

REBEL TIMES

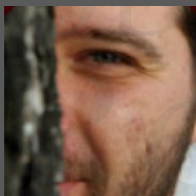
NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

TERRAFORMACJA MARSA

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

BRAVEST WARRIORS / DARK MOMN / MIASTO SZPIEGÓW: ESTORIL 1942 / HOLMES: SHERLOCK & MYCROFT /
SZEREGOWY PINGWIN / RELACJA Z TARGÓW SPIEL 2016 ORAZ WIELE WIĘCEJ...

 **REBEL**



OD Redakcji

Październik i listopad to co roku świetny okres dla miłośników gier planszowych. Za sobą mamy już targi SPIEL w Essen, przed sobą zaś festiwal fantastyki Falkon w Lublinie. Na tej pierwszej imprezie poznaliśmy najciekawsze nowości planszówkowego świata, na tej drugiej będę mógł z ogromną radością spotkać się z częścią z was na stoisku Rebela. To już taka moja świecka tradycja, że w trakcie Falkonu uczę grać w rebelowe nowości wszystkich zainteresowanych. Jest to dla mnie niezwykle cenne doświadczenie, ponieważ dowiaduję się, co jest dla was ważne, jakie gry wam się podobają i jakie macie o nich przemyślenia. Słowem, otrzymuję bardzo dużą ilość informacji, która pozwala nam później lepiej dostosowywać formułę pisma do waszych potrzeb. Serdecznie wam za to dziękuję. Podziękowania należą się także Pablo, dzięki którego uprzejmości mogę się z wami przy stole i popykać w nowości.

W tym numerze znajdziecie nowy dział, czyli Planszówkową okazję Rebela. Będziemy zajmować się w nim recenzowaniem gier, które z różnych powodów trafiły do wyprzedaży. Postaramy się rozwiązać wasze wątpliwości co do jakości, bądź jej braku, tytułów z tej kategorii. Mamy nadzieję, że działów będzie na tyle przydatny, że zagości w piśmie na dłużej.

No dobra, koniec tej pisaniny, wszak otworzyliście ten numer, aby poczytać o tym, co warto kupić, a czego lepiej nie tykać nawet kijem.

Do zobaczenia na Falkonie!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz 'Sting' Chmielik

Redakcja i korekta tekstów:
Tomasz 'Sting' Chmielik

Redakcja: Tomasz 'Gambit' Dobosz, Ryszard 'Raleen' Kita, Piotr 'Wierba' Kraciuk, Piotr 'Żucho' Zuchowski, Tomasz Sokoluk, Maciej 'Ciuniek' Poleszak, Arkadiusz Piskorek, Tomek Kreczmar

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

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

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
- 3 **TEMAT NUMERU: TERRAFORMACJA MARSA** ◀
TERRAFORMACJA MARSA
- 7 **ZŁO CZAI SIĘ ZA EKRANEM I NA PLANSZY** ◀
Felieton Tomka Kreczmar
- 8 **BRAVEST WARRIORS** ◀
Czy masz dzisiaj farta?
- 11 **DARK MOON** ◀
BSG po ciemnej stronie księżyca
- 14 **MIASTO SZPIEGÓW: ESTORIL 1942** ◀
Pojedynek szpiegów wagi średniej
- 17 **HOLMES: SHERLOCK & MYCROFT** ◀
Liczenie kart nad Tamizą
- 20 **SZEREGOWY PINGWIN** ◀
Czy gra o pingwinach może być fajna?
- 23 **RELACJA Z TARGÓW SPIEL 2016** ◀
Relacja
- 25 **KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: CARDLINE MARVELI** ◀
Walka o Złoto
- 27 **NOWOŚĆ - PLANSZÓWKOWA OKAZJA REBELA: FOOL'S GOLD** ◀
- 29 **KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: STAWKA WIĘKSZA NIŻ ŻYCIE: CAFE ROSE** ◀

AKTUALNOŚCI ze Świata gier

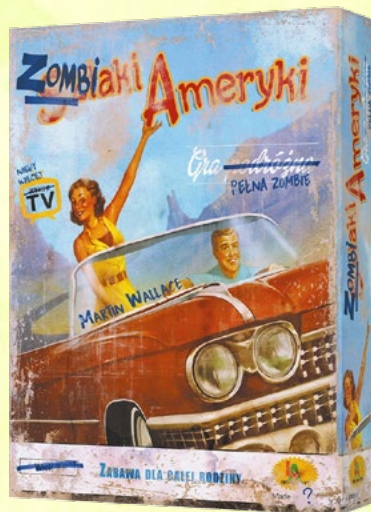
ZOMBIAKI AMERYKI

Cześć Martin! Fajnie, że stworzyłeś grę o swojej wyprawie po Ameryce. Szkoda, że zapewne nigdy w nią razem nie zagramy. Zombiaki wdarły się do naszego schronienia i z minuty na minutę robi się coraz gorzej. Trzymaj się ciepło i nie miej mi za złe, jeżeli nie wyślę wam kartki na święta.

Jack

Na początku listopada nakładem wydawnictwa Rebel ukażą się **Zombiaki Ameryki**, czyli polskie wydanie gry Hit Z Road autorstwa Martina Wallace'a. Stylistyka tej pozycji została przygotowana w taki sposób, jakby to kilkunastoletni chłopiec, znajdując podczas tułaczki po Stanach Zjednoczonych pudełko z grą, przerobił je, wykorzystując do tego różne znalezione podczas podróży elementy: poprawił część rzeczy markerem, jako ilustracje wykorzystał zrobione przez siebie zdjęcia, a w miejsce żetonów użył kapsli.

Zombiaki Ameryki to wyprawa samochodowa rodem z horroru. Gracze jadą z Chicago do Los Angeles, uciekając przed zarazą zombie. W trakcie podróży będzie trzeba wykazać się nie lada zaradnością, żeby pokonać przeciwników i po prostu przetrwać. Aby mieć szansę na odniesienie zwycięstwa, przynajmniej jeden z grupy ocalałych danego gracza musi dotrzeć do Zachodniego Wybrzeża. Gdy więcej graczy doprowadzi swoich ocalałych do Los Angeles, wygrywa ten z nich, który na koniec gry odwiedzi najbardziej zakręcone lokacje.



OBÓŻ NINJA

- Wiele osób twierdzi, że najbardziej zabójcze są koty ninja. Ale ja wiem swoje. Prawdziwi mordercy to ninja lisy! Szczególnie w zimie. Gdy brniesz po kolana w śniegu, zapewne nie zauważysz skoku i po tobie. A jak masz przypadkiem odpalony na komórce kurnik... stary, szkoda gadać...

Obóz Ninja to rodzinna gra karciana, w której zwierzęta praktykujące sztuki walki rywalizują ze sobą o to, które z nich zostanie osobistym asystentem Mistrza Saru. Używając posiadanych kart, gracze poruszają się po planszy i używają nowe umiejętności. Utrudniają tym samym poruszanie się pozostałym graczom, sprawiając, że mają oni mniej możliwych ruchów. Gra opiera się na znanym z przeboju Hej! To moja ryba! mechanizmie, gdzie gracze poruszają swoimi pionami i zbierają karty z pól, na których rozpoczęli swój ruch.

Premiera gry przewidziana jest na ostatni tydzień października.



7 CUDÓW ŚWIATA: POJEDYNEK - PANTEON

- No popatrz, a ja myślałem, że Neptun to był taki peerelowski telewizor...

Niebawem na sklepowe półki trafi dodatek do **7 Cudów Świata: Pojedynek. Panteon**, bo o nim tutaj mowa, wprowadza do gry antycznych bogów. Teraz gracze mogą ubiegać się o przychyłność bóstw z pięciu różnych kręgów kulturowych i skłonić je wszystkim do roztaczania swojej opieki nad ich miastem. Z pewnością pomoże w tym budowa bogatej świątyni ku czci wybranego patrona lub patronki albo poświęcenie im jednego z dwóch nowych Cudów Świata dostępnych w dodatku. Jeśli jednak oczekujesz przysługi od jakiegoś boga, nie możesz pozostać mu dłużny.

Podczas Ery I będziesz zbierać żetony Mitologii pozwalające wybrać, które bóstwo zamieszka w Panteonie oraz żetony Darów, dzięki którym zaskarbisz sobie jego przychyłność. Później, w Erze II i III, będziesz mógł obudzić boga lub boginię zamiast dobierać kartę. Jeśli zapewnisz bóstwu to, czego od ciebie żąda, umieścisz je obok swojego miasta.

Era III wprowadza też kolejny aspekt starożytnych religii: obszar rytualny. Grając w **Panteon**, zamiast trzech kart Gildii do talii wtasowuje się trzy karty Wielkich Świątyń. Każda z nich odpowiada innej kulturze śródziemnomorskiej. Jeśli bóstwo czczone w danej świątyni jest ci przychylnie, możesz zbudować ją za darmo. Na przykład mając wsparcie Izdy, możesz zbudować świątynię egipską, a wsparcie Enki pozwoli ci wznieść świątynię mezopotamską.

Premiera dodatku przewidziana jest na przełom października i listopada.



NEUROSHIMA HEX: DEATH BREATH (EDYCJA 3.0)

- Jak najłatwiej pokonać Death Breath? To proste. Po prostu myć zęby.

Death Breath to piętnasta armia do **Neuroshimy Hex** i zarazem przerażający wirus rozprzestrzeniający się od kilku miesięcy wokół wschodnich enklaw Molocha, w okolicach dawnego Detroit, który zmienia ludzi, mutanty i molochowe cyborgi w bezmózgie, krwiożercze bestie.

Podstawową zaletą tej armii są rosnące w trakcie rozgrywki możliwości doboru konkretnych żetonów ze specjalnej Puli Zombie i możliwość wystawiania coraz silniejszych wersji swoich jednostek dzięki Ożywieniu. Ponadto Death Breath dysponuje dużym wyborem miejsca zasieciowania przeciwnika, a także wywoływania Bitwy oraz Szarżą pozwalającą na przedarcie się do wrogiego Sztabu mimo jego osłony. Potężnym żetonem natychmiastowym jest Roszada z Przeciwnikiem pozwalająca przesunąć Sztab przeciwnika w śmiertelną pułapkę.

Premiera dodatku przewidziana jest na drugą połowę października.



TERRAFORMACJA MARSA

TERRAFORMACJA MARSA

SZWEDZKA RODZINA NA CZERWONEJ PLANECIE

Ostatnio mamy prawdziwy wysyp planszówek o tematyce marsjańskiej. W ten trend wpisują się między innymi rodzime tytuły: *Martians: A Story of Civilization* wydawnictwa RedImp i *First Martians: Adventures on the Red Planet* od Portalu, a także *Terraforming Mars* Szwedów z FryxGames. Tę ostatnią grę na nasz rynek zdecydował się wprowadzić Rebel i wydaje się, że to posunięcie było strzałem w dziesiątkę. W momencie, gdy czytacie te słowa, cały pierwszy nakład *Terraformacji Marsa*, ponieważ tak brzmi polski tytuł gry, jest już w całości wyprzedany, a od graczy płyną same pozytywne recenzje. Nie jest to dla mnie szczególnie zaskoczenie, gdyż miałem już przyjemność opisywać na łamach RT dzieła pracujących wspólnie w małym rodzinnym wydawnictwie braci Fryxeliusów i zawsze były to gry co najmniej dobre, a czasem nawet świetne. Czy tym razem też tak jest, a zachwyty, jakie możemy przeczytać na blogach i w mediach społecznościowych są uzasadnione?



Cóż, muszę przyznać, że pierwsze wrażenie wcale nie jest rewelacyjne. Wprawdzie w ozdobionym bardzo fajną ilustracją pudle dostajemy multum porządnej jakości komponentów (planszę główną, plansze graczy, masę kart i różnych znaczników oraz hekсы terenu), to jednak oprawa graficzna (poza wspomnianą okładką) przywodzi na myśl głębokie lata dziewięćdziesiąte XX wieku. Plansza jest prosta i czytelna, co należy zaliczyć na plus, ale wygląda trochę monotennie i mało zachęcająco. Planszетки graczy również, delikatnie mówiąc, nie powalają na kolana. Prawdziwa jednak „perełka” to ilustracje znajdujące się na ponad dwustu obecnych w grze kartach. Wykorzystano na nich zarówno rysunki, komputerowo wykonane rendery, jak i zwykłe zdjęcia. Taka niespójność stylu niestety bardzo razi, w dodatku sam layout kart zaprojektowany jest w sposób, w jaki grafiki do gier w XXI wieku się już po prostu nie robi. Da się jakoś do tego wszystkiego przyzwyczaić, poza tym rozumiem, że klimat planszówki opowiadającej o powolnej przemianie nieprzyjaznej ludziom planety w miejsce zdadne do życia niejako wymusza surową, ascetyczną oprawę wizualną. Na pewnie jej mankamenty można przymknąć oko lub potraktować je jako zabieg celowy, jednak widząc niektóre grafiki z kart, nie sposób powstrzymać ironicznego uśmiechu.

Jakość wykonania gry jest bardzo przyzwoita, jedynie nieco na minus wyróżniają się wydrukowane na cienkim papierze plansze graczy, a stronę wizualną nazwałbym kontrowersyjną – jednym taki retro-klimat przypadnie do gustu, innym nie – ale to, co w **Terraformacji Marsa** najważniejsze, czyli grywalność, stoi na naprawdę wysokim poziomie. Gra autorstwa Jacoba Fryxeliusa to kawał bardzo solidnego, mózgożernego euro dla od jednego do pięciu graczy w wieku od dwunastu lat. Wcielamy się w niej w szefów ziemskich korporacji (część z nich znana jest już z poprzedniej gry FryxGames, **Fleets: The Pleiad Conflict**) rywalizujących w dalekiej przyszłości o rządowe fundusze przeznaczone dla firmy, która wykaże się największymi postępami w przygotowywaniu Marsa do zasiedlenia przez ludzi. Przez szereg rund, zwanych w tej grze po-

koleniami, będziemy produkować surowce, zamieniać je na inne, podnosić temperaturę i poziom tlenu, budować miasta, zalesiać i nawadniać powierzchnię Czerwonej Planety, a przede wszystkim zagrywać karty projektów przyczyniające się do zwiększania możliwości naszej korporacji i utrudniające życie rywalom. Pojedyncze pokolenie podzielone jest na tury, w których każdy z graczy może wykonać jedną lub dwie akcje – zagrać kartę z ręki, wykorzystać akcję z karty, która już znajduje się na stole lub skorzystać z projektu standardowego – czyli jednej z kilku podstawowych akcji dostępnych dla wszystkich. Dopóki przynajmniej jedna osoba chce i może wykonywać swoje akcje, pokolenie trwa – kończy się zaś, gdy wszyscy spasują. Za swoje działania otrzymujemy Punkty Zwycięstwa, podliczane na koniec gry, czyli w momencie, w którym temperatura i zawartość tlenu w atmosferze osiągną maksymalne wartości na swoich torach, a na planszy pojawią się wszystkie dostępne żetony oceanów.



Mechanika **Terraformacji Marsa** jest dość złożona i na początku może wydawać się niezbyt intuicyjna, ale już podczas pierwszej

partii można ją spokojnie opanować. Jej esencją jest zagrywanie wspomnianych wcześniej kart projektów. Dzięki nim możemy podnosić swoją produkcję surowców, wymieniać jedne zasoby na inne lub wykonywać taniej podstawowe akcje, za które normalnie słono płaci się Megakredytami, czyli walutą obowiązującą w futurystycznym świecie gry.



Terraformacja Marsa nie jest tytułem lekkim. Siadając do stołu, należy przygotować się na dwie lub trzy godziny solidnego kombinowania, optymalizacji posunięć i ciągłego zastanawiania się nad tym, w jakiej kolejności zagrać posiadane na ręce karty, aby uzyskać z nich jak największe korzyści. Ogromną siłą tej gry są wzajemne zależności pomiędzy projektami i niesamowita wręcz możliwość „kręcenia kombosów”. Opcji jest multum i przed każdą akcją trzeba mocno pomyśleć, zwłaszcza że co pokolenie trafiają do nas nowe karty projektów (w zależności od wybranego wariantu gry mogą być dociągane losowo lub draftowane), a niemal wszystkie są w jakiś sposób przydatne. Ciągłe zaangażowanie i emocje płynące z rywalizacji powodują, że pomimo długiego czasu rozgrywki Terraformacja Marsa wcale nie męczy, a oczekiwanie na swoją kolejkę wypełniamy sobie, po prostu planując kolejne ruchy. Dawno już nie spotkałem się z sytuacją, w której podczas trzygodzinnej partii ani razu nie spojrzałem na zegarek. Przy **Ter-**



raformacji... mam tak co rozgrywkę. Spora w tym zasługa klimatu, którego, jak na tego typu grę, jest tu zaskakująco dużo. Warto w tym miejscu wspomnieć, że autor, Jacob Fryxelius, jest doktorem chemii, a jego grę rekomenduje nawet prezes stowarzyszenia Mars Society. Wszystkie rozwiązania mechaniczne są tu poparte wiedzą naukową, a uczestnicy rozgrywki naprawdę czują się

jak pionierzy przystosowujący do życia obcą planetę. W tytule o w gruncie rzeczy dość „suchej” mechanice jest to ogromna zaleta. Gdy do tego wszystkiego dodamy jeszcze różne warianty zasad: dla graczy początkujących i zaawansowanych oraz tryb solo, a także fakt, że pudełko zawiera też od razu dodatek **Era korporacyjna** (nowe karty wspierające indywidualny styl gry poszczególnych korporacji), dostaniemy świetną, wymagającą grę, która szybko się nie znudzi i zapewni wiele partii. A to wszystko za bardzo fajną cenę.

Terraformacja Marsa to świetny produkt. Jedyny większy mankament to dość archaiczna oprawa wizualna, natomiast od strony mechaniki i atmosfery mamy do czynienia z grą klasy światowej. Jest to solidne, intelektualnie wymagające euro z przemyślaną mechaniką i wyczuwalnym klimatem, które w dodatku zyskuje z każdą kolejną partią, kiedy lepiej poznajemy dostępne karty projektów i dostrzegamy możliwe zależności pomiędzy nimi. Bezpośredniej interakcji między graczami nie ma może za dużo, ale

poczynania przeciwników mają spory wpływ na nasze możliwości wykonywania akcji (niektóre karty posiadają specjalne wymagania, które aktualna sytuacja na planszy musi spełniać), a atmosfera rywalizacji powoduje, że nawet długi czas rozgrywki nie przeszkadza. W niewygórowanej cenie otrzymujemy produkt dający mnóstwo frajdy, choć raczej nieprzeznaczony dla niedzielnych graczy. **Terraformacja Marsa** to tytuł dla koneserów planszówkowej rozrywki najwyższych lotów, a dla mnie osobiście solidny kandydat do miana Zaawansowanej Gry Roku.



- wciągająca i wymagająca,
- masa kombinowania związanego z synergiami kart projektów,
- pomimo długiego czasu rozgrywki nie nudzi się i nie męczy,
- ma wyczuwalny „naukowy” klimat.



- archaiczna oprawa graficzna,
- raczej nie dla niedzielnych graczy.

Terraformacja Marsa

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 1-5 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 180 minut

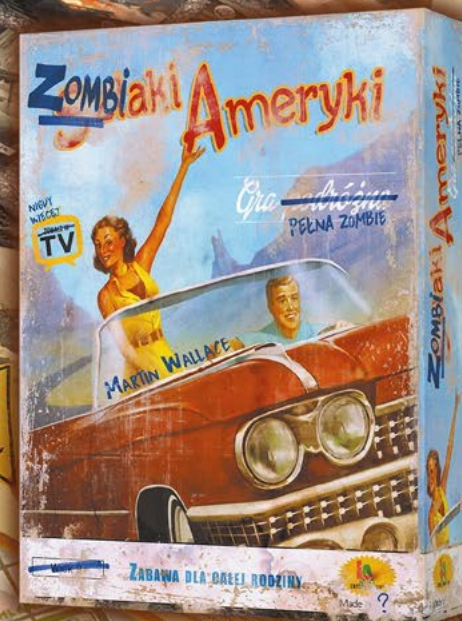
Cena: 159,95 złotych

ZOMBiaki Ameryki

Przetrwaj
apokalipsę
zombie!

Polska edycja "Hit Z Road".

REBEL
www.wydawnictwo.rebel.pl



ZŁO CZAI SIĘ ZA EKRANEM I NA PLANSZY

Trudno pisać o wszelkich grach w samych superlatywach. Końiec końców, potrafią być one strasznym wypełniaczem czasu, angażującym i wciągającym do cna. Wiele osób ucieka w świat wirtualny, aby zapomnieć o tym realnym. Zdarzają się liczne medialne ataki, szczególnie na gry wideo, a wcześniej na fabularne gry narracyjne – a to że promują one satanizm, a to że powodują przemoc, a to że uzależniają... Ataki w większości nie poparte żadnymi badaniami lub dowodami. Media szybko podchwyciły nieliczne smutne przypadki związane z grami. Choćby **Doom** był powiązany ze słynną masakrą w szkole w Kolorado, w 1999 roku.

Ciekawostką jest, że w latach 80. XX wieku, gdy salony z grami koryzowały się z wszelkim złem wychowującym chuliganów, pojawiły się naukowe opracowania wskazujące, że gry arkadowe mają pozytywny wpływ na młodzież, również jeśli chodzi o edukację, a negatywne zachowania wynikają z wychowania, nie zaś z samego grania. Mimo to media „głównego nurtu”, tak wówczas, jak i dziś, skupiają się na grach brutalnych, wybierając je z ogromnego wachlarza tytułów i pokazując, jak są niebezpieczne, zapominając przy tym o mnóstwie spokojniejszych produkcji.

Pojawiły się szkalujące książki, a potem filmy takie jak **Zagrajmy w „Lochy i potwory”** (tytuł oryginału **Mazes & Monsters**) z 1982 roku, z Tomem Hanksem w roli głównej, oparty na przekręconym przez prasę wydarzeniu i książce Rony Jaffe. Cała historia opowiada o Jamesie Dallasie Egbercie III, który w 1979 roku zniknął z uniwersytetu, a prasa zaczęła spekulować, że przyczyną tego była gra w larpową wersję **Dungeons & Dragons**. Wspomniany student zszedł do kanałów, aby popełnić samobójstwo, ale ponieważ mu się to nie udało, przez wiele dni ukrywał się w mieszkaniach znajomych i tanim hotelu, gdzie próbował się otruć, lecz wreszcie powrócił do rodzinnego domu. Wynajęty przez rodziców zaginionego prywatny detektyw powtarzał zaś prasie, że James zgubił się w tunelach podczas rozgrywki. Tę teorię podchwyciła prasa... i w zasadzie tak zostało. Nie-

mniej zarówno książka, jak i film podkreślały, że fakt grania wiąże się z problemami psychicznymi uczestników rozgrywki, którzy na końcu porzucają swoją pasję. A sam James był niewątpliwie psychicznie nie zrównoważony i popełnił samobójstwo w rok po wydarzeniach przedstawionych w książce.

Nie przeszkodziło to hysterii, jaką w latach 80. XX wieku wzbudziło w Stanach Zjednoczonych **Dungeons & Dragons** – grę wiązano z morderstwami, satanistycznymi rytuałami i samobójstwami; zakazyły ją szkoły, kościoły, a czasem nawet sądy, a policjanci często wspominali, że „podejrzany grał w **D&D**”. Jednocześnie sprzedaż tak wzrosła, że wydawca nie nadążał za dodrukami. W 1983 roku Patricia Pulling, obwiniająca RPG za samobójstwo syna, założyła organizację **Bothered About Dungeons & Dragons**, która zajęła się porównywaniem podręczników do gry z księgami okultystycznymi. Z kolei w 1984 roku kaznodzieja Jack Chick opublikował słynny komiks **Dark Dungeons**, w którym gracze naprawdę zapoznają się z arkanami magii podczas sesji (w 2014 roku pojawiła się w Sieci ironiczna ekranizacja rzeczzonego dzieła). Rzecz jasna podobne zarzuty pojawiały się już przed wiekami i dotyczyły choćby szachów.

Ataki na gry miały też kilka niespodziewanych efektów. W uwagi krytyków „wysłuchał się” słynny Lord British, czyli Richard Garriott, twórca serii **Ultima**, całego gatunku MMORPG (za sprawą **Ultimy Online**)

i miłośnik **D&D** (jego **Akalabeth: World of Doom**, czyli protoplastra słynnego cyklu **Ultima** niemalże do czasu wydania nosiła nazwę **D&D28**, jako że była to 28 iteracja gry wideo opartej na dziele Gygaxa i Arnesona). Pracując nad czwartą odsłoną serii **Ultima (Quest of the Avatar** ukazał się w 1985 roku), po doświadczeniach pierwszych części i po przeczytaniu wielu otrzymanych listów (wśród których pojawiły się nawet zarzuty o promowanie satanizmu), Garriott zdecydował się umieścić w świecie gry system moralności, za sprawą którego gracze mieli zastanawiać się nad konsekwencjami swoich czynów. Chciał w ten sposób rozpowszechnić ideę nie religijną, a filozoficzną – pokazać społeczeństwo rządzące się racjonalnymi zasadami, które każdy jest w stanie zrozumieć.





CARTOON HANGOVER

BRAVEST WARRIORS



Czy masz dzisiaj farta?

BRAVEST WARRIORS

Bravest Warriors to seria krótkich kreskówek, które zadebiutowały na kanale YouTube Cartoon Hangover w 2012 roku. Ich twórcą jest Pendleton Ward, który ma na swoim koncie Adventure Time (czyli Porę na Przygodę). Tytułowa kreskówka doczekała się dwóch sezonów (trzeci jest w drodze) i masy fanów. Bravest Warriors to przygody grupki przyjaciół z przyszłości (z roku 3085), którzy tworzą grupę bohaterów do wynajęcia. Każdy odcinek to 5-7 minut wypełnionych dziwnym humorem i absurdem.

Bravest Warriors to również pierwsza gra, jaką Catalyst Game Labs wydało w swojej nowej serii nazwanej **Encounters**. Co to za seria i jak gra się w **Encounters: Bravest Warriors**? Przyjrzyjmy się temu zagadnieniu nieco bliżej.

Encounters to seria gier karcianych z gatunku push-your-luck. Czyli takich, w których aby pokonać kolejne zadania, stawiamy na szali swoje szczęście. W przypadku **Encounters** szczęściem tym są rzuty kośćmi. **Bravest Warriors** zostało wydane w dwóch częściach. Mamy zatem dwie talie: niebieską i czerwoną. Obie to w zasadzie ta sama gra, z niewielkimi różnicami na kartach.

Każda gra zawiera siedem kostek i pięćdziesiąt pięć kart. Karty przedstawiają przede wszystkim zagrożenia, z jakimi przyjdzie zmierzyć się graczom, ale są też bohaterowie, w których gracze się wcielą oraz przedmioty, które pomogą im w walce z przeciwnościami losu.

Sama rozgrywka jest prosta. Każdy z graczy otrzymuje swoją postać, która ma jakąś zdolność specjalną. Karty wyzwania i przedmiotów tasuje się oddzielnie, tworząc dwie talie. Teraz pierwszy gracz bierze do ręki kości i zaczyna grać.

Gracz ciągnie kartę z talii zagrożeń i będzie musiał się z nią zmierzyć. Każda karta ma określony poziom trudności, który trzeba pokonać. Niektóre zagrożenia mają też cechy specjalne, które albo utrudniają walkę (bo na przykład nie pozwalają na pomaganie sobie przedmiotami), albo działają po pokonaniu zagrożenia przez gracza.

Kiedy karta jest już dociągnięta, gracz rzuca kośćmi. Teraz, używając wyników na kościach, musi pokonać zagrożenie. Aby to zrobić, powinien przydzielić do zagrożenia takie kości, aby suma ich oczek wynosiła dokładnie tyle, ile poziom trudności zagrożenia. Ni mniej, ni więcej. Kiedy mu się to uda, ma prawo sprawdzić swoje szczęście i próbować dalej. Jeśli się na to zdecyduje, ciągnie kolejną kartę Zagrożeń. Następnie rzuca kośćmi, które mu pozostały (te przydzielone do

poprzednio pokonanych kart nie mogą być użyte) i stara się pokonać nowe zagrożenie.

Oczywiście gracz może stwierdzić, że jednak nie chce ryzykować i wystarczy tej walki. W takim przypadku sprząta wszystkie pokonane zagrożenia, dostaje za nie punkty i tura przechodzi na kolejnego gracza.

A co jeśli gracz nie da rady pokonać zagrożenia? No cóż, w takim przypadku kończy turę i nie dostaje żadnych punktów, niezależnie od tego, ile niebezpieczeństw udało mu się pokonać do tego momentu w swoim ruchu. Do tego kolejny gracz ma szansę przejąć jego walkę i przy sprzyjających kościach przejąć punkty za jego wygrane starcia.

A co z przedmiotami, które mogą pomóc w trakcie spotkań? Jak je zdobyć? To proste. Trzeba je kupić, poświęcając punkty zwycięstwa. A to oznacza, że najpierw trzeba wygrać kilka potyczek bez pomocy fajnego sprzętu, polegając na szczęściu i zdolności bohatera.

Ciekawą opcją jest tu też tak zwana eskalacja. Kiedy graczowi uda się przydzielić wszystkie kości do zagrożeń w trakcie swojej tury, wydawać by się mogło, że nie może już próbować dalej walczyć. A jednak może. Nowe zagrożenia kładzie się w kolejnej kolumnie, a gracz od nowa rzuca wszystkimi kośćmi. Każda kolumna warta jest więcej punktów, więc przy dużym szczęściu jest szansa na sporą zdobycz punktową. Przy pechu traci się jednak wszystko. Gracz nie dostaje punktów za ukończone kolumny, więc trzeba wiedzieć czy warto pchać palec między drzwi.

Encounters: Bravest Warriors to maksymalnie losowa gra. I nie należy się tu spodziewać niczego innego. Jeden gracz może wygrać w pierwszej turze, ponieważ każdy rzut mu wejdzie, a do tego będzie miał fuksa przy dociąganiu kart Zagrożeń. Inny będzie zaś ostrożny, ale wyłoży się na pozornie prostych kartach. Ale taka już specyfika push-your-luck, gdzie główne skrzypce grają rzuty kośćmi. Nie znaczy to jednak, że gra jest kiepska. Wręcz przeciwnie. Jest zabawna i przyjemna. Grafika



jest co prawda nieco absurdalna, ale robi fantastyczny klimat. Jeśli ktoś lubi **Porę na Przygodę**, odnajdzie się w tej stylistyce momentalnie. Jeśli zaś ktoś oglądał **Bravest Warriors**, pewnie kupi tę grę, bo to właśnie **Bravest Warriors**. Na kartach znajdziemy postacie i przedmioty znane z serialu. Świetna rzecz.

A czy potrzebujecie obydwu talii? Niekoniecznie. Są one niemalże identyczne, a różnice są kosmetyczne. Z drugiej strony dwie talie to możliwość grania w więcej osób, to zaś czasem może się przydać. Na szczęście gra jest dość tania. Można więc zawsze dorzucić drugą talię do jakiegoś innego zakupu.



- proste zasady,
- przyjemna graficznie,
- specyficzny humor.



- nie dla fanów losowości,
- dziwny podział na dwie talie.

Encounters: Bravest Warriors

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-4 (8 przy dwóch zestawach) osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: 49,95 złotych

nIQczemni

szaleni naukowcy

Nieśmiertelność. Dla wielu ludzi oznacza to bardzo długie życie. Ale dla ciebie to coś więcej. Chcesz, aby twoje dokonania były największymi osiągnięciami w dotychczasowej historii świata zarówno na płaszczyźnie technicznej, jak i artystycznej. Pragniesz pozostawić nieprzemijający ślad w annałach ludzkości. A w tym celu potrzebujesz zasobów. Podbicie świata powinno rozwiązać ten problem.

Jednak nie tylko ty wpadłeś na ten pomysł. Inni szaleni naukowcy również knują, jak podbić świat. To tak bardzo ludzkie: rozwijać naukę i dążyć do potęgi. W laboratorium nie rządzą przecież myszy. Ale dla ciebie inni uczeni to również banda strachliwych gryzoni, którym pokażesz, gdzie ich miejsce.



DARK MOON

A GAME BY EVAN DERRICK

BSG PO CIEMNEJ STRONIE KSIĘŻYCA

Wiele osób uwielbia Battlestar Galactica. Są jednak i takie, które mimo że grę bardzo lubią, to jednak chciałyby w niej coś zmienić. Takim człowiekiem jest Evan Derrick, który chciał grać w BSG nieco szybciej. Dlatego stworzył grę znaną jako BSG Express, która była dostępna w formacie print&play. Jako że bardzo spodobała się graczom, postanowiono ją wydać w normalny sposób. Problemem był tytuł, ponieważ BSG było już oczywiście zarejestrowane. Stąd właśnie Dark Moon.

Jest to gra, w której mamy ukryte tożsamości i dwie grupy mające odrębne cele. Gracze wcielają się w astronautów, którzy siedzą na Tytanie (księżycu Saturna). Zostali tam wysłani w celu obsługi stacji wydobywczej. Niestety zdarzył się wypadek i ktoś z załogi został zainfekowany tajemniczym wirusem. Kto? Nie wiadomo. To znaczy ci zainfekowani wiedzą, że coś jest z nimi nie tak. Na tyle „nie tak”, że próbują zniszczyć placówkę i zabić resztę postaci. Na początku gry gracze losują więc karty tożsamości, które określają czy jest się zainfekowanym, czy nie.

Baza wydobywcza na Tytanie ma trzy główne punkty, które interesują obie strony konfliktu. Są to Tarcze, Posterunek i System Podtrzymania Życia. Te trzy rzeczy będą się w trakcie gry psuły, utrudniając życie niezainfekowanym, a przybliżając zainfekowanych do zwycięstwa. Przy czym „będą się psuły” to oczywiście niewinne określenie wspólnych wysiłków zainfekowanych ku temu, aby bazę trafił szlag.

Gra jest dość prosta mechanicznie. W swojej turze gracz ma prawo do wykonania jednej z kilku akcji. Może spróbować naprawić jeden z zepsutych systemów. Może wydać innemu graczowi rozkaz, dzięki czemu ten gracz będzie mógł wykonać dwie akcje. Może rozpocząć głosowanie, aby wysłać kogoś do kwarantanny, albo spróbować samotnie wypełnić kawałek celu przybliżającego niezainfekowanych do wygranej. W końcu może też ujawnić, że tak naprawdę jest zainfekowany i popsuć trochę bardziej bazę. Oczywiście będąc jawnym zainfekowanym, gracz ma do dyspozycji nieco zmieniony zestaw akcji, ponieważ stara się on wtedy już jawnie szkodzić i nie musi bawić się w ciuciubabkę.

Po turze graczy nadchodzi czas na jakieś zadanie do wykonania, któ-

re uczestnicy zabawy muszą wspólnie rozwiązać, aby nie dopuścić do kolejnych awarii bazy. Te zaś dzielą się na dwa typy. Pierwszym są Konsekwencje. To opisowe zadania, podczas których jakiś gracz musi podjąć suwerenną decyzję, co do swojego zachowania (akcji), aby zaliczyć zadanie. Jeśli tego nie robi, zwykle ściąga na siebie podejrzenia reszty grupy, nie mówiąc już o negatywnych konsekwencjach dla stacji. Drugi typ to Awarie. Dotyczą one zwykle jednego z trzech systemów, o których już wspominałem. Na karcie Awarii mamy informację, jaki jest jej poziom trudności i co się stanie, jeśli nie uda się „przejsć” danej karty, a także, jakie są nagrody za jej zda-



nie. I tu zaczyna się tak naprawdę cała zabawa.

Rozgrywka w **Dark Moon** jest bowiem oparta na kościach. Specjalnych kostkach sześciościennych, które na czterech ściankach mają wartości ujemne (-1 i trzy razy -2), a na dwóch wartości dodatnie (czarne kości mają +3 i +4, a czerwone +2 i +3). Gracze rzucają tymi kostkami za swoimi zasłonkami i przydzielają wyniki do wydarzeń. Niezainfekowani chcą oczywiście dodawać wartości dodatnie, aby zdać „test”. Zainfekowani będą dokładać natomiast wartości ujemne, ponieważ chcą zniszczyć bazę. Co ciekawe, mechanizm kości sprawia, że dołożenie minusa oczywiście rzuca na gracza podejrzenia, ale nie oznacza automatycznie, iż na bank jest on tym złym. Roz-

kład wartości na kostkach sprawia bowiem, że łatwo jest wyrzucić same minusy. A dołożyć coś trzeba, o ile gracz zadeklarował się brać udział w teście. Tak, można zadeklarować, że nie bierzemy udziału w próbie opanowania awarii. Może nie mamy kostek albo mamy ich na tyle mało, że nie chcemy rzucić samych minusów? A może po prostu nie chcemy pomagać.

Niezdanie testu ma zawsze jakieś negatywne konsekwencje. Psują się Tarcze, Posterunek, albo System Podtrzymywania Życia. Każda awaria przybliża zainfekowanych do zwycięstwa, a niezainfekowanym utrudnia życie, ograniczając im dostępne akcje lub liczbę kostek, jakich mogą używać.

Udane rozwiązanie zadania przybliża niezainfekowanych do zwycięstwa. Muszą oni bowiem ukończyć cztery główne wydarzenia, jakie pojawiają się na planszy. Każde takie wydarzenie ma kilka faz do ukończenia. Ukończenie fazy to albo pozytywne zaliczenie karty zadania, albo udane wykonanie akcji, której efektem jest dołożenie znacznika do wydarzenia. Kiedy na aktualnym wydarzeniu znajdzie się odpowiednia liczba znaczników, zostaje ono „zaliczone” i jeden z graczy, który pełni rolę kapitana, ciągnie dwie nowe karty, spośród których wybiera jedną i ustawia jako kolejne wydarzenie do przejścia. W sumie gracze mają do wykonania cztery takie wydarzenia, a każde z nich ma od dwóch do czterech faz, które należy ukończyć. Gra może zakończyć się na kilka sposobów. Kiedy jeden z trzech systemów stacji będzie całkowicie zniszczony, gra kończy się i niezainfekowani przegrywają. To samo stanie się, gdy wszyscy niezainfekowani znajdą się jakimś cudem w kwarantannie. Niezainfekowani mogą jedynie wygrać, przechodząc wszystkie cztery główne wydarzenia.

Czy zatem **Dark Moon** faktycznie jest tylko BSG tylko w trybie ekspresowym? Ciężko powiedzieć. Na pewno rozgrywka jest szybka. Tury graczy nie dłużą się, tak samo jak rozpatrywanie zadań. Tylko czy to jeszcze **BSG**?



I tutaj właśnie pojawia się element, który jest największą zaletą i jednocześnie wadą gry. Kostki. Z jednej strony bardzo ciekawie sprawiają, że nie możemy być pewni czy gracz dający minusy jest tym „złym”. Być może jest dobry, ale po prostu kiepsko rzucił. Wszak cztery na sześć ścianek każdej kostki ma ujemne wartości. Zatem szansa rzucenia tylko minusów na trzech lub czterech kościach jest spora. Kostki bardzo fajnie podnoszą uczucie paranoi, podejrzewania każdego i w ogóle tych najgorszych uczuć.

Z drugiej jednak strony kości są koszmarem dla niezainfekowanych. Ta drużyna może przegrać w mgnieniu oka nie z uwagi na świetne manipulowanie resztą załogi przez zainfekowanych, ale po prostu przez beznadziejne rzuty. W drugą stronę nie ma zbyt dużych szans. Nie spodziewajcie się, że „zli” подарują wam wygraną pozytywnymi rzutami.

No i ostatnia sprawa związana z kośćmi i zasłonkami. Jak się możecie domyślać, takie rozwiązanie sprawia że w Dark Moon można grać tylko z ludźmi, o których wiemy, że nie będą oszukiwać i zmieniać wyników na kościach. O ile nie będzie z tym problemu w mniej lub bardziej zamkniętych grupach grających wspólnie, to zagranie z przygodnie poznanymi ludźmi może nieść ze sobą pewne niebezpieczeństwo. Jak to trafnie ujął jeden z moich znajomych: jest to gra dla ludzi o wysokiej moralności.

rozkazu nie jest zbyt silna, jak to zasugerował jeden z moich współgraczy. Jest to w sumie darmowe rozmnożenie jednej akcji na dwie. Co prawda musimy zlecić to komuś innemu, kogo nie do końca możemy być pewni, ale w sprzyjających warunkach zamiast jednej akcji regularnie wykonujemy dwie. Dla niezainfekowanych może to być potężna broń, nawet biorąc pod uwagę niekorzystne układy kostek.



Cóż, mi **Dark Moon** się spodobał. Jestem w stanie przełknąć losowość, a moi znajomi nie oszukują w trakcie gry. Nietypowe grafiki również przypadły mi do gustu. Ta ich surowość i niekiedy umowność jest całkiem klimatyczna. Trochę zastanawiam się nad tym czy akcja wydania

Dark Moon to z pewnością gra, do której usiądę chętniej niż do **Battlestara** (tak, nie lubię BSG). Jest losowa, ale przy tym klimatyczna, emocjonująca i dość szybka. Z tego co wiem, szykuje się również do niej dodatek. Zapraszam was zatem do stacji wydobywczej na Tytanie. Sprawdźmy, kto jest nosicielem wirusa.



- klimat,
- oprawa graficzna,
- mechanika kości.



- losowość potrafi ustawić grę,
- podatna na oszukiwanie,
- cena.

Dark Moon

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 3-7 osób

Wiek: 12+

Czas gry: 75 minut

Cena: 249,95 złotych

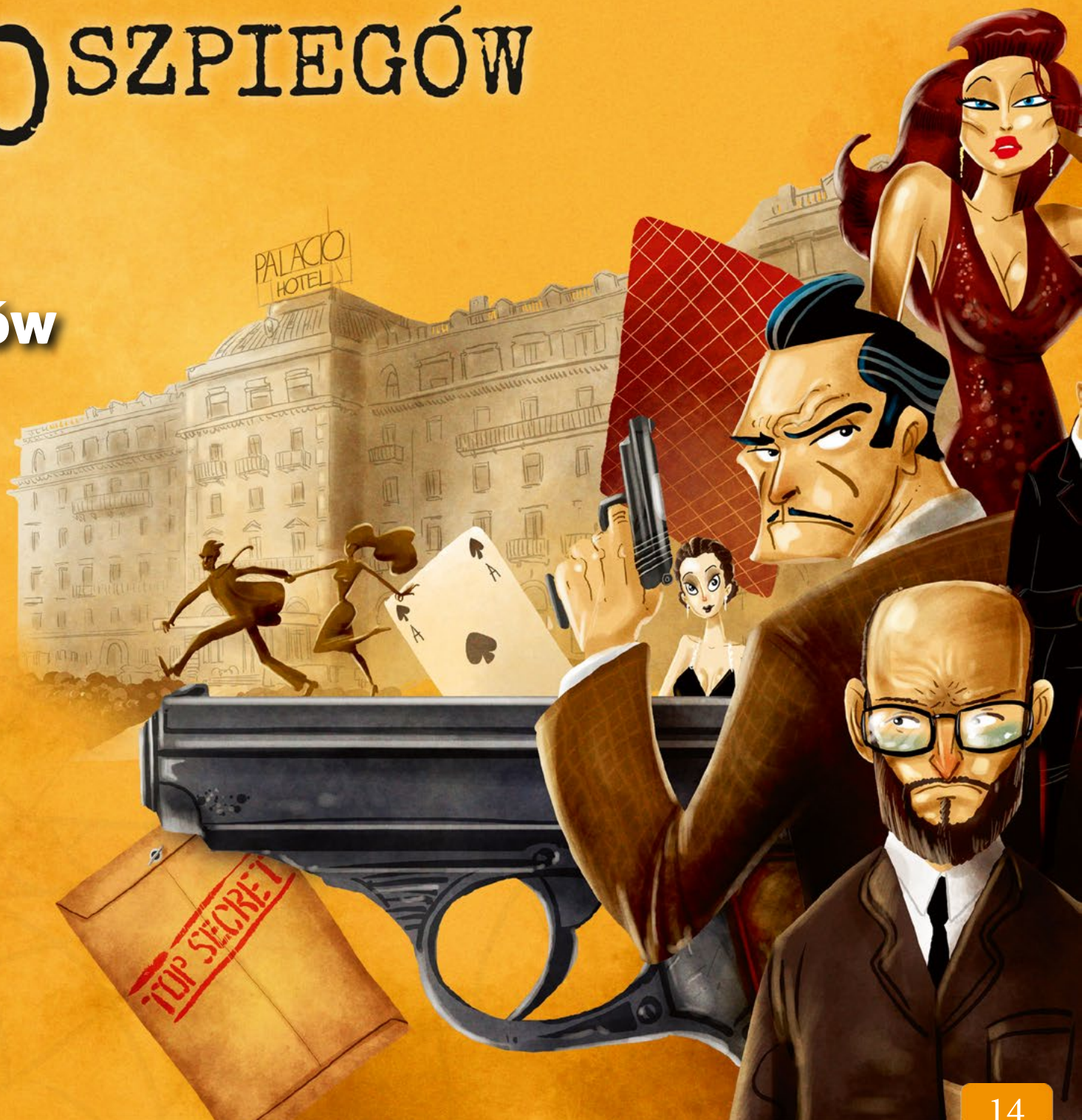
MIASTO SZPIEGÓW

ESTORIL 1942

Pojedynek szpiegów wagi średniej

MIASTO SZPIEGÓW: ESTORIL 1942

Gry o tematyce szpiegowskiej stały się ostatnimi czasy dość popularne. Niedawno sukcesem zakończyła się zbiórka społecznościowa na Cafe Rose, dodatek do doskonałej Stawki większej niż życie, a Tajniacy – święcący triumfy w kategorii gier imprezowych – otrzymali nową wersję, czyli Tajniaków: Obrazki. Wspominam o tych dwóch tytułach, ponieważ są one przedstawicielami krańcowo odmiennej złożoności rozgrywki. Pod tym względem Stawka... to typowa waga ciężka, Tajniacy zaś to przedstawiciel wagi lekkiej. Miasto Szpiegów: Estoril 1942, bohater niniejszej recenzji, plasuje się natomiast dokładnie po środku tej skali.



Łączka fabularna gry koncentruje się na zmaganiach szpiegów podczas drugiej wojny światowej, które miały miejsce w tytułowym miasteczku położonym nieopodal Lizbony. Faktycznie było to jedno z tych miejsc, które przyciągało wiele wpływowych i intrygujących osobistości, a część z nich parała się szpiegostwem na rzecz swojego kraju. Tył instrukcji głosi, że „gra została zainspirowana prawdziwymi wydarzeniami [...], ale owa inspiracja przejawia się głównie w odwzorowaniu realnych miejsc na kafkach planszy. Nie należy zatem od **Miasta Szpiegów** wymagać jakichkolwiek głębszych nawiązań historycznych, ponieważ ich po prostu nie posiada.

Estoril 1942 jest po prostu dobrze zaprojektowaną grą logiczną, która polega na takim obstawianiu pól dostępnymi zasobami, aby pokrzyżować plany innym uczestnikom zabawy, maksymalizując przy tym własne zyski. Zasobem w tym przypadku są kafki postaci, które przedstawiają szpiegów biorących udział w intrygach dziejących się w tytułowym mieście. To zaś zmienia się z rozgrywki na rozgrywkę i z rundy na rundę, ponieważ za każdym razem układa się je losowo z sześciu kafli na osiem dostępnych w grze. Sprawia to oczywiście, że regrywalność owego tytułu znacznie wzrasta, a gdy dodamy do tego fakt, iż kafki mogą zostać dołożone do siebie dowolnie – bokiem, do góry nogami lub w inny, zupełnie nie pasujący do zachowania topografii ulic sposób – rośnie ona jeszcze bardziej. Grając w **Miasto Szpiegów**, naprawdę trudno o dwa identyczne ułożenia planszy. Jest to z pewnością ogromnym plusem tej gry.

Losowość rozłożenia planszy ma tak duże znaczenie z dwóch powodów. Pierwszym z nich jest fakt, że kafki rozpatruje się pod koniec rundy zawsze od tego okrazonego najmniejszą liczbą porządkową. Drugim powodem jest zaś to, że w obrębie każdego kafka pola rozpatruje się w ten sam sposób. Każdy gracz musi natomiast dokładać swoich szpiegów zawsze od zewnętrznych pól, czyli tych znajdujących się na krańcach planszy, a wewnętrzne może zająć postacią dopiero wtedy, kiedy sąsiadują one z polem, na którym już jakąś posiada. Bardzo często dochodzi więc do sytuacji, w której należy w pierwszej kolejności zająć mniej atrakcyjne pole, na przykład takie, na którym widnieje rzymska liczba trzy, aby uzyskać dostęp do tego lepszego. Jest to o tyle istotne, że zdolności postaci aktywowane

są zawsze od pola z najniższą wartością i kiedy uda się jakiemuś graczowi użyć odpowiednich zdolności danego szpiega wcześniej od pozostałych, może to doprowadzić do sytuacji, w której z dużym prawdopodobieństwem wygra on przypisaną do danego kafka nagrodę.



Skoro już przy zdolnościach postaci jesteśmy, to obok siły wpływów poszczególnych szpiegów są one głównym elementem mechaniki rozgrywki – można wręcz stwierdzić, że najważniejszym. W swojej turze gracz musi dołożyć jednego z posiadanych na ręku szpiegów na planszę – na jej pole zewnętrzne lub wewnętrzne – i jest to jedyne działanie, jakie może podjąć. A zatem runda gry rozgrywana jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż wszyscy gracze dołożą tyle postaci, aby nie móc już wykonać kolejnego ruchu. Liczba posunięć jest zaś zależna od liczby graczy biorącej udział w rozgrywce i dla przykładu w grze trzyosobowej, w trakcie rundy każdy gracz musi dołożyć na planszę po cztery postaci. Kiedy już do tego dojdzie to – podobnie jak w **Colt Expressie** – rozpoczyna się rozpatrywanie wszystkich sześciu kafli planszy: od tego z najmniejszą liczbą porządkową do tego z największą. I to właśnie na tym etapie wchodzi do gry zdolności postaci.

Na każdym kafku planszy nagrodą, o którą toczą się boje, jest możliwość wzięcia na ręce kolejnego kafka szpiega. Początkowo nasza siatka składa się z sześciu bazowych szpiegów, którzy są dość przeciętni. Każdy pozyskany z planszy szpieg, poszerza więc znacznie nasze możliwości działania. Aby zgarnąć kafel postaci, należy wygrać w pierwszej kolejności siłą wpływu z innymi graczami. Nie wystarczy jednak po prostu zsumować stosownych wartości i wyłonić na tej podstawie zwycięzcę. Gdyby tak było, **Estoril 1942** byłby po prostu zmarnowanym pomysłem ze skrajnie nudnym przebiegiem rozgrywki. Dzięki umieszczonym na kafkach szpiegów pięciu zdolnościom zabawa nabiera rumieńców. To właśnie one sprawiają, że kolejność aktywacji poszczególnych postaci, a nawet kafli planszy, ma kolosalne znaczenie.

Jakie to zdolności? Pierwsza z nich, zabójca, pozwala cofnąć na ręce właściciela dowolną postać leżącą na tym samym kafku planszy. To zaś oznacza, że nie dość, iż nie doda ona swojej siły wpływu, to – co gorsza – nie użyje swoich własnych zdolności. Początkującym graczom wydaje się, że zabójca jest zdolnością najsilniejszą. Nie jest to jednak prawdą. Na przykład uwodziciel może sprawić, że użycie zabójcy stanie się mało opłacalne. Zdolność ta pozwala bowiem przesunąć postać z sąsiadującego kafka planszy na ten obecnie rozpatrywany. Co prawda taka postać nie może już użyć własnych zdolności, ale nadal dodaje swoją siłę wpływu przy rozpatrywaniu



danego kafla. Niejednokrotnie zdarza się więc, że zlikwidujemy zabójcą silną postać, aby za chwilę na dane pole wkroczyła jeszcze silniejsza. Czasami zresztą nie zdążymy nawet użyć naszego ukochanego mordercy, ponieważ przeciwnik przesunie go na inny, właśnie rozpatrywany kafel i cały nasz misternie budowany plan trafi szlag. No i zawsze jest jeszcze trzecia zdolność, dyplomata, która pozwala „ochronić” jedną postać przed zakusami zabójców oraz uwodzicielii. Jest jeszcze i nacjonalista, który otrzymuje bonusową siłę zależną od liczby postaci, które posiadają na swoim kafelku tę samą flagę, co on. Jest to niezwykle wkurzająca zdolność, ponieważ pozwala „pakować” siłę danego bohatera kosztem siatek szpiegowskich innych graczy. Wystarczy, że mają oni na przykład Brytyjczyków i nagle nasz brytyjski nacjonalista staje się prawdziwym mocarzem. A gdy wszystko inne zawiedzie, zawsze jest jeszcze konspirator, który pozwala podmienić kafelek nagrody z wierzchnim ze stosu dobierania, co niejednokrotnie sprawia, że tak naprawdę nie było,



Pięć zdolności postaci i kolejność ich aktywacji przekłada się na bardzo mózgową grę, pełną nieoczekiwanych zwrotów akcji. Dodajmy do tego jeszcze, że każdy kafel planszy posiada jakąś zdolność specjalną i otrzymamy wieloaspektową łamigłówkę logiczną – bo tak naprawdę tym właśnie jest Miasto Szpiegów. To gra logiczna, okraszona dużą dawką niepewności i pewną dozą losowości. Gracze działają w środowisku ograniczonego dostępu do informacji, część postaci pojawia się bowiem na planszy zakryta, część zmienia swoje położenie w trakcie rozpatrywania zdolności,

a wielu zagrań nie sposób do końca przewidzieć, ponieważ gracze nie zawsze użyją dostępnych im zdolności w taki sposób, aby zoptymalizować własne zyski. Otrzymujemy zatem skomplikowaną układankę, która działa najlepiej przy maksymalnej liczbie, czyli czterech graczy. Przy dwóch zabawa staje się zbyt statyczna, przy trzech zaś czuć, że brakuje tego czwartego do brydża.

Gra toczy się w ten sposób przez cztery rundy, a zabawę wygrywa osoba, która zdołała uzbierać najwięcej punktów zwycięstwa na swoich postaciach. Tutaj też mamy do czynienia z pewnymi ciekawymi rozwiązaniami, ponieważ na ręce możemy mieć maksymalnie sześć postaci. W trakcie rozgrywki będziemy zatem wyrzucać te najmniej przydatne z punktu widzenia przyjętej przez nas taktyki. Nawet ci szpiegowie, z których zrezygnowaliśmy, zapewniają nam jednak pod koniec gry po jednym punkcie zwycięstwa. Dodatkowo ci z wysoką siłą wpływu lub masą zdolności wariacji są zazwyczaj mało punktów, więc z jednej strony w trakcie rozgrywki błyszczą, z drugiej jednak, jeśli zostawimy ich na ręce zbyt długo, mogą przyczynić się do naszej porażki. No i są jeszcze trzy losowane na początku gry misje, które punktuja symbole zdolności lub narodowości postaci po sześć punktów dla osoby, która posiada ich najwięcej. A zatem wyrzucić postać z dwoma symbolami zabójcy, ale tylko jednym punktem zwycięstwa, czy liczyć na wygraną w danej kategorii? Decyzje, decyzje, decyzje. To kolejna warstwa, która sprawia, że w **Estoril 1942** nie ma łatwych rozwiązań.



Mogę polecić tę grę każdemu miłośnikowi dobrych gier logicznych, które na dość prostym szkieletcie mechanicznym budują niezwykle rozbudowany model rozgrywki. Z pewnością nie jest to gra, która zachwyci pasjonatów historii lub miłośników skomplikowanej wojny wywiadów o przygodowym charakterze. Dla tej grupy o wiele lepszym wyborem będzie wspomniana we wstępie niniejszej recenzji *Stawka większa niż życie*. Miłośnicy szybkiej, imprezowej rozgrywki powinni natomiast sięgnąć raczej po *Tajniaków*. **Miasto Szpiegów: Estoril 1942** będzie zaś prawdziwym strzałem w dziesiątkę dla miłośników główkowania. Spędzą oni przy nim co najmniej kilka udanych wieczorów.



- wysoki poziom regrywalności,
- proste zasady, skomplikowana rozgrywka,
- ciekawe synergie pomiędzy zdolnościami postaci.



- słaba skalowalność.

Miasto Szpiegów: Estoril 1942

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 139,95 złotych

An illustration featuring Sherlock Holmes on the left, wearing his iconic brown deerstalker hat and trench coat, holding a smoking pipe. To his right is Mycroft Holmes, depicted with a more mature, balding face, wearing a dark suit and a red tie. The background shows a stylized London skyline with the Big Ben clock tower prominent on the right. The title 'Holmes' is written in a large, elegant white script, with 'Sherlock & Mycroft' in a smaller, white sans-serif font below it.

Holmes

Sherlock & Mycroft

LICZENIE KART NAD TAMIZĄ

HOLMES: SHERLOCK & MYCROFT

Ostatnimi laty Sherlock Holmes miewa się w popkulturze bardzo dobrze. Nie powinno więc nikogo dziwić, że detektyw z Baker Street 221B pojawia się również na okładkach gier planszowych. Czego można spodziewać się po takiej grze? W końcu nazwisko zobowiązuje. Śledztwa? Dedukcji? Rozwiązywania zagadek? Abstrakcyjnej gry o kompletowaniu zestawów kart z motywem zbierania poszlak doklejonym dla świętego spokoju na kartach instrukcji?

Miejmy to już za sobą. Bracia Holmes (oraz inne postacie z twórczości Arthura Conan Doyle'a) są w tej grze jedynie ilustracjami i próżno doszukiwać się w nich czegoś więcej. Nie mam z tym problemu, o ile rozgrywka jest interesująca. A muszę przyznać, że pomysł na grę jest całkiem ciekawy. Celem obu graczy siedzących przy stole jest zbieranie kompletów kart o różnych wartościach. W talii znajdują się karty o wartościach od trzech do dziewięciu, gdzie trójka występuje trzy razy, czwórka cztery razy i tak dalej. Posiadanie większości kart danej wartości daje nam punkty – większość piątek to pięć punktów, większość szóstek to sześć punktów i tak jak zdanie wcześniej: i tak dalej. Postawienie sprawy w ten sposób wydaje się narzucać oczywiste zagrania – najlepiej bić się o najwyższe karty. W zasadach jest jednak kilka haczyków.



Po pierwsze: zebranie wszystkich sztuk danej karty daje dodatkowe trzy punkty. Po drugie: jeśli mam większość, powiedzmy, dziewiątek – dostaję dziewięć punktów i tracę po jednym punkcie za każdą dziewiątkę posiadaną przez przeciwnika. O! I robi się ciekawie. Przez tak ustaloną punktację ruchy przestają być oczywiste. Niskie karty łatwiej zebrać jako pełen komplet, ale to wysokie dają potencjalnie większe ko-

rzyści. Każdy ruch trzeba ważyć i kombinować w odpowiedzi na ruchy przeciwnika. A kiedy dodamy do tego możliwość pozyskania jokera, którego można traktować jako kartę dowolnej wartości, ale trzeba się na to zdecydować od razu? Robi się jeszcze ciekawiej.



Ten sposób liczenia punktów to najlepsza rzecz znajdująca się w tym małym pudełku i mógłbym ją chwalić przy każdej nadarzającej się okazji. Jest to jednak jedna z dwóch łamigłówek oferowanych przez tę grę. Wiadomo, że karty trzeba jakoś pozyskiwać, a wymyślenie na to odpowiedniego sposobu to właśnie ta druga połowa gry.

Mamy tu do czynienia z mechaniką naprzemiennego wyboru akcji. W każdej z siedmiu rund obaj gracze wykonają po trzy akcje, z których podstawowe pozwalają na pozyskiwanie żetonów śledztwa, a inne na zamianę ich na karty leżące w odkrytym rzędzie. Na początku gry akcji do wyboru jest pięć, w każdej kolejnej rundzie pojawia się następna. Wybór akcji przez jednego gracza nie wpływa w żaden sposób na możliwość podjęcia jej przez drugiego, więc nie ma tu wzajemnego blokowania ruchów. Szczerze mówiąc, uznaję to za niewykorzystaną możliwość. Jedynym problemem, z jakim musimy się mierzyć jest to, że pomiędzy kolejnymi rundami

pionki służące do zaznaczania podejmowanych akcji nie znikają z planszy, a na jednym polu nie mogą stać dwa należące do jednego gracza, więc trzeba je wcześniej przestawić. No dobrze, jest jeszcze inny problem – jeśli dwóch graczy wybierze w danej rundzie to samo pole akcji (z pewnymi wyjątkami), w kolejnej staje się ono niedostępne.

To, co w tym rozwiązaniu mi się podoba to fakt, że poza trzema podstawowymi polami/postaciami dostępnymi na początku gry, cała reszta pojawia się w losowej kolejności. Dzięki temu teoretycznie trudno popaść w jakiś schemat i dwie rozgrywki nigdy nie będą wyglądały tak samo, szczególnie że w każdej jedna z kart z polami akcji w ogóle nie wejdzie do gry. Słowo „teoretycznie” nie pojawiło się jednak bez powodu. Bardzo często dochodzi do sytuacji, w której najbardziej oczywisty ruch jest jednocześnie tym najbardziej pożądanym: weź największą możliwą liczbę żetonów, weź największą możliwą liczbę kart. Jeśli żadna z tych opcji nie jest dostępna, przestaw pionek w taki sposób, aby ją odblokować. W grze jest karta, która pozwala jedną akcją pobrać aż pięć żetonów śledztwa. Nie grałem partii, w której nie byłoby to pole pierwszego wyboru dla obu graczy.



Ta mechanika po prostu nie daje specjalnego pola do popisu. Akcji jest niewiele i nie są zbyt różnorodne, a większość zebranych kart jest trzymana odkryta. Jedyna rzecz, jaką można zaskoczyć przeciwnika to niewielka pula kart, które można przed nim ukryć dzięki działaniom pewnych postaci. Na wielkie zwroty akcji nie ma jednak co liczyć. Uwierało mnie też i to, że w odkrytej puli kart możliwych do wzięcia znajdują się tylko cztery, przez co łatwo było o doznanie uczucia „biorę to, co jest, a nie to, czego potrzebuję”.



Cóż, wychodzi na to, że koniec końców będę jednak marudził. Pomysł z ciekawym liczeniem punktów podoba mi się bardzo. Jednak gra, w którą go opakowano nie rajcuje mnie tak, jakbym tego chciał. Na głównej planszy jest trochę zbyt mało interakcji i niewiele możliwości interesujących zagrań. Ot, chciałoby się czasem rozwinąć skrzydła, ale nie ma na to miejsca.



- bardzo ciekawy sposób liczenia punktów,
- ładne wydanie.



- opiera się na wykonywaniu raczej oczywistych ruchów,
- mała pula dostępnych do wzięcia kart,
- niezbyt duża interakcja.

Holmes: Sherlock & Mycroft

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 69,95 złotych

SZEREGOWY PINGWIN

Czy gra o pingwinach może być fajna?



SZEREGOWY PINGWIN

Gdy dowiedziałem się, że będę recenzował grę Szeregowy Pingwin, pomyślałem sobie, że to kolejna gra dla dzieci, ewentualnie początkujących graczy. Niby sytuację poprawiało nazwisko Bruno Cathali umieszczone na puszcze, jednak już spojrzenie na grafikę z pudełka ponownie nastrajało mnie mało optymistycznie. Pomyślałem sobie: no nic, zagrajmy, najwyżej napiszę, że to gra nie dla mnie.

Zacznę od pierwszego wrażenia, ponieważ ono jest tutaj kluczowe. Gra jest w puszcze, na niej grafika z pingwinami, no i tytuł **Szeregowy Pingwin**. Moje pierwsze skojarzenie to **Pingwiny z Madagaskaru**, gra dla dzieci, pewnie jakaś układanka. Po dokładnym obejrzeniu pudełka pojawiały się jednak nowe informacje – pierwszą było nazwisko autora gry, Bruno Cathali. To dobrze pomyślałem, to facet od **Cyklad i Five Tribes**, może więc te pingwiny nie będą takie złe. Z drugiej jednak strony, obok nazwiska mistrza, pojawiło się inne, w ogóle mi nieznane, czyli Matthieu



Lanvina. I znów pojawiły się wątpliwości, że to pewnie nowy autor gier planszowych i wydawnictwo, chcąc sprzedać więcej pudeł, dorzuciło Cathalę, który pomagał tylko w testach. Spojrzenie na bok pudełka, a tam widnieje informacja, że gra przeznaczona jest dla dzieci od dziesiątego roku życia, czyli nie jest skierowana dla tak małych graczy, jak się początkowo wydaje. Te sprzeczne informacje nie pomogły już przy pierwszym kontakcie, ponieważ zupełnie nie wiedziałem, czego mam się spodziewać.

W pudełku znajduje się dziewięćdziesiąt kart i krótka, dobrze napisana instrukcja. Ilustracje na kartach prezentują pingwiny w pięciu różnych strefach. Mamy tu księżyc, puszcę, pustynię, Antarktydę i miasto. Same grafiki nie są specjalnie wyszukane i mogłyby być zdecydowanie bardziej atrakcyjne.



W grze chodzi o to, żeby zdobyć swoimi pingwinami kontrolę nad pięcioma strefami strategicznymi. Komu uda się to najlepiej, ten zostanie zwycięzcą. W praktyce mamy tu do czynienia z ciekawym mechanizmem zbierania zestawów, połączonym z zarządzaniem ręką, a to wszystko okraszone sporą dawką negatywnej interakcji.

Na początku rozgrywki rozdajemy graczom po osiemnaście kart, a dwie z nich trafiają na ich rękę. Potyczka trwa osiem rund składających się z trzech faz. W pierwszej fazie dobieramy dwie karty z własnego stosu, następnie wybieramy dwie z nich do przekazania graczom siedzącym po naszej lewej

i prawej stronie. Wszyscy zbieramy karty i z nowo utworzonej ręki wybieramy jedną kartę, którą ujawnimy i położymy przed sobą na stole. Karta ta pochodzi z jednego z obszarów oraz ma wartość punktową wskazującą na siłę naszego wpływu na tę strefę. Karty z najniższymi wartościami (od jednego do trzech) posiadają specjalne zdolności, które zadziałają, jeśli zdecydujemy się na ich wyłożenie. Zdolności te umożliwiają wyłożenie dwóch kart w przyszłej rundzie lub zniszczenie karty przeciwnika, o ile została ona wyłożona w tej samej rundzie i ma wartość siedem lub wyższą. Mamy też możliwość zagrania Pingwiniego oka, które pozwala na podejrzenie, jakie karty decydują się wyłożyć współgracze i wybrania swojej karty po nich.

Na koniec gry sprawdzamy, kto zdobył przewagę w poszczególnych strefach. Gracz, któremu się to udało, otrzymuje tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi suma kart z tej strefy, które pozostały mu na ręce. Oprócz tego tam, gdzie nie mamy przewagi, otrzymujemy punkty z najsłabszej wystawionej karty.

Szeregowy Pingwin to bardzo sprytna gra karciana, która wymusza sporo kombinowania podczas rozgrywki. Mamy tu



sporo decyzji: począwszy od tego, jakie karty prześlemy przeciwnikom, a na tym, jaką kartę zdecydujemy się zagrać, kończąc. Czy chcemy skorzystać z akcji specjalnej, a jeśli tak, to jak ją wykorzystamy? Ta z pozoru banalna karcianka oferuje bardzo satysfakcjonującą rozgrywkę. W gronie osób lubiących wszystko przeliczać, może jednak doprowadzić do paraliżu decyzyjnego skutkującego przedłużaniem się rozgrywki.

Gra świetnie sprawdza się w gronie trzy- i czteroosobowym, kiedy nie wszystkie karty wchodzi do gry i dochodzi przyjem-

ny oraz nie psujący rozgrywki element losowości. Podczas rozgrywki pięcioosobowej gra trochę się przeciąga, a wyniki spłaszczają się. Wariant dwuosobowy całkowicie nie przypadł mi do gustu, mamy w nim bowiem aż dwóch wirtualnych graczy i podczas rozgrywki czuć sztuczność tego rozwiązania.

W przypadku **Szeregowego Pingwina** odnoszę wrażenie, że oprawa graficzna, sztuczne nawiązania do znanej kreskówki i mało chwytliwy tytuł wyrządzą tej grze poważną szkodę. Wiele osób nie sięgnie po nią właśnie ze względu na jej „dziecięcy” charakter. Szkoda, ponieważ gra świetnie sprawdzi się jako wymagający filler dla osób poszukujących krótkich gier, podczas których można ruszyć głową. Interesujący mechanizm punktowania, wysoka interakcja pomiędzy graczami i ciekawe decyzje to walory tego tytułu. Zdecydowanie polecam i utwierdzam się w przekonaniu, że Bruno Cathala to naprawdę świetny projektant gier planszowych.



- stosunek ceny do jakości,
- sporo decyzji jak na „szybką” grę,
- dużo ciekawej interakcji.



- oprawa graficzna,
- niczym nieuzasadnione nawiązania do kreskówki.

Szeregowy Pingwin

Zrecenzował: Michał Szewczyk

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: 59,95 złotych

RELACJA Z TARGÓW SPIEL 2016

Targi odwiedził Piotr „Żucho” Żuchowski

Kolejna edycja targów **SPIEL**, najważniejszej planszówkowej imprezy świata, już za nami. W tym roku hale kompleksu Messe Essen gościły wystawców i zwiedzających ze wszystkich zakątków globu w dniach od 13 do 16 października.

Mimo tylko czterech dni otwartych dla publiczności, dla wielu osób targi trwają dużo dłużej. Pierwsi wystawcy rozpoczynają pracę już w poniedziałek i we wtorek, wznosząc swoje stoiska, przywożąc materiały reklamowe, gry na sprzedaż i tym podobne. Środa to z kolei dzień prasowy, przeznaczony na spotkania z mediami, wywiady i zamknięte pokazy. Odbywa się też wówczas otwierająca targi konferencja prasowa oraz prezentacja nowości w tak zwanych *press showroom*, czyli miejscu, gdzie wydawcy mogą na udostępnionych przez organizatorów stołach rozłożyć swoje nowe tytuły, a po zakończeniu konferencji odpowiadać przy nich na pytania dziennikarzy. Zwykle po prezentacji gry mogły tam zostać do końca targów i każdy uczestnik miał szansę je obejrzeć, jednak w tym roku sho-

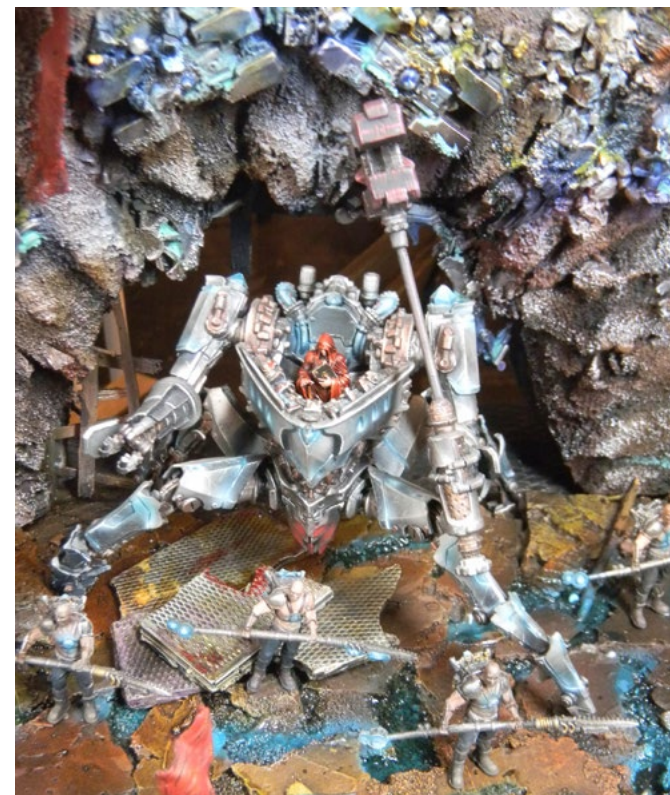
wroom zamknięto już w piątek, co uważam za trochę dziwną i niekorzystną zmianę.

Pod innymi względami targi nie zmieniły się za bardzo i trzeba przyznać, że największa impreza planszówkowego rynku ciągle robi duże wrażenie. Ogromne hale, masa wystawców z przeróżnych krajów, od Japonii i Korei, przez całą Europę i Stany, aż do Ameryki Południowej, którą w tym roku reprezentowała na przykład firma z Kolumbii. Oczywiście, jak zresztą co roku, bardzo widoczny w Essen był też nasz kraj. Zarówno liczba odwiedzających, jak i wystawców z Polski po raz kolejny udowodniła, że mamy silną pozycję na światowym rynku gier. A co najciekawszego pokazali na **SPIEL'16** rodzimi twórcy?



Duże i rzucające się w oczy stoisko Portalu zdominowane zostało przez **Cry Havoc**, Cube prezentował **Chromosome**, czyli projektancki debiut Marcina Danysza. Awaken Realms promowało **This**

War of Mine oraz **The Edge** z obłędnie wyglądającymi figurkami, Galakta **Age of Thieves** oraz również **TWoM**, którego polską edycję ma wydać. Nie mogło zabraknąć grupy Polish Publishing League, w tym roku w składzie: Board & Dice, Fabryka Gier Historycznych, Let's Play, Lucrum Games, Phalanx i Tailor Games. Szczególnie dużą uwagę w ramach PPL przyciągały strefy należące do ekip z Wrocławia i Opola, głównie za sprawą ich projektów fundowanych na **Kickstarterze**: B&D pokazali prototyp **Beer Empire** oraz finalną wersję dodatku do **Multiuniversum**, Phalanx zaś karciankę **Germania Ma-**



gna: Border in Flames. Rebel wyprzedał wszystkie przywiezione egzemplarze angielskich edycji **Domku** i **Herosów**, prezentował również prototyp zapowiedzianej na przyszły rok przygodówki w klimacie horroru science fiction, **Nemesis**. Ogromną furorę robił RedImp z **Martians: A Story of Civilization**.

Jakie gry, poza polskimi, przyjął w tym roku najcieplej planszówkowy świat? Zgodnie z oczekiwaniami, w rankingach królowała **Terraformacja Marsa** Szwedów z FryxGames, w Polsce wydana przez ReBELa. To świetna gra i wszelkie zachwyty nad nią są w pełni uzasadnione. Wysoko znalazły się inne oczekiwane nowości: **Inis** Christiana Martinez, **Great Western Trail** Alexandra Pfistera i **7 Wonders: Duel - Pantheon** duetu Bauza-Cathala. Chyba również nikogo nie zdziwi, że wielkim wzięciem cieszyły się nowości od naszych południowych sąsiadów z Czech Games Edition: **Tajniacy: Obrazki** Vlaady Chvatila oraz **Adrenaline** Filipa Neduka. Każda kolejna gra z ich stajni to spore wydarzenie i nie inaczej było tym razem. Gratulacje należą się także m.in. Grekom z Artipii za całkowite wyprzedanie **Fields of Green** Vangelisa Bagiartakisa (ilustrowanej przez Polaków: Tomasza Jędruska i Grzegorza Bobrowskiego) oraz JaponBrand, któremu w ostatni dzień nie zostało już prawie nic na sprzedaż (w tym niestety **Uncornous Knights** Yasushiego Kurody, na którą to grę dość mocno ostrzyłem sobie zęby, ale nie zdążyłem dorwać egzemplarza).



Z ciekawostek warto też wspomnieć, że w tym roku na imprezę z ogromnym, bardzo dobrze widocznym stoiskiem pofatygowano się samo Fantasy Flight Games, do tej pory reprezentowane na ogół przez swojego niemieckiego partnera Heidelberger Spielverlag.

SPIEL to planszówkowe święto i wydarzenie z niesamowitą atmosferą, podczas którego można zasiąść do stołu z graczami z egzotycznych często krajów, zrobić fotkę z ulubionym autorem, wziąć autograf od ulubionego ilustratora lub po prostu pogadać z wydawcami, a nawet zaprezentować prototyp własnej gry, do tej pory zakopany gdzieś w szufladzie. Doceniając wszystko, co targi w Essen robią dla promocji naszego hobby, muszę jednak zakończyć tę relację smutnym akcentem. Na imprezie, przez którą przewijają się grubo ponad sto tysięcy osób, zawsze może dojść do jakichś nieprzyjemnych incydentów i zapewne w poprzednich latach do nich dochodziło, ale nigdy na taką skalę, jak w 2016 roku. W sobotę zorganizowana (prawdopodobnie) grupa złodziei ukradła kasety z pieniędzmi z przynajmniej trzech stoisk (o tylu wiem na pewno w momencie, w którym piszę niniejszą relację), w tym: LudiCreations, R&R Games oraz, niestety, również jednej z małych polskich firm, która poprosiła mnie o niepodawanie jej nazwy w tym tekście. Istnieją podejrzenia, że chciano okraść też PPL, ale na szczęście się to nie udało. Te kradzieże to duży cios, ale odpowiedź środowiska na nie jest bardzo krzepiąca - wszystkie branżowe media momentalnie nagłośniły sprawę, David Turczy (autor **Days of Ire** i **Anachrony**) zaprojektował specjalnie dla LudiCreations grę, a słynny recenzent Richard „Rahdo” Ham nakręcił filmik z prezentacją jej zasad. W pierwsze dwa dni kampanii na **Kickstarterze** zebrano ponad dwadzieścia tysięcy dolarów, a projekt potrwa jeszcze do końca miesiąca. Za wszystkich poszkodowanych trzymam kciuki i mam nadzieję, że pomimo tak traumatycznych przeżyć nie zrażą się do przyjazdu na **SPIEL** za rok. Działać w branży gier i przegapić tę imprezę to grzech.



INTERNATIONALE SPIELTAGE SPIEL

INTERNATIONAL GAME DAYS
ESSEN

Czy Punisher pokona Iron Mana?



Serie Cardline i Timeline to doskonały sposób na rodzinne popołudnie z grą karcianą. Większość pozycji z nich pochodzących można śmiało przyporządkować do kategorii gier edukacyjnych, ponieważ poprzez zabawę pomagają zapamiętać ważne daty lub fakty dotyczące fauny i flory. Dotychczas nakładem wydawnictwa Rebel swoją lokalizację otrzymały Timeline: Wynalazki, Timeline: Nauka i Odkrycia, Cardline: Zwierzęta oraz Cardline: Dinozaury, a Timeline: Polska została opracowana na potrzeby naszego kraju i wydana na licencji. Wszystkie te tytuły łączy ich edukacyjny charakter. Najnowszą odsłoną serii, Cardline: Marvel, jest go zasadniczo pozbawiona, ponieważ odnosi się do postaci superbohaterów i superzłoczyńców znanych z uniwersum Marvela. Oczywiście nie można tego uznać za wadę niniejszego tytułu, gdyż z samego swojego założenia ma on po prostu bawić i tylko z takiej perspektywy powinno się dokonywać jego oceny. Odpowiedzmy sobie zatem na pytanie, jak wywiązuje się on z tego zadania.

Zasady każdej gry z serii **Cardline** są identyczne, ponieważ zmienia się wyłącznie tematyka. Każda karta ma rewers, na którym znajduje się ilustracja oraz awers, na którym znajdują się dodatkowo trzy statystyki. W przypadku **Marvel** są to siła bohatera, jego iloraz inteligencji oraz sprawność w walce. Przed rozpoczęciem każdej rozgrywki wybieramy jedną z nich i zaczynamy zabawę od wyłożenia górnej karty z talii awersem do góry na środku stołu oraz rozdania każdemu graczowi po cztery karty z widocznym rewersem. Teraz zadaniem każdej osoby jest dołożenie karty do tych, które znajdują się już na środku stołu w taki sposób, aby wybrana cecha była



ułożona od najniższej do najwyższej wartości. Wraz z każdą kolejną dobrze dołożoną kartą jest to zadanie trudniejsze, ponieważ kart na stole przybywa, więc wartości cechy ulegają spłaszczeniu. Z tego powodu coraz trudniej „wstrzelić się” z poprawnym wynikiem. Jeżeli nam się to nie uda, a zdarza się to dość często, musimy dobrać kolejną kartę w miejsce odrzuconej. W przypadku sukcesu niczego nie musimy dobierać, a wygrywa ta osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich kart. Proste, prawda?

Cóż, nie do końca. Podstawową trudnością w przypadku tej odśłony **Cardline** jest fakt, że wszystkie cechy są po prostu arbitralnie założone z góry i nie mają żadnego obiektywnego odniesienia. Dla przykładu siła Punishera pozwala mu podnieść trzysta kilogramów. To istic heroiczny wyczyn, ponieważ Frank Castle, niczego mu nie ujmując, jest po prostu człowiekiem i trudno pośądzać go o aż tak wielki atletyzm. Pomijam fakt, że w walce jest dwa razy lepszy od Iron Mana. To jest właśnie podstawowy problem tego tytułu: trudno powiedzieć, co dokładnie było brane pod uwagę przy określaniu wartości liczbowych. Z tego powodu kilka pierwszych partii to częste okrzyki niedowierzania. Jeżeli jednak jesteście w stanie to zaakceptować, będziecie się dobrze bawić. Duża w tym zasługa świetnych ilustracji na kartach, które budują klimat rozgrywki. Dodatkowo karty są większe, niż w pozostałych grach z serii, co również należy zaliczyć na plus.



Marvela lepiej, ponieważ w sytuacji, w której wartości cech są dość mocno losowe lepiej rozegrać kolejną partię, angażując w ten sposób wszystkich graczy, niż grać w „szczęśliwy traf”.

Cardline: Marvel mogą polecić wszystkim, którzy lubią uniwersum Marvela lub chcą zrozumieć, czym pasjonują się ich dzieci i w ten sposób nawiązać z nimi jeszcze głębszą relację. Rozrywka jest szybka, pełna emocji i pozwala ćwiczyć pamięć. Nie oczekujcie jednak, że dowiecie się, która z superpostaci jest obiektywnie lepsza niż pozostałe.



Pozostaje jeszcze jedna kwestia, którą należałoby wyjaśnić, mianowicie niespójność w zasadach, która występuje we wszystkich grach z serii **Cardline**. Przez większą część instrukcji czytamy, że wygrywa ta osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich kart, ale w sekcji „Koniec gry i zwycięstwo” zostaje wprowadzone nagle pojęcie rundy, które wywraca tę koncepcję do góry nogami. Jeżeli bowiem obowiązuje w grze runda, czyli pojedyncze rozegranie tury przez wszystkich graczy, to każda osoba ma szansę pozbyć się swojej ostatniej karty, a nie tylko pierwsza z nich. W takiej sytuacji może dojść do dogrywki, w której to obowiązuje zasada „do pierwszego błędu”. Jak zatem grać? Wydają mi się, że zasada „kto pierwszy, ten lepszy” sprawdza się w przypadku



- uniwersum Marvela,
- świetne ilustracje,
- duży format kart.



- wartości cech przyporządkowane do postaci arbitralnie,
- niejasności w zasadach.

Carline: Marvel

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 2-8 osób

Wiek: 7+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: 74,95 złotych



PLANSZÓWKOWA
OKAZJA
REBELA



NIE WSZYSTKO ZŁOTO, CO SIĘ ŚWIECI

Witajcie w pierwszej odsłonie naszego nowego działu, czyli Planszówkowej okazji Rebeli. Będziemy w nim opisywać gry, które znalazły się na przecenie w naszym sklepie. Często są to tytuły, którym rynkowo się nie powiodło, ale są na tyle dobre, że warto je nabyć – szczególnie w tak okazyjnej cenie. Czasami są to gry po prostu kiepskie lub przeciętne, warto więc rozejrzeć się za czymś innym. Ten dział ma zadanie wam w tym pomóc. Na pierwszy ogień idzie Fool's Gold, czyli Złoto głupców. Czy warto posiadać je w swojej kolekcji?

Fool's Gold opowiada o zmaganiach górników podczas kalifornijskiej gorączki złota w latach 1849-1853. To właśnie wtedy ponad trzysta tysięcy amatorów szybkiego zysku przybyło na tę ziemię, aby stać się bogaczami. Większość z nich odeszła z niczym, a wymarłe miasteczka duchów do dzisiaj straszą w tym regionie Stanów Zjednoczonych. Dzięki recenzowanemu tytułowi sami możemy poszukać szczęścia, przetrząsając góry, wzgórza, jeziora, lasy i rzeki w poszukiwaniu złota.

Pomysł na grę opiera się na obstawianiu pól, po wcześniejszym losowym ustaleniu, jakie z nich są dostępne i ile będą kosztowały w danej turze. Na środku planszy znajduje się pole obozu górników, otoczone przez pięć złotodajnych terenów – góry, wzgórze, jezioro, las i rzekę. Rozgrywka toczy się przez pięć tur, a w każdej z nich wysyłamy dostępnych nam ludzi w poszukiwaniu złota. To oczywiście kosztuje określoną ilość pieniędzy. Dodatkowo nasza konkurencja nie śpi i również chce załapać się na najbardziej smakowite kęski. Przyjrzyjmy się więc nieco bliżej, w jak sprytny sposób autorzy postanowili nakręcić rywalizację pomiędzy graczami.

Jak wspominałem już wcześniej, na początku każdej tury należy określić, jakie tereny są dostępne dla górników. W tym celu rzuca się dziesięcioma sześciocennymi kostkami i przyporządkowujemy wylosowane wyniki do poszczególnych miejsc planszy. Szóstki trafiają na środek stołu i będą pełniły rolę dzikich kości, które będziemy mogli wykorzystać w trakcie gry. Każde miejsce planszy ma siedem kolejnych pól, ponumerowanych od zera do sześciu. Liczba ta określa, jak dużo pieniędzy będziemy musieli wydać, aby nasz górnik mógł kopać danej okolicy. Dodatkowo ten ten służy do określenia kolejności wykopków, ale do tej kwestii jeszcze powrócimy. W tym momencie istotna jest liczba przyporządkowanych do danego miejsca kości. Każda kolejna kość podraża koszt kopania, ale z drugiej strony zapewnia większy mnożnik dobieranych kart. To jest zaś bardzo ważne, ponieważ zawsze wtedy, gdy dochodzimy do fazy kopania, mnożymy liczbę górników przyporządkowanych do danego miejsca przez liczbę kostek. A zatem tania działka, która ma dla przykładu przypisaną jedną kość, ma niski koszt dokładania doń górników, nie zapewni jednak zbyt dużo złota, ponieważ przy trzech dołożonych pionach dociągniemy tylko trzy kart. Jedna kostka więcej przełoży się już na sześć kart (trzy razy dwa).

Dlaczego liczba dociąganych kart jest aż tak ważna? Ponieważ podobnie jak w Tebach żetony, tak tutaj karty są w dużej części bezwartościowe. Każda czterdziestotrzykartowa talia zawiera piętnaście kart piachu, szesnaście kart z samorodkami o różnej wartości, sześć kart kamieni szlachetnych i sześć kart zagrożeń. A zatem im więcej kart losujemy, tym większa szansa, że znajdziemy coś wartościowego. Oczywiście większa liczba kart to również większa szansa na zagrożenia, ale te dzielą się na zmniejszoną liczbę dobieranych kart lub możliwość odrzucenia tych wartościowych, nie bolą więc aż tak bardzo, jak o wiele mniejszy dociąg.

A zatem gracze, korzystając z dostępnych im zasobów górników oraz pieniędzy, które pozwalają wysłać ich na poszukiwania, obstawiają pola, licząc na dobry dociąg i ubiegnięcie konkurencji. Fool's Gold udało się uniknąć sytuacji, w której brak gotówki uniemożliwia graczom rozmieszczenie pionów i tym sposobem utratę potencjału działania. O przeliczenie się z pieniędzmi jest w tym tytule dość łatwo z powodu dzikich kości. W swojej turze

gracz może bowiem zapłacić, aby dołożyć je do jakiegoś miejsca. To zaś zmienia nie tylko liczbę dobieranych kart, ale również koszt dokładania kolejnych górników. Bardzo często dochodzi więc do sytuacji, w której założymy sobie jakiś ruch, ale poczynania innych graczy nam go zniweczą. Jeżeli zostawiliśmy sobie jakąś alternatywę, plus dla nas, jednak nie zawsze jest to możliwe. Wtedy zostajemy z brakiem środków i wolnymi górnikiem. Oczywiście zawsze możemy „wydać” jednego górnika za trzy dodatkowe monety, ale czasami nic to nie zmieni. Wtedy możemy skończyć turę i dołożyć pozostałych górników z boku dowolnych miejsc. Co prawda nie pozwolą nam oni na wzięcie dodatkowych kart, ale zwiększą szansę na dobieranie ich jako pierwsi. Kolejność określa bowiem w pierwszej kolejności liczba górników znajdujących się w danym miejscu, a dopiero później ich kolejność.

W ten sposób dochodzimy do fazy kopania, w której będziemy mieli możliwość pozyskania wartościowych kart. Zasada jest prosta – im więcej kart, tym większa szansa na coś wartościowego, szczególnie w późniejszych turach, kiedy to najsmaczniejsze kąski są już zazwyczaj zabrane przez graczy. Oczywiście może zdarzyć się sytuacja, w której albo nie zostanie dociągnięte nic wartościowego, albo kolejność doboru kart sprawi, że nic już nie zostanie. Można więc zdecydować się poczekać na zimę. Jest to jednak ryzykowne, ponieważ wtedy rzuca się po prostu kością sześciocenną i dobiera tyle kart, ile wskazuje wynik. Jak to jednak mówią, lepiej zaryzykować niż niczego nie dostać.

Pod koniec gry każdy z graczy podlicza zdobyte przez siebie punkty. Ważne jest zrównoważone dobieranie kart z różnych miejsc, ponieważ każde, z którego nie posiadamy przynajmniej jednego samorodka sprawia, że tracimy aż pięć punktów. Dodatkowo miejsce, które zapewniło nam najwięcej zysków, okazuje się być złotem głupców i nie daje nic. Stąd też potrzeba zrównoważonych poszukiwań. Są jeszcze kamienie szlachetne, które są typowym zestawem do zbierania zapewniającym tym więcej punktów, im więcej kart uda się zebrać. W Fool's Gold warto jednak skoncentrować się na samorodkach, ponieważ w odróżnieniu chociażby od Tokaido, tutaj zestaw nie zapewnia aż tak dużych korzyści i można go w ogóle pominąć, nadal mając szansę na wygraną.

Czy Złoto głupców to dobra gra? Z pewnością w bardzo udany sposób łączy ona elementy gry euro z losowością. Jeżeli lubicie gry pokroju Troyes lub Teb, będziecie zadowoleni z zakupu. Na uwagę zasługuje bardzo staranne wykonanie gry, które sprawia, że klimat poszukiwania złota jest nawet odczuwalny. Fool's Gold to tak naprawdę jednak zabawa w szacowanie ryzyka, a raczej szansy na zysk, i właściwe obstawianie pól. Mimo to jest tu o wiele więcej klimatu niż w podobnych tytułach dostępnych na rynku.



- udane zastosowanie mechanizmu szacowania ryzyka,
- rywalizacja pomiędzy graczami.



- niewykorzystany potencjał mechanizmu kolekcjonowania kamieni szlachetnych.

Fool's Gold

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 75 minut

Cena: 109,95 złotych



KACIK GIER HISTORYCZNYCH



STAWKA WIĘKSZA NIŻ ŻYCIE: CAFE ROSE

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Gra wywiadów trwa. Tym razem rozgrywka przenosi nas na ulice Stambułu. Pośród orientalnych bazarów, zatłoczonych placów i ekskluzywnych miejsc przeznaczonych dla tych, którym fortuna zwykła w życiu sprzyjać bardziej niż innym, zmierzają się trzy siatki wywiadowcze: polska, niemiecka i brytyjska. Cele, jakie staną przed agentami, są tak różnorodne jak kamyczki bizantyjskich mozaik zdobiące ściany Hagia Sophia. Cała sztuka w tym, aby te drobne, pozornie odległe od siebie elementy ułożyć w jedną całość. Ten, komu się to uda, zwycięży.

Cafe Rose to druga odsłona gry **Stawka większa niż życie**, opublikowanej w zeszłym roku przez Telewizję Polską S.A. i wydawnictwo Inte-gra, będąca jej rozszerzeniem. Pozwala ona wcielić się w postaci agentów znane wszystkim widzom słynnego serialu TVP. Na czele siatki polskiej w Stambule ponownie stanie Hans Kloss, działaniami siatki niemieckiej pokieruje Meisner, a siatki brytyjskiej książę Mżewanadze. Tym, co najbardziej różni grę od wersji podstawowej jest występowanie rozgrywki trzyosobowej. Nie licząc rozgrywek wprowadzających, gra zawiera scenariusz filmowy dla trzech osób „Cafe Rose”, kampanię trzyosobową, a także kampanię dwuosobową.

Jakość wydania gry zachwyca. Tak jak i w pierwszej części, dostajemy: nowe, piękne kafelki, z których możemy układać planszę, nowe postacie i karty lokacji oraz inne akcesoria, analogiczne do tych, które występowały w wersji podstawowej. Autorami grafik są te same osoby, które przygotowywały **Stawkę...**, w tym znany

rysownik i ilustrator Marek Szyszko. Komu podobają się pierwsza odsłona gry, ten nie zawiedzie się, jeśli chodzi o stronę wizualno-edytorską **Cafe Rose**. Jedyne, do czego miałbym drobne zastrzeżenia, to obrazek na okładce – myślę, że można było pokusić się o coś bardziej oryginalnego w stosunku do wersji podstawowej. Z drugiej strony dzięki temu, że graficznie okładka nawiązuje do „podstawki”, potencjalnemu nowemu nabywcy łatwiej zorientować się, o co chodzi.

Jako że **Cafe Rose** stanowi rozszerzenie **Stawki większej niż życie**, zasady generalnie pozostają te same. Jak to w takich sytuacjach bywa, pojawiły się jednak drobne modyfikacje. Pod względem ilościowym nie ma ich wiele, ale moim zdaniem mają spory wpływ na przebieg rozgrywki. Pierwszą taką zasadą, o której chciałbym wspomnieć, jest zmniejszenie o jeden wartości dowodów, jakie można uzyskać dzięki przedmiotom. Przykładowo, jeśli przedmiot w wersji podstawowej dawał nam dwa dowody, to teraz zapewnia tylko jeden. Wyjątek stanowią tajne dokumenty. Sprawia to, że w grze często bardziej opłaca się zbierać przedmioty niż pozyskiwać dowody przez ich odrzucanie, tym bardziej, że niektóre z przedmiotów (te dające pierwotnie jeden dowód), teraz w ogóle nie przynoszą dowodów. Również sama rozgrywka skonstruowana została w taki sposób, że przedmioty nabierają większego znaczenia niż miały pierwotnie. W rozgrywce trzyosobowej dowody z przedmiotów zbieramy jednocześnie na obie wrogie siatki.

Drugą wartą wspomnienia zasadą jest możliwość dokładnego przeszukiwania lokacji. Polega ona na tym, że wydając postać jeden punkt akcji więcej niż normalnie, możemy podejrzeć dwa wierzchnie przedmioty, jakie znajdują się na stosie żetonów w danej lokacji i wybrać jeden z nich, drugi wkładając na spód stosu. Autorzy chyba nie do końca jeszcze docenili znaczenie tej zmiany. Ogranicza ona losowość i pozwala dużo szybciej przejrzeć zawartość całej lokacji, ponieważ przy przeszukaniu jej przez dwie postacie, „przewijamy” w sumie cztery żetony przedmiotów (dwa z nich biorąc, a dwa wkładając na spód stosu), czyli często połowę albo nawet większość stosu. Szanse, że znajdziemy to, czego akurat szukamy, wyraźnie więc rosną. Nie mam wątpliwości, że pomysł ten spodoba się zwłaszcza tym, którzy nie lubią elementów losowych w grach.

Nieco inne zasady niż w „podstawce” rządzą także rozmowami i inne skutki przynosi złamanie agenta oraz szefa siatki wywiadowczej. Przede wszystkim złamanie szefa siatki nie powoduje automatycznej przegranej, jak to było w **Stawce...**, a jedynie utrudnia inicjowanie rozmów i pozyskiwanie punktów zwycięstwa w stosunku do siatki, której udało się nas zdekonspirować. Podobne ograniczenia występują w odniesieniu do agenta, który został złamany. Pojawiła się też zupełnie nowa akcja, rozgrywana analogicznie jak rozmowa – kradzież. Mogą ją przeprowadzać postacie niższej rangi niż okradany, co w pewnym sensie rekompensuje im ich podrzędny status i trudności w nawiązaniu rozmowy z wyższymi rangą postaciami. Drobnym zmianom uległy także

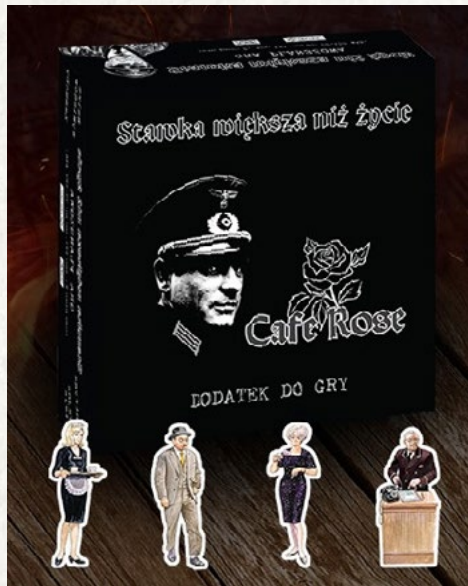
zasady zamachu i przekupienia. Złazszcza to ostatnie bywa w tej grze jednym z ważniejszych motywów rozgrywki.

Dalsze szczegółowe zasady przynoszą ze sobą nowe postacie i lokacje na planszy. Dla Niemców szczególnym miejscem jest Konsulat, który pełni też rolę podobną do Aresztu. Co ciekawe, aresztowanym postaciom trudniej się z niego wydostać niż z łap Gestapo. Spośród postaci niemieckich konsul Grandel może poruszać się po planszy samochodem. Wśród polskiej siatki przeciwnikom zwykle daje się szczególnie we znaki Rose, której obecność w sektorze uniemożliwia przeszukiwanie lokacji dopóki jeden z agentów danej siatki nie odbędzie z nią rozmowy. Dużo ciekawych postaci posiada siatka brytyjska. Z pewnością najbardziej interesującą jest nożownik-niemowa Aram, służący księcia Mżewanadze, wykonujący zwykle misje polegające na eliminacji wrogich agentów.

Spośród lokacji, poza Konsulem ważne znaczenie odgrywa Targowisko, gdzie nowa zasada specjalna pozwala wymienić posiadany przedmiot wartościowy na dowolny przedmiot z Sektora Wojskowego (którego nie ma w tej grze). Przedmiotu takiego nie można jednak zamienić na dowody. Ważnymi nowymi lokacjami o specyficznych właściwościach są też Kasyno i Lotnisko. Pojawiły się także nowe karty lokacji, zarówno dla miejsc istniejących już w podstawowej wersji gry, jak i nowych, a także nowe karty misji dla agentów.

Najwięcej do rozgrywki wnoszą zasady zwycięstwa przewidujące, podobnie jak w wersji podstawowej, punkty zwycięstwa za realizację misji głównych i drugorzędnych oraz za złamanie każdego z wrogich agentów. Na tym jednak podobieństwa się kończą... W scenariuszu „Cafe Rose” występują dwa arkusze misji specjalnych. Gracz decyduje w trakcie rozgrywki, misję z którego z tych dwóch arkuszy będzie realizował. Układ misji specjalnych poszczególnych siatek wywiadowczych w tym scenariuszu mocno się zalembia. Polecam wam zapoznanie się z nimi przed rozgrywką, a zobaczycie, ile różnych ciekawych sytuacji można wygenerować. Dodam, że wiele z nich wprost nawiązuje do fabuły serialu.

Jak wypada rozgrywka w **Cafe Rose**? Przede wszystkim gra oferuje ogromną różnorodność zagrań. Autorom udało się uniknąć schematyczności będącej często bolączką tego typu gier. Powiedziałbym, że w większym stopniu niż w **Stawce...**, choć ta ostatnia pod tym względem też dobrze sobie radziła. Akcja może potoczyć się w bardzo różnych kierunkach, często nie do końca przewidywalnych. Większa liczba opcji stwarza większą możliwość ukrycia naszych planów przed przeciwnikiem. W porównaniu ze **Stawką...** więcej zależy od decyzji graczy. W tytułowym scenariuszu „Cafe Rose”, na którym głównie opieram swoje wrażenia, czasu na realizację planów mamy aż dziesięć etapów. To całkiem dużo i naprawdę można sobie pograć, choć i tak w końcówce, jak to często bywa, ma się wrażenie, że przydałyby się nam jeszcze jeden lub dwa etapy więcej.



Dużozmieniłowprowadzenietrzeciego gracza w postaci wywiadu brytyjskiego. Zwiększa to wielopłaszczyznowość rozgrywki, a zarazem sprawia, że każdy z graczy trochę bardziej koncentruje się na sobie niż na przeszkadzaniu konkretnemu przeciwnikowi (trochę jak w eurograch), chyba że ma misję, która do tego zmierza. Jednocześnie, mimo zwiększenia liczby postaci, gra nadal chodzi płynnie. Moje rozgrywki z doświadczonymi graczami w najdłuższy ze scenariuszy nigdy nie zajęły więcej niż trzy godziny. Przy niedoświadczonych graczach czas ten prawdopodobnie będzie dłuższy, ale docelowo spokojnie można zejść do około trzech godzin, a pewnie nawet poniżej tego.

Rozgrywka kampanijna stwarza tak naprawdę możliwość rozłożenia gry na kilka posiedzeń. Można też oczywiście grać jeden scenariusz po drugim, nie są one bowiem aż takie długie jak tytułowy „Cafe Rose”. Jak to w kampanii, efekty przechodzą w części do kolejnego scenariusza. Czasami możemy na przykład zdecydować o tym, którego agenta zachowamy do dalszej gry. Rozgrywka jest trochę jak pudełko, wewnątrz którego możemy znaleźć kolejne pudełko, a w nim kolejne i tak dalej. Rozbudowana intryga, koronkowe akcje wymagające do tego, aby się powiodły ułożenia się w całość wielu elementów - to znak rozpoznawczy **Cafe Rose**.

Zasiadając do gry, zastanawiałem się, na ile możliwe jest to, że przy trzech graczach rozgrywka sprowadzi się w pewnym momencie do gry dwóch na jednego. Taki rozwój wydarzeń ograniczają jednak cele i punkty zwycięstwa, jakie są do zdobycia przez graczy. Następna sprawa to wielkość planszy i liczba postaci. Aby szef siatki mógł wręczyć misję, musi znajdować się w sektorze bez wrogich agentów. Wydawało mi się, że będzie to bardzo trudne przy niezbyt dużej planszy, z jaką często mamy do czynienia, ale ponieważ siatki są trzy i każda musi w pierwszej kolejności pilnować swoich celów, to w praktyce okazuje się to łatwiejsze niż by się mogło wydawać. Chyba nawet łatwiejsze niż przy rozgrywce na dwie osoby.

Największym wyzwaniem w przypadku tego typu gier jest regrywalność. W scenariuszu filmowym **Cafe Rose**, który niby jest sztywny, ponieważ plansza ma stały kształt i rozmieszczenie wyjściowe postaci jest ściśle określone, na pierwszy rzut oka nie powinna być ona zbyt duża, ale wielopłaszczyznowość rozgrywki, różnorodność celów i sam fakt, że mamy w grze już trzy, a nie dwie siatki wywiadowcze robi swoje. Rozgrywki kampanijne znacznie zwiększają pod tym względem możliwości gry. Można powiedzieć, że o ile scenariusz filmowy miał za zadanie zaspokoić potrzeby fabularne, o tyle kampanie zaspokajają potrzeby regrywalnościowe.

Z czystym sumieniem polecam **Cafe Rose** wszystkim miłośnikom gier o tematyce historycznej (i nie tylko im). Jeśli macie już **Stawkę większą niż życie**, będziecie zaskoczeni tym, co autorom udało się z niej jeszcze wydobyć!



- klimatyczne wykonanie elementów gry i świetna grafika,
- wielopłaszczyznowość rozgrywki,
- możliwość gry w trzy osoby,
- nowe, ciekawe postacie, przedmioty i karty lokacji,
- duża regrywalność.



- mało oryginalny ilustracja na okładce,
- trochę modyfikacji i wyjątków w stosunku do pierwotnych zasad gry, których trzeba się nauczyć.

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl