniec jeszcze natarcia. Innym bardzo ważnym czynnikiem jest zmieniająca się co turę inicjatywa. Do zmiany dochodzi automatycznie, co sprawia, że tak naprawdę oddziałami, które ruszą się w kolejnej turze na początku, gracz przejmujący inicjatywę może wykonać dwa ruchy pod rząd. Efekt ten jest bardziej widoczny przy mniejszej liczbie oddziałów, gdzie gracz ma np. po trzy rozkazy. Przy większej liczbie rozkazów będzie on mniej widoczny.

W przypadku gier na niskim szczeblu dowodzenia, jedną z rzeczy, na które najbardziej zwracam uwagę są możliwości reagowania na posunięcia przeciwnika. **Heroes of Normandie** nie przewiduje tu zbyt wielu możliwości dla gracza nieaktywnego. Jeśli oddział przeciwnika zaczyna przebiegać przed frontem naszego oddziału, możemy do niego strzelić tylko wtedy, jeśli mamy odpowiednią kartę (jest ich w talii śladowa liczba), albo jeśli zajmujemy odpowiedni rodzaj terenu (np. okopy). Poza tym właściwie nie ma możliwości zareagowania na to, co robi wróg. Może on np. podbiec do naszego karabinu maszynowego, a nasi żołnierze nie strzelą do niego, choć doskonale go widzą. Efekt ten pogłębia zmieniająca się co turę inicjatywa, która pozwala na skumulowanie aktywacji i wykonanie przez jeden oddział dwóch posunięć pod rząd. Kolejnym rozwiązaniem, mającym tutaj bardzo duże znaczenie, jest ruch w fazie administracyjnej oddziałów, którym nie wydano rozkazów. Na te posunięcia nie można w ogóle reagować. Przy zmieniającej się co turę inicjatywie, pozwala to całkowicie bezpiecznie podejść do przeciwnika, aby w kolejnej turze zaatakować go, zanim uaktywni on swoją jednostkę.

Od strony realistycznej problemy z reagowaniem na działania przeciwnika są najślabszym punktem mechaniki gry. Nie jakieś tam detale dotyczące uzbrojenia lub składu oddziałów, o co zresztą autorzy w większości zadbalali (jak na poziom szczegółowości gry). Natomiast jak przed karabinem maszynowym na otwartej przestrzeni wychodzi oddział przeciwnika i zasady nie pozwalają mi go ostrzelać, to jednak jest to pewien mankament. Na obronę gry (albo na pocieszenie – jak kto woli) można powiedzieć, że problemu reakcji nie rozwiązuje zadowalająco tak naprawdę żadna z gier tego typu. I tak np. w **Conflict of Heroes** mamy bardzo rozbudowaną reakcję, ale generuje to z kolei inne problemy: jeśli jednostka wykona już reakcję, później nie może nic zrobić, a jak przeciwnik ma kilka oddziałów, to gra nimi tak, żeby sprowokować nas do reakcji i tym samym wyłączyć

nasz oddział dalszych działań albo zostawia sobie najgroźniejszą jednostkę do aktywowania w ostatniej chwili i w międzyczasie wykonuje przed frontem naszego oddziału ruchy, na które nie jesteśmy tak naprawdę w stanie odpowiedzieć, ponieważ musimy sobie tę reakcję zachować na później.

Gra potrafi być niewątpliwie bardzo losowa, co trochę łagodzi negatywne efekty problemów z reakcją i o tyle stanowi pozytyw. Dużo zmian wprowadzają karty. Źródłem losowości są też tradycyjnie kostki. Jak już wspominałem, karty pozwalają na różne zagrania zmieniające kolejność wykonywania akcji. Występują specjalne rozkazy, wykonywane przed zwykłymi rozkazami. Można zwiększać siłę swoich oddziałów, odrzucić rzucony w naszym kierunku granat i tym samym uniknąć bardzo prawdopodobnych strat lub przerzucić dowolny rzut, który nam nie odpowiada, bądź zmusić do tego przeciwnika. Losowość związana jest z filmowo-komiksowym klimatem gry i tak należy ją postrzegać. Nie wywraca ona jednocześnie całej rozgrywki do góry nogami, tzn. nadal w tej grze jest nad czym myśleć i da się planować, tyle że należy się liczyć z różnymi nieprzewidywanymi wydarzeniami.

Na tle całokształtu zasad dobrymi rozwiązaniami są reguły dotyczące maskowania. Do zamaskowanych oddziałów nie można w ogóle strzelać, nie podlegają one także działaniu rozrzutu po ostrzale artyleryjskim lub od granatu. Ujawnienie jednostki następuje, gdy znajdzie się ona na linii strzału, ale gdy umieszczono ją w zakrytym terenie, dopiero wtedy gdy przeciwnik podejdzie na odległość dwóch pól. Maskowanie nie chowa jednak jednostek całkowicie przed oczami przeciwnika, ponieważ widzi on na planszy żeton oddziału, tylko nie wie, co to dokładnie jest. Chociaż i tutaj, np. z uwagi na to, że żetony dział przeciwpancernych są większe niż piechoty, od razu można je rozróżnić od pozostałych oddziałów. Najważniejsze wydaje się jednak to, że maskowanie chroni przed biciem ostrzelanym.

Spśród innych zasad, ciekawie rozwiązano niszczenie czołgów (jednostek pancernych). Nie wystarczy uzyskać pojedynczego trafienia. Po uzyskaniu trafienia rzuca się jeszcze raz kostką, aby ustalić rodzaj uszkodzenia. Za pierwszym razem tylko szóstka eliminuje czołg. Aby całkowicie go zniszczyć, trzeba przy kolejnym ostrzale uzyskać taki sam rodzaj uszkodzenia. Niestety przy klasyfikacji jednostek niemiecki samochód pancerny Puma, który był równie ciężko opancerzony, co lekkie czołgi aliantów (np. Stuart), zakwalifikowano do jednostek opancerzonych, przez co jest on

niszczony od razu przy pierwszym trafieniu, tak jak wszystkie jednostki tego typu. Słabym punktem, o którym muszę wspomnieć, jest brak różnicowania efektywności strzału przy ostrzale na dłuższy i krótszy dystans. Myślę, że nie trzeba zbyt obszernie tłumaczyć, o co chodzi. Gdy ktoś podbiegał tuż pod lufę, to trudno go było nie trafić. Co innego jak się strzelało na dalszy dystans. Podobnie jak w przypadku reakcji, tak i tutaj często gry tego rodzaju nie zawierają takich rozróżnień.

Rozgrywka w **Heroes of Normandie** jest jednak przyjemna, wciągająca, szybka i klimatyczna. Ma wszystko to, czego można by oczekiwać od tego typu gry. Granie można skończyć naprawdę szybko. Bywa pełne zaskakujących zwrotów akcji. Jednocześnie gra zawiera dłuższe i bardziej złożone scenariusze, które pozwalają na więcej kombinowania. Na pewno zaletą jest praktycznie nieograniczona możliwość układania własnych scenariuszy. Da się na różne sposoby łączyć plansze i modyfikować ich wystrój poprzez układanie na nich elementów terenu w postaci okopów, budynków i innych, co znacznie podnosi regrywalność - pozwala uniknąć powtarzalności kolejnych rozgrywek. Do gry wychodzi też mnóstwo dodatków, pozwalających znacznie ją rozbudować i uatrakcyjnić.

W porównaniu z **Memoir '44** jest to ciut bardziej wymagający tytuł, ale właściwie pod każdym względem lepszy. Gra nie odstaje też od tytułów bardziej wojennych, jak **Conflict of Heroes** lub **Combat Commander**. Mimo różnych drobnych mankamentów w oddaniu pola walki, gra jest dużo bardziej realistyczna niż można by sądzić na pierwszy rzut oka, a przy tym nadal „łatwa, lekka i przyjemna”. Można wręcz powiedzieć, że udało jej się przezwyciężyć pewną barierę, jaka istnieje pomiędzy grami „poważniejszymi” i tymi „do piwa i precli”. Do gry przyciąga znakomita szata graficzna oraz wykonanie. Tutaj chyłę czoła przed twórcami i wydawcą gry. Za niezbyt wysoką cenę dostajemy pudło, które nie jest puste w środku, jak to często bywa w ostatnio wydawanych grach, ale zawiera wiele grubych, kolorowych, ładnie wykonanych elementów. Zatem stosunek cena - zawartość wypada zdecydowanie na korzyść gry. Filmowo-komiksowa narracja sprawia, że ciężko tę grę traktować jak typową grę wojenną. Jednocześnie stanowi to pod pewnymi względami jej niewątpliwą zaletę. Dla niektórych graczy problemem może być losowość rozgrywki. Sądzę, że warto podejść do tematu na luzie i dać się wciągnąć klimatowi, w jakim osadzona jest gra. Naprawdę warto!



- znakomita grafika i wykonanie elementów gry,
- polskie tłumaczenie instrukcji i kart,
- bardzo korzystny stosunek cena – zawartość,
- udane połączenie modelu gry „do piwa i precli” z modelem gry wojennej,
- duże możliwości tworzenia własnych scenariuszy.



- bardzo ograniczone możliwości reagowania na działania przeciwnika,
- brak rozróżnienia skuteczności strzału na bliższy i dalszy dystans,
- zbyt duża losowość niektórych elementów rozgrywki.



Eksplzja kontrolowana

Z komputerowymi grami typu „dopasuj-3” (ang. match-3) zetknąłem się po raz pierwszy kilka lat temu przy okazji Puzzle Questa. Pamiętam, że obserwowałem przez ramię, jak grała w niego żona kumpla i pomyślałem sobie, że to taka prymitywna i mało wymagająca zabawa. Żona kolegi zauważyła, że przyglądam się przebiegowi rozgrywki i zapytała, czy chcę spróbować. Spróbowałem. I do dzisiaj z chęcią wracam do Puzzle Questa oraz podobnych mu gier. Moja teza o prostocie tego rodzaju pozycji nie wytrzymała próby i choć zdarzają się banalne tytuły tego typu, to w większości są one jednak dość mocno rozbudowane.

Gdy pewnego wieczoru siedliśmy do pierwszej partii w **Wybuchową Mieszankę**, moje skrajzenia od razu pobiegły w kierunku gier spod szyldu „dopasuj-3”. Choć w tym tytule nie do końca o to chodzi, to jednak sam model rozgrywki jest na tyle zbliżony, że mogę śmiało stwierdzić, że Lorenzo Silva, Andreas Crespi i Stefano Castelli pokusili się o przeniesienie tego typu gier, wraz z nieśmiertelnymi „kaskadami”, poza komputerowe medium. Trzeba również uczciwie przyznać, że wyszło im to całkiem nieźle.

Cały pomysł na grę opiera się na pięciu rzędach kulek występujących w czterech kolorach, które symbolizują składniki alchemiczne. Celem graczy jest takie dobieranie owych kulek, aby warzyć z nich rozmaite Elixiry, o których napiszę nieco więcej poniżej. W swojej turze każdy z graczy musi pobrać jedną, dowolnie wybraną przez siebie kulkę z jednego z torów i umieścić ją na jednej z warzonych przez siebie tynktur. Oczywiście zabawa zaczyna się dopiero w momencie, w którym po pobraniu kulki dochodzi do Eksplozji, która jest clou tej gry. A zatem, jeśli po zabraniu kulki z toru, zderzą się ze sobą dwie kulki tego samego koloru, dochodzi do wielkiego BUM!, a gracz zabiera do ręki zderzające się ze sobą składniki. Jeśli doprowadzi to do drugiej Eksplozji, to jeszcze fajniej, bowiem reakcja łańcuchowa wybuchów zapewnia

za każdym razem ogrom frajdy. Trzecia eksplozja to zaś mągum opus i coś, dla czego wiele osób kocha grać w ten tytuł.

Eksplozje, poza tym, że dają dużo frajdy, mają przede wszystkim praktyczny wymiar, ponieważ zapewniają więcej dostępnych do rozmieszczenia na Eliksiarach ingrediencji. Więcej ingrediencji przekłada się zaś na możliwość szybszego ukończenia warzonych mikstur i dobrania na ich miejsce nowych. Każdy z graczy dysponuje na swoim stanowisku alchemicznym miejscem na tylko dwie tynktury, zatem rozważne dobieranie składników jest kluczowe, aby nie „zapchać się” niepotrzebnymi kolorami i w miarę szybko kończyć stare i dobierać nowe Eliksiary. Dlaczego jest to aż takie ważne?



Z trzech prostych przyczyn. Po pierwsze, każdy ukończony Eliksir zapewnia nam pod koniec gry punkty zwycięstwa. Po drugie, gra kończy się w momencie, w którym określona liczba graczy zdobędzie żetony biegiłości (warte po cztery punkty pod koniec gry) za uwarzenie trzech takich samych eliksirów oraz pięciu różnych. Po trzecie, i zarazem najfajniejsze, każdy z Eliksirów ma specjalną moc, której możemy użyć, gdy go ukończymy. Dla przykładu, wypicie Mikstury Mądrości pozwala nam na dobranie jednej dowol-

nej kulki z podajnika, a Balsam Szczytowej Lepkości umożliwia wzięcie dwóch lub więcej przylegających do siebie kulek tego samego koloru. A zatem wykorzystanie podstawowych założeń gry, pozwala na tworzenie Eliksirów, które umożliwiają ich łamanie lub naginanie do własnych potrzeb.

Do podstawowych założeń mechaniki należy również poproszenie Profesora o drobną pomoc oraz retorta. Ta pierwsza opcja pozwala skorzystać z mądrości Albłędusa Dumbledora, pod którego czujnym okiem mieszamy nasze składniki, i dobrać jedną dodatkową kulkę bez wywołania Eksplozji. Jest to akcja opcjonalna, która wiąże się z żetonem kary -2 do końcowej punktacji, jednak niejednokrotnie pozwala ona na ukończenie własnego eliksiru lub pokrzyżowanie planów przeciwnikom. Wyobraźcie sobie sytuację, w której po waszej skończonej turze inny gracz będzie miał doskonałą sytuację do wywołania reakcji łańcuchowej. Sprytnie użyta pomoc Profesora i zabranie jednej kulki z podajnika może ów cały misterny plan zniweczyć. Opcja ta dodaje zatem nieco negatywnej interakcji, która każdej grze wychodzi tylko i wyłącznie na dobre. Wszak siedząc przy stole w kilka osób, nie chcemy układać pasjansa!

Retorta pozwala zaś zachowywać pomiędzy turami do czterech kulek, które nie pasują nam kolorystycznie do tworzonych Eliksirów. Zasada jest prosta – wszystkie kulki, których nie wykorzystaliśmy w danej turze muszą wrócić do podajnika. Cztery z nich możemy jednak wrzucić do retorty, aby poczekały na swoją kolej przy tworzeniu kolejnych tynktur. Dzięki temu możemy planować kolejne posunięcia, patrząc, jakie Eliksiary są dostępne do dobrania po tym, jak uporamy się z tymi, które obecnie pichcą się na naszych palnikach Bunsena.

Wybuchowa Mieszanka jest zatem grą o niezwykle prostych założeniach, które pozwalają na dość rozbudowaną rozgrywkę i w zależności o tego, kto zasiada do stołu: na mniejszy lub większy poziom interakcji negatywnej. Można w tę grę grać

czystko familijnie i nie wchodzić sobie zbyt w drogę. Można też podbierać przeciwnikom potrzebne im składniki, bardziej martwiąc się o to, aby nie mogli zbyt wiele uwarzyć, swoje mikstury stawiając na dalszym planie. Można też, a nawet trzeba, manipulować doborem specjalnych zdolności Eliksirów, ponieważ na osiem rodzajów tynktur, tylko sześć bierze udział w każdej rozgrywce. Dwie, które wracają do pudełka, można wybrać lub wylosować. Co kto lubi.

Jedynym problemem **Wybuchowej Mieszanki**, jeśli chodzi o przebieg rozgrywki, jest kiepska skalowalność. Rozgrywki na dwóch graczy są zazwyczaj nudne i przewidywalne. Przy trzech osobach sprawy wyglądają lepiej, jednak tytuł ten „błyszczący” dopiero przy pełnym, czteroosobowym składzie. To dla mnie wariant podstawowy zabawy, który daje najwięcej przyjemności i wprowadza najbardziej dynamiczną sytuację pośród spadających kulek. Ta jest zaś gwarantem poprawnego funkcjonowania całego modelu rozgrywki. Oczywiście trudno oczekiwać, aby zdrowy na umyśle autor umieścić na pudełku adnotację: „Gra dla czterech osób”, ale nie dajcie się zwieść – tylko ta liczba zapewnia najlepszą zabawę.





Pomarudzę jeszcze trochę na wykonanie dwóch elementów gry, mianowicie kulek i podajnika. W przypadku tych pierwszych zdarzają się kulki wgniecione lub uszkodzone, co jest w większości zestawów kompensowane tym, że wydawca dorzucił nieco więcej kulek w każdym kolorze. Dzięki temu te najbardziej uszkodzone można po prostu od razu wyrzucić do kosza. Mimo wszystko taka sytuacja nie powinna mieć miejsca, a wszystkie kulki powinny być nieuszkodzone. Co do podajnika, wymaga on, podobnie jak pociąg w **Colt Expressie**, samodzielnego złożenia, co zbyt problematyczne nie jest. Niestety jego elementy nie są do siebie idealnie dopasowane, to zaś sprawia, że po wysypaniu kulek na podajnik, mają one tendencję do poruszania się w określony i ukierunkowany sposób - na przykład znosi je lekko w lewo lub w prawo. Co prawda nie ma to jakiegos ogromnego wpływu na losowość rozłożenia, niemniej potrafi być lekko irytujące.

Pomimo tych lekkich niedogodności, **Wybuchowa Mieszanka** to tytuł, który doskonale sprawdzi się na niemalże każdym stole. Dla mnie jest to przede wszystkim gra rodzinna i imprezowa - z tym

zastrzeżeniem, że sprawdzająca się na domówkach. Dodatkowo jest to doskonały przerwany między cięższymi tytułami, a nawet - przy odpowiedniej grupie osób - główne danie planszówkowego wieczoru. Jeżeli jesteście zaś fanami wszelkiego rodzaju „kaskad” i „dopasuj-3”, to nie ma w ogóle o czym mówić: w takim przypadku jest to pozycja obowiązkowa.



- pomysł na grę,
- proste zasady, skomplikowana rozgrywka, kulki!



- słaba skalowalność,
- uszkodzenia niektórych kulek,
- elementy podajnika nie są do siebie idealnie dopasowane.

Wybuchowa Mieszanka

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 129,95 złotych



Kącik
Początkujących
Graczy



Nie dajcie zmyć się do morza!

Kraby na fali to bardzo fajna gra. Koniec, kropka i możemy biec z powrotem na plażę lub pod parasol. Niestety, nie ma tak łatwo. Zastanawiam się, czy te jednozdaniowe recenzje zamieszczane na okładkach książek kogokolwiek interesują i czy zachęcają do zakupu. Mnie osobiście to nie przekonuje. Was też nie? Cóż, wygląda na to, że będę musiał napisać o grze nieco więcej.

Kraby na fali to propozycja dla młodszych i starszych graczy. W opakowaniu znajdziemy kolorową, heksagonalną rozkładaną planszę oraz trzydzieści sześć drewnianych krążków. Resztę pudełka stanowi sztywna plastikowa wypraska i kilka woreczków strunowych, co jest miłym gestem wydawcy. Oprócz instrukcji, nic więcej w pudełku nie znajdziemy. Oznacza to, że mamy kolejny przykład na to, iż współcześni wydawcy podglądają świat zwierząt, w którym im coś wygląda na bardziej okazałe, tym większą ma szansę na przeżycie.

Dzisiaj przesadzona wielkość pudełka na grę nikogo już nie dziwi. Świat gier planszowych to dżungla. To trudna walka o uwagę klienta w gąszczu zbyt wielu podobnych produktów. Przy takiej liczbie propozycji na rynku oraz corocznych nowych premierach trudno się połapać i wybrać wartościowe produkty. I tak, silne i sprawdzone pozycje pozostają na rynku, a inne, gorsze, zostają zepchnięte do morza szarości i ignorancji.

Pomyślałem sobie, że to zupełnie tak, jak w opisywanej grze.

Przejdźmy więc do zasad. Na początku gry gracze umieszczają krążki krabów na odpowiednich polach. Rozłożenie jest losowe, lecz przebiegli gracze mogą już na tym etapie próbować przechylić szalę zwycięstwa na swoją korzyść. Sprytnie rozmieszczenie swoich pionków znacznie ułatwia kontrolowanie rozgrywki. Aby temu zapobiec, dobrym rozwiązaniem jest losowanie krabów z woreczka lub pozostawienie tej funkcji początkującemu graczowi. Dodatkowo, w zależności od liczby graczy, obszar gry będzie ulegał zmianie, co jest opisane czytelnie w instrukcji.

Jeżeli chodzi o ruchy krabów, to przypomina to trochę morskie warcaby. Krążki przesuwamy o odpowiednią liczbę pól, w zależności od rozmiarów kraba. Małe potrafią przemierzyć trzy pola, średnie dwa, a największe są powolne i ruszają się tylko o jedno pole. Kraby mogą poruszać się wyłącznie po krążkach innych krabów i nie mogą poruszać się po pustych polach. Dodatkowo każdy krab musi zakończyć swój ruch na krabie mniejszym lub o takich samych rozmiarach. Zdarza się więc, że gracz nie może wykonać ruchu, mimo że posiada odkryte kraby w swoim kolorze na planszy. Taki gracz zostaje wyeliminowany z gry i nie może już niczego poruszyć w późniejszym etapie, choć zmieni się układ na planszy. Możliwe jest więc zawieranie cichych sojuszów pomiędzy graczami w celu wyeliminowania nie lubianego gracza. Gdy jednak gracze zaczną powtarzać w kółko swoje ruchy i nie jest możliwe rozstrzygnięcie gry, należy ogłosić remis. W innym przypadku wygrywa gracz, który jako pierwszy może wykonać prawidłowy ruch.

Mimo że zasad jest niewiele, gra daje bardzo dużo możliwości. Nie jest co prawda możliwe długofalowe planowanie, ponieważ nie jesteśmy do końca w stanie przewidzieć, jak postąpią inni gracze. Widoczne jest to szczególnie w grze na trzy lub cztery osoby. Najprzyjemniejszym momentem w grze jest etap, gdy gracz zaczyna „łapać”, o co chodzi. Dorosli będą sobie radzić znacznie lepiej od dzieci, które grają intuicyjnie i często zapędzają się w kozi róg. Nie znaczy to, że bawią się przy tym źle. Nawet przypadkowa wygrana daje dużą satysfakcję.

Należy zwrócić uwagę jeszcze na jedną ciekawą zasadę, która dodatkowo komplikuje sytuację panującą na planszy. Tutaj przypomina mi się ciekawa uwaga przeczytana wiele lat temu na temat gry Carcassone. Jeden z recenzentów zauważył, że niektórzy gracze tak bardzo skupiali się na miastach, iż zapominali o łakach i drogach, które też potrafiły dostarczyć dużej liczby punktów. W Krabach na fali mamy podobną sytuację. Jeden nierozważny ruch kraba potrafi usunąć z planszy połowę krążków! W grze nazywa się to Zasadą Fali. Jeśli w którymkolwiek momencie gry kraby zostaną podzielone na dwa lub więcej skupisk, fala zmywa do morza mniejszą grupę. Kraby z tej grupy należy usunąć z gry. Tak więc gracz, który zajmie swoją uwagę planowaniem

ruchów, może przegapić ten ważny moment i pozbawić się kilku najważniejszych krabów. Jak się przekonacie w trakcie gry, to właśnie duże kraby decydują o kontroli rozgrywki. Na szczęście oprócz naszych pionków, w morzu lądują też krążki innych graczy. Dla każdego gracza będzie to jednak zupełnie inna strata.

W ostatnim czasie przez moje ręce przewinęło się wiele gier, których rozrywka toczy się w świecie zwierząt. Większość z nich to gry raczej średnie lub pozbawione tego nieuchwytnego „czegoś”. Kraby na fali były dla mnie miłym zaskoczeniem. Gra posiada klimat, który jest trudny do osiągnięcia w większości gier logicznych. Może to zasługa doskonałej szaty graficznej oraz wykonania. Recenzowałem już gry, w których musiałem sam naklejać naklejki na drewniane żetony. W opisywanej grze nie ma budżetowych rozwiązań. Krążki są gładkie, polakierowane i starannie pomalowane na żywe kolory. Dodatkowo projektant umieścił na każdym żetonie kraba pomocne w identyfikacji gwiazdki i zadbał o to, aby każdy rysunek posiadał stosowaną do możliwości ruchu kraba wielkość.

Jeśli chodzi o minusy, warto wspomnieć o jednej kwestii. Częstym problemem w grach planszowych jest rozkładana plansza, która nie chce leżeć równo na stole. Ma to związek z tym, że fabryczne zagięcie w połowie lub 1/3 planszy niejako „ciągnie” do góry jeden kawałek, co powoduje zsuwanie się elementów. W omawianej grze w kilku pierwszych rozgrywkach wystąpił ów problem, ale można go nieco zniwelować, odginając ostrożnie planszę w drugą stronę.

Podsumowując, można stwierdzić, że to tylko gra w blokowanie ruchów przeciwnika. Można wspomnieć też kilka innych podobnych tytułów. Można mówić, że lepiej kupić szachy lub warcaby. Myślę jednak, że podobnie jak w tych zacnych klasycznych grach logicznych, w Krabach na fali z każdą kolejną rozgrywką zaczynamy dostrzegać nowe możliwości oraz stajemy się coraz lepsi, a chyba o to w tym wszystkim chodzi. Z czasem, gdy przekonamy się do tego typu gier i pocujemy się mocni w tych nieco lżejszych tytułach, możemy sięgnąć po te trudniejsze. Wystarczy wpisać w sklepową wyszukiwarkę hasło „gry logiczne”, aby przekonać się, jak ważną grupę stanowią te gry. Mam wrażenie, że

niesłusznie omijamy je szerokim łukiem. Warto mieć w swojej kolekcji kilka takich pozycji. Jeśli więc nie posiadasz ani jednej takiej gry i znudziło cię kolejne grzybobranie, może warto sięgnąć po Kraby na fali?



- szata graficzna,
- wykonanie,
- proste zasady.



- dla zaawansowanych graczy zbyt prosta.

Krab na fali

Zrecenzował: Arkadiusz Piskorek

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: 99,95 złotych

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl