REBEL TiMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

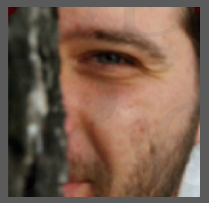
MAGNACI

GRA O RZECZPOSPOLITĄ

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

NIQCZEMNI / SPISKOWCY / COSTA RICA / KINGDOMINO / LA COSA NOSTRA / ZOMBIAKI AMERYKI /
DECEPTION: MURDER IN HONG KONG / GODZINA DUSZKÓW / KROKO LOKO / KOTOSTROFA / DZIEŁA MISTRZÓW ORAZ WIELE WIĘCEJ...

REBEL



OD Redakcji

Listopad to czas macek. Macki są w porządku...

Nie może być inaczej, skoro na stole króluje nowa edycja Posiadłości Szaleństwa, przerywana partami w Horror w Arkham: Grę Karcianą, a na odstresowanie podlewana Eldritch Horrorem. Za dużo macek? No to może partyjka The Vampire, The Elf and The Cthulhu? Nie jesteście fanami planszówek? Polecam najnowszą edycję fabularnego Zewu Cthulhu. Całkiem fajne zmiany w mechanice...

Nie wiem czy listopad to jakiś miesiąc poświęcony pamięci Howarda Philipsa Lovecrafta, ale wszystkie premiery zbiegły się ze sobą w czasie w taki sposób, że boję się otwierać lodówkę. Może w niej bowiem czyhać konserwa z Latającego polipa. Wypad do knajpy to też słaby pomysł: kultyści podsłuchują, a co gorsza serwują ośmiorniczki. Nie stawajcie też przed lustrem, bo tak jakoś samo się wtedy na usta ciśnie, niczym dziecięca rymowanka, Hastur, Hastur, Ha... - cicho sza!

Znam jednak jedno miejsce, w którym odpoczniecie od Wielkich Przedwiecznych. To listopadowy numer Rebel Timesa. Obiecujemy, że tylko w jednym miejscu jest pewne nawiązanie. Znajdziecie je?

Niestety, Mity zaatakują nas już w grudniu. Zostaliście ostrzeżeni.

Ia, Ia, Ia! Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz ‚Sting' Chmielik

Redakcja i korekta tekstów:
Tomasz ‚Sting' Chmielik

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

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

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

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

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

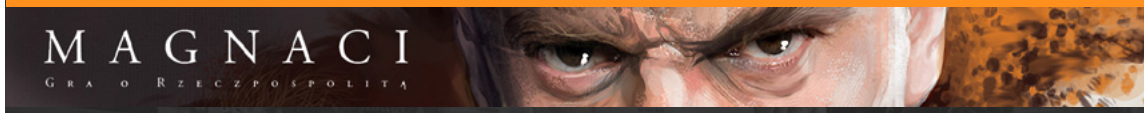
www.rebel.pl
www.wydawnictwo.rebel.pl

www.facebook.com/REBELpl

Spis treści

2 AKTUALNOŚCI
Czyli co nowego w świecie gier

3 TEMAT NUMERU: BOŻE IGRZYSKO: MAGNACI



7 NIQCZEMNI
Losowe wynalazki

9 SPISKOWCY
Cyferki na Królewskim Zamku

12 COSTA RICA
Ryzyko, moskity i las deszczowy

15 KINGDOMINO
Krótko, szybko, rodzinnie i po królewsku

18 LA COSA NOSTRA
Być jak Ojciec Chrzestny

21 ZOMBIAKI AMERYKI
Turlanka przez Amerykę, czyli wakacje z zombie

25 DECEPTION: MURDER IN HONG KONG
Zabójca Tajemniczego Domostwa

28 GODZINA DUSZKÓW
Planszówkowa ciuciubabka

30 KROKO-LOKO
Złap krokodyla

32 KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: KOTOSTROFA

34 KĄCIK POCZĄTKUJĄCEGO GRACZA: DZIEŁA MISTRZÓW

36 KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: PROJEKTOWANIE PRZYCZYNOWE KONTRA...

Aktualności ze Świata gier

TZAAR

- To ja robię tak: cyk, cyk, cyk oraz trach... i... wygrałem!
- Stary, z całym szacunkiem – to nie warcaby...

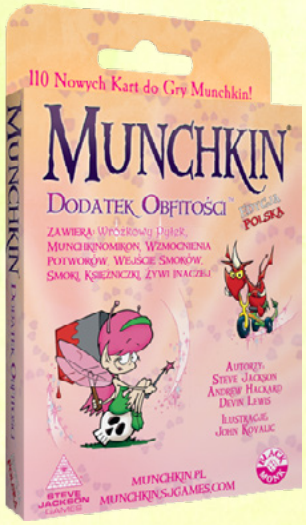
Pod koniec listopada na sklepowe półki trafi **Tzaar**, trzecia wydana w Polsce gra należąca do systemu **Gipf**.

W tej części gracze mają do dyspozycji trzydzieści pionków podzielonych na trzy rodzaje: sześciu Tzaarów, dziewięć Tzarr i piętnastu Tottów. Wszystkie rodzaje tworzą razem trójcę i nie są w stanie istnieć samodzielnie. Cel rozgrywki polega na tym, aby albo pozbawić przeciwnika jednego z trzech rodzajów pionków, albo postawić go w sytuacji, w której nie będzie w stanie pojmać naszych.

Podczas każdej tury gracze muszą zadać sobie jedno, bardzo ważne pytanie: „Czy powinienem wzmocnić swoje siły, czy raczej osłabić przeciwnika?". Albo pojmiesz jeden z pionków przeciwnika – tym samym go osłabiając – albo też wskoczysz na jeden z własnych pionków, wzmacniając własne siły. Jeśli zbyt często będziesz decydował się jednak na wskakiwanie na własne pionki, twój przeciwnik pozostanie ze zbyt dużą liczbą pionków na planszy. Z drugiej strony, jeśli zbyt często będziesz próbował pojmać jego pionki, pod koniec gry twoje jednostki mogą okazać się zbyt słabe.

MUNCHKIN – DODATEK OBFITOŚCI

- Odkąd w Munchkinie pomaganie innym się opłaca, jakoś nie potrafię się odnaleźć się w tej grze i w życiu zawodowym...



Również pod koniec listopada pojawi się nowe rozszerzenie do **Munchkina**, czyli **Dodatek Obfitości**. Wprowadza on do gry aż sto dziesięć nowych kart pochodzących z ośmiu boosterów! Znajdziecie w nim wyczekiwane przez wielu **Wróżkowy Pyłek** oraz **Munchkinomikon**, a także: **Wzmocnienia Potworów, Wejście Smoków, Smoki, Księżniczki, Żywych Inaczej** oraz **Grozmieniacze!** Dzięki tym kartom poznacie zupełnie nową twarz **Munchkina**: bezinteresowna pomoc zacznie się opłacać, a potwory będą silniejsze niż kiedykolwiek wcześniej! Dodatek będzie świetnie pasował nie tylko do wersji fantasy, ale również do pozostałych odsłon **Munchkina**!

COLT EXPRESS: SZERYF I WIĘŹNIOWIE

- Nazywam się Ford, ten Ford. Może o mnie słyszałeś? Wybierz sobie trumnę. Może być w dowolnym kolorze – pod warunkiem, że będzie to kolor czarny.

Na przełomie listopada i grudnia do sprzedaży trafi drugie rozszerzenie do **Colt Express**, czyli **Szeryf i Więźniowie**. Dodatek wprowadza trójwymiarowy model wagonu więziennego, w którym szeryf Samuel Ford, nowa grywalna postać posiadająca odmienne cele niż bandyci (spełniając cztery z nich, wygrywa rozgrywkę), dzięki karcie Pojmanie może zamykać bandytów. Drugą nową postacią jest Mei, zwinna akrobatka, która z łatwością wspina się po wagonach. Jej specjalna zdolność aktywuje się podczas zagrania karty Zmiany Poziomu. Wówczas może ona przemieścić się „po przekątnej", czyli przesunąć się do wewnątrz lub na dach sąsiedniego wagonu.

SPISKOWCY

- Panie pośle, to spisek! Kiedy szedłem tutaj, na Wiejską, najpierw spojrzałem na ogrodowego krasnala, który zdawał się uśmiechać, potem z zaskoczenia miałknął na mnie kot, a ja poślizgnąłem się i boleśnie stłukłem sobie tyłek. Przypadek?

Kiedy czytacie te słowa, na sklepowych półkach powinni być już dostępni **Spiskowcy** – gra, która trwa osiem rund. Nie mniej, nie więcej. W jej trakcie od dwóch do czterech graczy będzie toczyć walkę o wpływy polityczne w świecie pełnym intryg i bezprecedensowych starć. W każdej rundzie gracze będą wybierać i zagrywać w tym samym momencie karty z wybranego przez siebie rodu. Karty te pozwalają na użycie specjalnych akcji przypisanych do rodziny. Każda kolejna zagrana karta tego samego typu zwiększa wpływy i przybliża do zdobycia punktów na końcu gry za wsparcie od konkretnego rodu. A zdobywanie go jest kluczem do sukcesu.

Spiskowcy to polska edycja gry **Koryo**. To szybka gra karciana przez wielu określana mianem „**Cytadeli** dla zaawansowanych". Polskie wydanie posiada zupełnie nową szatę graficzną, ilustracje, tekst na kartach ułatwiający rozgrywkę i poprawioną instrukcję.

O spiskowcach możecie przeczytać w niniejszym numerze naszego pisma.

MAGNACI

GRA O RZECZPOSPOLITĄ

LICYTACYJNA RZECZPOSPOLITA

Z gier traktujących o Rzeczpospolitej Obojga Narodów miałem okazję grać w Sigismundus Augustus. Dei gratia Rex Poloniae, którą to grę należy określić mianem tytułu wagi ciężkiej. Znałem również recenzje Bożego Igrzyska, które były w większości pozytywne i wskazywały na przemyślany oraz strategiczny charakter rozgrywki. Moje wcześniejsze doświadczenia sprawiły więc, że od Bożego Igrzyska: Magnatów oczekiwałem skomplikowanej gry strategicznej. Otrzymałem natomiast tytuł familijny, o lekkiej, karcianej mechanice, którą można wytłumaczyć w zaledwie kilka minut. Po lekturze instrukcji, odłożyłem więc grę na półkę na kilka dni, aby wyzbyć się wszelkich poprzednich oczekiwań i ocenić ją w sposób pozbawiony przesądów.

W **Magnatach** gracze wcielają się w rolę głów wielkich rodzin magnackich – Potockich, Radziwiłłów, Lubomirskich, Sapiehy i Zamoyskich – i walczą o wpływy, często kosztem samej Rzeczpospolitej. Gra toczy się przez cztery epoki, symbolizowane przez czterech władców, podczas których rody rywalizują ze sobą w Senacie, Sejmie i w trakcie konfliktów nękających kraj. Rozgrywka toczy się o posiadłości rodowe – kto będzie miał ich najwięcej pod koniec gry, wygra.

Pierwsze, co rzuca się w oczy po otwarciu pudełka to ogromna plansza, która po rozłożeniu jej na stole prezentuje się niezwykle okazale. Podczas rozgrywki trafiają na nią jednak wyłącznie żetony posiadłości rodowych oraz kilka innych specjalnych, trudno więc oprzeć się wrażeniu, że wykorzystywana jest ona w niewielkim stopniu. Oczywiście na jej obrzeżach wykłada się jeszcze karty, ale i tak potrafi świecić pustkami. Pozytywnym aspektem jest tu z pewnością fakt, że przynajmniej nigdy nie brakuje na niej miejsca.

Małe wykorzystanie planszy nie powinno jednak dziwić, ponieważ **Magnaci** są tak naprawdę grą karcianą, do tego dość prostą. Każdy gracz otrzymuje na początku rozgrywki zestaw trzynastu kart rodu. Symbolizują one trzynastu znanych przedstawicieli i przedstawicielek danej familii i okraszone są wartościami od dwóch do czternastu. Jest to siła danej postaci, którą wykorzystuje się w trakcie licytacji stanowisk w Senacie, kart praw w Sejmie i podczas rozstrzygania konfliktów. W trakcie każdej epoki gracze zużywają wszystkie dostępne im karty, decydując przy tym, jak bardzo zależy im na pozyskaniu określonych zasobów lub na odparciu konkretnego zagrożenia. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest

„dama", która posiada dziesięć siły w Sejmie i Senacie, a tylko dwa w trakcie konfliktów. Na plus należy zaliczyć historyczny opis każdej postaci widniejącej na karcie, co przekłada się na walor edukacyjny gry.

Mechanika rozgrywki opiera się na licytacji. Podczas każdej fazy gry gracze dokładają po jednej ze swoich kart do danej puli. W przypadku Senatu i Sejmu stanowisko lub kartę praw wygrywa ta osoba, która dołożyła wartość najwyższą (ewentualne remisy rozstrzyga gracz, który pozyskał kartę Prymasa), natomiast w przypadku konfliktu siła wszystkich dołożonych kart jest sumowana i w ten sposób zagrożenie zostaje odparte lub nie. Jest to jednak tak naprawdę również licytacja, tylko o nieco innym efekcie.

Cóż zatem robimy w tej grze? W pierwszej fazie każdej epoki odkrywamy panującego w niej króla Rzeczpospolitej. Określa on, jakie tytuły i prawa w danej turze będą wartę dodatkową posiadłość. Niektórzy królowie wspierają działania religijne, inni militarne, jeszcze inni ekonomiczne lub polityczne. Następnie gracze licytują stanowiska w Senacie – Prymasa, Hetmana, Podskarbiego i Kanclerza. Każdy gracz bierze udział w licytacji trzech z czterech stanowisk. Zapewniają one profity w odpowiadającym im obszarze, jednak najważniejszym stanowiskiem jest stanowisko Prymasa. To on bowiem rozstrzyga wszelkie remisy i ma poważny wpływ na przebieg rozgrywki. Po pierwsze, może rozstrzygać je na korzyść swojego rodu. Po drugie, jeżeli nie ma takiej możliwości, może wspierać słabsze rody kosztem tych silniejszych.

W fazie trzeciej gracze biorą udział w licytacji kart praw w Senacie na analogicznej zasadzie – poprzez położenie jednej swojej karty przy każdym z praw. I znów, osoba o najwyższej sile wygrywa dane prawo, zapewniając sobie w ten sposób jednorazowy bonus. Profity skupiają się wokół dwóch opcji: dołożenia/zabrania komuś żetonów posiadłości lub zmodyfikowania na plus albo minus siły swojej karty przy podejmowaniu określonego działania. Różnorodność nie jest więc tutaj zbyt duża, dodatkowo karty praw pozwalające na dodanie aż dziesięciu punktów do siły karty przy licytowaniu danego stanowiska Senatora wydają mi się słabo zbalansowane w stosunku do reszty mechanizmów. Przekładają się one bowiem na stu procentowe zwycięstwo jednego z graczy przy pozyskiwaniu danego stanowiska. Jako że rozgrywamy tylko cztery tury, taka dominacja jest sporym problemem, dodatkowo zubaża licytację, czyli godzi w główny mechanizm gry.

Zarówno w fazie drugiej jak i trzeciej, każda wygrana w licytacji przekłada się na dołożenie do dowolnej prowincji planszy jednej posiadłości lub dwóch, jeśli dane działanie pokrywa się z obecną polityką królewską.

W fazie czwartej, gracze muszą zmierzyć się z pięcioma konfliktami dręczącymi Rzeczpospolitą, znów dokładając do każdego po jednym swoim przedstawicielu. Następnie siła jest sumowana i porównywana ze stopniem trudności wyzwania. Jeżeli jest mu równa

lub wyższa, zagrożenie zostaje odparte, a osoba, która dołożyła najwyższą siłę, otrzymuje posiadłości w wyznaczonych przez kartę prowincjach lub lennach. W przeciwnym wypadku dochodzi do rozbioru Polski w danym regionie, gracze tracą posiadłości lub alternatywnie gracz o najniższej dołożonej sile traci jedną ze swoich kart praw. Trzy rozbiory Polski w jednej turze to koniec gry, więc gracze muszą w pewnym stopniu ze sobą współpracować, aby nie przegrać wspólnie. Logika rozgrywania konfliktów jest zatem dość przewidywalna w każdej kolejnej epoce - tam, gdzie posiadamy najwięcej posiadłości będziemy dorzucać wartości wysokie; tam gdzie jest ich mało, niskie. Czasami sytuacja zmusi nas do wsparcia kogoś w regionie dla nas niekorzystnym, aby gra nie skończyła się porażką wszystkich. I to w zasadzie wszystko. Bardzo spodobało

mi się natomiast skalowanie konfliktów. Ich stopień trudności zależy bowiem od liczby graczy, co jest bardzo dobrym pomysłem. W przedstawiony powyżej sposób rozgrywamy cztery wieki, a pod koniec liczymy, ile każdy z graczy posiada posiadłości. Do tej liczby dodaje się bonusy za posiadanie przewagi lub dominacji w danej prowincji kraju, za ewentualne lenna i obecność w danych prowincjach. Grę wygrywa oczywiście osoba, która posiada największy majątek.

Magnaci nie są zbyt skomplikowaną grą. We wstępie napisałem, że mają oni familijny charakter i tej tezy będę bronił. To nie jest gra strategiczna, w której planujemy swoje posunięcia, aby maksymalizować ich efekty. To gra licytacyjna, w której staramy się przewidzieć, jakie karty do danych obszarów dołożą inni gracze i na tej podstawie szacować, co opłaca się wykorzystać w danym momencie, a co zostawić na później. Przez większość czasu mechanika ta działa całkiem nieźle, ale zdarzają się sytuacje - takie jak ta z kartami praw pozwalającymi na ogromny bonus przy obsadzaniu Senatu - w których zawodzi. Największym jej mankamentem jest jednak przewidywalność poszczególnych posunięć graczy. Brakuje mi również jakiejkolwiek specjalnej zdolności dla poszczególnych rodów. Sprawia to, że Radziwiłłami gra się na przykład identycznie jak Zamoyskimi, co jest mało klimatycznie i zasadniczo ahistoryczne. Dla gry, która posiada walor edukacyjny i jest polecana jako narzędzie dydaktyczne może to być spory problem, podobnie jak brak podziału konfliktów na poszczególne epoki. Wojna Szwedzka obok Insurekcji w tym samym momencie? Żaden problem.

Mimo powyższych zastrzeżeń, **Magnaci** nie są złym tytułem. Należy jednak traktować ich jako grę familijną. Dla mnie to takie historyczne **Wsiąść do Pociągu** i w tej roli sprawdzają się nieźle. To gra popularyzująca historię Polski, ale podchodząca do niej z pewnym przymrużeniem oka. Jeżeli szukacie właśnie takiej pozycji, nie będziecie zawiedzeni. W przeciwnym wypadku powinniście sięgnąć po pierwsze **Boże Igrzysko** lub **Sigismundusa Augustusa**.

- popularyzacja historii Polski,
- dobre skalowanie poziomu trudności konfliktów,
- wysoka jakość wykonania.

- przewidywalność licytacji,
- zły balans niektórych kart praw,
- brak zróżnicowania familii magnackich,
- ahistoryczność niektórych rozwiązań.

Boże Igrzysko: Magnaci
Zrecenzował: Tomasz „Sting" Chmielik
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 159,95 złotych

REKLAMA

ANTHONY RUBBO
Ekspedycja
RZUCAJ KOSTKAMI, PODEJMUJ RYZYKO I ZOSTAŃ NAJSŁYNNIEJSZYM ODKRYWCĄ NA ŚWIECIE!
REBEL
www.wydawnictwo.rebel.pl

Losowe wynalazki

Każda gra Donalda X. Vaccarino z miejsca trafia na mój prywatny radar. Wiem, że od czasu premiery Dominiona minęło już kilka lat, ale ciężko mi przejść obojętnie obok gier tego autora. Większość z nich niestety nie dorasta do pięt króla gier decbuldingowych. Jak to jest w przypadku nIQczemników?

NIQczemnicy to gra, która łączy w sobie dwie bardzo ciekawe mechaniki. Mamy tu zarządzanie ręką oraz jednoczesny wybór akcji. Tytuł opowiada o szalonych naukowcach, którzy pragną przejąć władzę nad światem poprzez wynajdowanie tajemniczych i potężnych wynalazków. Jak łatwo się domyślić, to my jesteśmy tymi naukowcami i wszyscy mamy ten sam cel – opanowanie świata.
Kto osiągnie go pierwszy, zostaje zwycięzcą.

Gra ma banalne zasady. Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z jakimiś pieniędzmi oraz kartami z planami wynalazków. Naszym celem jest ich konstrukcja, dzięki czemu zyskujemy określone profity, a także punkty symbolizujące poziom zagrożenia. Pierwszy gracz, który uzyska dwadzieścia punktów zostaje zwycięzcą. W swojej rundzie gracze wybierają jedną z czterech kart akcji, którą chcą wykonać w tej rundzie. Możemy zatem pracować, dzięki czemu otrzymamy cztery dolary, lub przeprowadzać eksperymenty, które zapewnią nam dwa dolary oraz plan wynalazku. Trzecia akcja to konstruowanie wynalazków, co w praktyce wymaga opłacenie kosztu jego produkcji i wyłożenie go przed siebie. Każde odkrycie zbliża nas do wygranej i w większości przypadków wiąże się z wprowadzeniem jakiegoś efektu. Może to być na przykład otrzymanie kolejnych kart wynalazków lub zmuszenie przeciwników do straty części funduszy. Ostatnią akcją, którą możemy wybrać jest szpiegostwo. Wybierając je, możemy wysyłać swoich agentów do wybranej strefy działań naukowców. W kolejnych rundach, gdy któryś z przeciwników wybierze akcje z nią powiązaną, to my otrzymamy za to pieniądze z banku. W swojej kolejce mamy zatem proste decyzje do podjęcia, które sprowadzają się do pozyskiwania pieniędzy lub ich wydawania w celu zdobycia punktów zwycięstwa.

Gra rozszerzona jest o wariant zaawansowany, który wprowadza trzydzieści sześć kart konwersji. Wzbogacają one wachlarz możliwości o jedną lub dwie dodatkowe zasady, które modyfikują rozgrywkę. Zmieniają sposób działania akcji lub zasoby początkowe graczy albo dodają nową specjalną regułę. Dzięki kartom konwersji każda partia, którą rozegramy może różnić się od poprzedniej, a liczba możliwych układów jest przeogromna, jak to zresztą zwykle bywa w grach Vaccarino.

Swoją ocenę zacznę od wykonania. Bardzo podoba mi się szata graficzna gry, okładka przypominająca plakat filmu z wytwórni Pixara oraz solidnie wykonana plansza i pionki. Pozytywne pierwsze wrażenie potęguje sympatyczna zabawa z tytułem oraz humorystycznie napisana i bardzo dobrze przetłumaczona instrukcja. Mechanicznie gra niestety dość mocno rozczarowuje. Po pierwsze, boli jej schematyczność – zdobądź pieniądze, kup wynalazek, zdobądź pieniądze, kup wynalazek i tak do momentu, w którym ktoś zdobędzie dwadzieścia punktów. Po drugie, razi spora losowość, która mocno wpływa na rozgrywkę. Grę rozpoczynamy, mając na ręce wynalazki, które możemy wynaleźć. Niestety nie mamy wpływu na to, jakie dobierzemy, przez co bardziej zależy nam na ich wystawieniu, aniżeli na strategicznym wykorzystaniu efektów, które ze sobą niosą. Po trzecie, gra to typowy wyścig, który w dodatku kończy się bardzo szybko, a na jego końcu ma się poczucie niedosytu. Nie rozumiem też sensu wprowadzenia pozornej interakcji, jaką są szpiedzy. Niby jest to akcja, która zapewnia nam gotówkę, ale bierzemy ją z puli głównej, a nie od gracza, który wybrał daną akcję. Szkoda, że w grze nie mamy żadnych zaskoczeń i bardzo łatwo przewidzieć, co zagrają inni gracze. Sprawia to, że rozgrywka staje się mało ciekawa. Tak jak pisałem we wstępie, bardzo lubię Vaccarino. Niestety **nIQczemnicy** rozczarowują swoją prostotą i brakiem jakichkolwiek emocji.

Podsumowując, oprócz świetnych grafik i sympatycznego klimatu, w pudle znajdziemy grę co najwyżej przeciętną. Nie potrafię też odpowiedzieć sobie na pytanie, do kogo jest ona skierowana. Zaawansowani gracze odrzucą ją ze względu na banalność i sporą losowość, a początkujący pogubią się w mało intuicyjnych zasadach. Wybaczam tę wpadkę Vaccarino i nadal będę czekał na kolejne gry jego autorstwa.

- ładna oprawa graficzna,
- przyjemny i humorystyczny temat.

- schematyczność i powtarzalność, która jest nudna,
- spora i denerwująca losowość mająca zbyt duży wpływ na rozgrywkę.

nIQczemnicy Szaleni Naukowcy
Zrecenzował: Michał Szewczyk
Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: ok. 99,95 złotych

Cyferki na KRÓLEWSKIM ZAMKU

W 2013 roku nakładem Moonster Games ukazała się karcianka Koryo, której autorem jest koreański projektant Gary Kim. Trzy lata później tytuł ten na polski rynek wprowadziły 2 Pionki, zmieniając nieco tematykę i szatę graficzną, nie ruszając natomiast oryginalnych reguł. Przyjrzyjmy się bliżej gorącej nowości z zeszłego miesiąca – grze Spiskowcy, czyli właśnie rodzimej wersji Koryo.

Jest to karcianka niemalże kieszonkowa. Pudełko mieści siedemdziesiąt jeden kart o standardowych rozmiarach, znacznik pierwszego gracza i krótką instrukcję. Wszystko jest bardzo solidnie wykonane a jakość komponentów nie budzi zastrzeżeń. Mam jednak wrażenie, że nawet stosunkowo małe opakowanie Spiskowców jest i tak za duże jak na to, co zawiera w środku. Jest ono oczywiście w miarę poręczne, ale jednak zmieścić je w tylnej kieszeni spodni może być ciężko. W środku pudełka mamy trochę pustego miejsca, a szkoda, ponieważ znacznie chętniej widziałbym tę małą przecież gierkę w opakowaniu lepiej dostosowanym do zawartości, jak na przykład karcianki od G3 lub japońskiego wydawnictwa Manifest Destiny. Na szczęście rozmiar pudełka to jedyny, w dodatku niezbyt przecież istotny, mankament strony produkcyjno-wizualnej Spiskowców. Reszta prezentuje się co najmniej poprawnie, a szczególną uwagę warto zwrócić na klimatyczne ilustracje autorstwa Anastasii Meylus.

Skoro już o klimacie mowa, oryginalna wersja osadzona była w ciekawym świecie steampunkowej historii alternatywnej, a gracze rywalizowali ze sobą o wpływy wśród potężnych rodzin działających na scenie politycznej. Polski wydawca zdecydował się na przetematowanie gry na realia pełnego intrygantów średniowiecznego zamku. Z jednej strony jest to sceneria znacznie mniej oryginalna i przyciągająca uwagę. Z drugiej jednak, graczom łatwiej się w nią wczuć i po prostu „załapać". Zwłaszcza, że klimat musi być tu tworzony przez szatę graficzną, ponieważ Spiskowcy aż tak wiele go w sobie nie mają, będąc jedną z tych abstrakcyjnych „liczbowych" karcianek, do których w razie potrzeby można „przykleić" niemalże dowolny temat.

Omawiany tytuł przeznaczony jest dla od dwóch do czterech graczy w wieku od dziesięciu lat. Rozgrywka dzieli się na osiem szybkich rund, podczas których uczestnicy muszą najpierw losowo dobrać konkretną liczbę kart ze wspólnej talii (zaczyna się od dziesięciu i spada co rundę), potem zagrać dowolną liczbę kart tego samego rodzaju, a na końcu zachować określoną liczbę kart przed sobą (zaczyna się od trzech i co rundę liczba ta wzrasta). Karty postaci oznaczone są cyframi od jednego do dziewięciu. Wskazują one liczbę kart danego rodzaju w talii oraz ich wartość punktową, dodatkowo większość ma też specjalne zdolności. Haczyk tkwi w tym, że umiejętność można wykorzystać tylko wtedy, gdy ma się najwięcej kart danego typu na stole. Podobnie z punktacją na koniec gry: tylko osoba, która wyłożyła najwięcej Handlarzy („dziewiątek") otrzyma za nich dziewięć Punktów Zwycięstwa, a gracz z największą liczbą Bankierów („szóstek") zarobi sześć PZ – i tak dalej. Poza postaciami, w talii występują też karty wydarzeń: mają one bardzo mocne zdolności i pozwalają na bezpośrednią negatywną interakcję z innymi graczami, na przykład poprzez usuwanie ich postaci lub zamianę kart miejscami. Warte są one jednak minus jeden PZ na koniec partii.

Główny mechanizm gry nie jest ani odkrywczy, ani zbyt wymagający, jednak tutaj pasuje jak ulał i świetnie się broni. Spiskowcy to lekka karcianka, w którą pojedyncza partia trwa kilkanaście minut, i którą traktować można jak wypełniacz czasu pomiędzy partiami w bardziej wymagające tytuły lub po prostu grę imprezową. Jest szybka, dynamiczna i zabawna, ale potrafi być też bardzo wredna – szczególnie wtedy, gdy jedno zagranie któregoś z przeciwników totalnie zburzy nasz przygotowany na daną rundę plan. Nawet jednak takiej sytuacji, zabawie częściej towarzyszy wybuch śmiechu niż poczucie frustracji. Od tej gry po prostu nie należy wymagać mózgożerności i wielu strategicznych decyzji. To raczej radosna i dość losowa zabawa w podkładanie sobie świń i psucie planów. Oczywiście można próbować ograniczyć wpływ szczęścia na nasze poczynania, analizując liczbę i rodzaj już zagranych kart i przewidując, co jeszcze może nam podejść w następnych rundach, jednak w wielu przypadkach to tylko wróżenie z fusów. Takie przypuszczenia rzadko kiedy się sprawdzają, zwłaszcza w grze dwuosobowej, podczas której na stole pojawia się mniej kart niż w partiach na trzech i czterech graczy.

Przyznam, że siadałem do tej gry z dużymi obawami. Nie jestem fanem tytułów abstrakcyjnych, w których główną rolę grają cyfry, a klimat błąka się gdzieś na marginesie i jest elementem właściwie pomijalnym. Zupełnie nie przekonał mnie Korsar, a Call to Glory wciągnęło tylko na chwilę. Trochę inaczej było z 6. bierze!, którą uwielbiam, ale to gra tak chaotyczna i nieprzewidywalna, że traktuję ją bardziej w kategoriach imprezówki. Jeśli zaś chodzi o Spiskowców, dostałem od nich więcej niż oczekiwałem. Dobre wykonanie, bardzo krótki czas rozgrywki, duża dynamika i sporo zabawy – od tego typu tytułów zazwyczaj nie wymagam więcej. Oczywiście nie ma tu za dużo głębi i trudnych decyzji, ale taka jest po prostu specyfika tej kategorii gier. Kategorii, której wciąż nie lubię, ale po zagraniu w Spiskowców już jakby odrobinę mniej.

- ładna i solidnie wykonana,
- szybka i prosta,
- sporo zabawy oraz interakcji pomiędzy graczami.

- abstrakcyjna i mało klimatyczna,
- pudełko mogłoby być jeszcze bardziej kieszonkowe.

Spiskowcy
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 15 minut
Cena: 49,95 złotych

R E K L A M A

GOBLINPIADA

IGRZYSKA GOBLINÓW ROZPOCZĘTE!
MAGICZNY GŁAZ JEST TUŻ ZA WAMI,,.
CHODU! NIE DAJCIE SIĘ SPLASKACIĆ!

WYŚCIG TRWA!

www.foxgames.pl
/FOXGAMESpl

ZAGRAJ Z NAMI!

FOXGAMES

COSTA RICA

Ryzyko, moskity i las deszczowy

COSTA RICA

Brytyjski duet projektantów Matthew Dunstan i Brett J. Gillbert dał się poznać światu w zeszłym roku grą Elysium, nominowaną do prestiżowej nagrody Kennerspiel des Jahres 2015. Na ostatnich targach w Essen premierę miało jego najnowsze dzieło, Costa Rica, wydane przez jednego z amerykańskich planszówkowych gigantów – Mayfair Games oraz należącą do niego niemiecką firmę Lookout Spiele.

Gra, której podtytuł brzmi **Reveal the Rainforest** (**Odkryj las deszczowy**) opowiada o ekspedycjach wysyłanych w głąb kostarykańskiej dżungli, aby robić zdjęcia rzadkich zwierząt i przeznaczona jest dla od dwóch do pięciu graczy w wieku od ośmiu lat. Jej oprawa graficzna sugeruje produkt przeznaczony raczej dla rodzin i młodszych graczy – okładkę zdobi ilustracja w stylu przywodzącym na myśl skrzyżowanie grafiki z typowych gier niemieckich oraz gier dla dzieci sprzed lat. Mnie, delikatnie mówiąc, nie zachwyciła i sprawiła, że otwierałem pudełko pełen obaw. W jego środku nie znajdziemy niestety żadnej wypraski, a jedynie komponenty: siedemdziesiąt dwa heksy, trzydzieści pionków odkrywców, jeden znacznik lidera ekspedycji – czyli po prostu pierwszego gracza – karty pomocy i instrukcję w dwóch językach: angielskim oraz niemieckim. Wszystko utrzymane jest w tej samej stylistyce, co grafika na pudełku, zatem raczej nie powala na kolana. Niby nie ma się do czego przyczepić, ponieważ **Costa Rica** na pewno nie jest grą bardzo brzydką, ale do estetycznej czołówki planszówkowego świata też jej sporo brakuje. Natomiast jeśli chodzi o jakość materiału, z którego wykonano komponenty, mamy do czynienia ze współczesnym standardem. Kafelki są dość grube i łatwo wychodzą z arkuszy, drewno prezentuje się dobrze, podobnie jak instrukcja. Wydrukowano ją na porządnym papierze, jest krótka i konkretna, a w dodatku opatrzona licznymi przykładami oraz informacyjną notką o występujących w grze gatunkach zwierząt.

No właśnie, **Costa Rica** to w dużej mierze gra o zwierzętach. Rozpoczynamy ją, układając na stole duży sześciokąt z heksów terenu – każdy jego bok to pięć kafelków. Na każdym wierzchołku gracze umieszczają po jednym swoim pionku i są już gotowi do zabawy. Jej głównym celem jest zebranie jak największej liczby kafelków, do tego najlepiej przedstawiających różne zwierzęta. Punkty podlicza się na koniec partii i przyznaje za dwie rzeczy: liczbę posiadanych kafli w obrębie jednego gatunku oraz liczbę posiadanych kompletów kafli wszystkich dostępnych zwierząt – jest ich w grze sześć. Jak pozyskujemy kafelki? W swojej rundzie gracz będący aktualnie liderem ekspedycji wybiera jedną z dostępnych grup pionków, wśród których jest jego własny, i przesuwa na któreś z sąsiednich pól, po czym odkrywa je. Heksy terenu podzielono na trzy rodzaje: góry, mokradła i lasy. Tylko rodzaj terenu jest początkowo widoczny, natomiast po wejściu ekspedycji na dane pole sprawdza się, jakie zwierzę lub zwierzęta się tam ukrywają. W górach jest ich najwięcej (duża szansa na trafienie kafla z dwoma osobnikami), ale ekspedycje w te tereny są też najniebezpieczniejsze. Bezpieczniej jest na mokradłach, ale szansa na podwójne trafienie jest mniejsza. Zaś najbezpieczniejsze, ale i potencjalnie najmniej „dochodowe", są lasy. Po odkryciu kafelka lider decyduje, czy chce go wziąć. Jeśli nie chce, mają na to szansę pozostali gracze. Gdy nikt się nie zdecyduje na wzięcie kafelka, ekspedycja idzie dalej i lider odkrywa kolejne pole. Może wtedy zdecydować o wzięciu wszystkich dotychczas odkrytych zwierząt – i tak dalej. Zabranie żetonu przez któregokolwiek z uczestników wyprawy powoduje usunięcie jego pionka z ekspedycji i kończy rundę, a znacznik lidera przekazywany jest następnemu graczowi. Poza zwykłymi zwierzętami, na niektórych kafelkach kryją się także moskity. Spotkanie jednego krzywdy nie robi, ale gdy ekspedycja odkryje dwa pola z nimi, runda kończy się od razu, lider traci swój pionek i zbiera wszystkie ujawnione kafle oprócz tych z moskitami – zostają one odrzucone. W ten sposób gra się do momentu, w którym z planszy znikną wszystkie pionki lub odkryte zostaną wszystkie pola.

Powyższe krótkie streszczenie reguł doskonale obrazuje, czym tak naprawdę jest **Costa Rica**. Ta gra to kwintesencja mechaniki zwanej push your luck. Możemy grać ostrożnie, bezpiecznie, zachowawczo i skończyć rundę z jednym lub dwoma zwierzakami, albo zaszaleć i połasić się na więcej, jednak każdy kolejny odkryty kafel to większe ryzyko natrafienia na moskity. Ten mechanizm zapewnia duże emocje podczas rozgrywki, a fakt, że pudełko zawiera więcej kafelków niż stosowane jest w pojedynczej partii, ma z kolei bardzo pozytywny wpływ na regrywalność. Zapewniam, że Costa Rica szybko się nie znudzi, a w dodatku zadowoli różne typy graczy. Na pierwszy rzut oka jest to fajna familijna gierka na półgodzinną partię, do której bez problemu zasiądziemy z dziećmi lub grupą znajomych, którzy na co dzień w planszówki nie grają. Zasady są proste, nie ma zbyt dużo negatywnej interakcji, nikt nikogo nie atakuje w sposób bezpośredni, rywalizuje się jedynie o punkty zwycięstwa podliczane na koniec, co powinno przypaść do gustu eurograczom. To jednak tylko jedna warstwa tej gry. Poznawszy dobrze rozkład kafelków, możemy próbować minimalizować ryzyko i zarządzać prawdopodobieństwem trafienia konkretnych zwierząt. Dodatkowo, w **Costa Rice** istnieje zasada mówiąca o tym, że jeśli ekspedycja nie sąsiaduje z przynajmniej jednym nieodkrytym polem, nie ma dokąd iść i zostaje po prostu odcięta od świata. Daje to ogromne pole do popisu graczom nastawionym bardziej rywalizacyjnie i planującym strategicznie. Nic bowiem nie stoi na przeszkodzie temu, aby szybko wycofać się z ekspedycji, a potem tak poprowadzić kolejną, aby poprzednia została odcięta. Pozostali gracze stracą swoje pionki, a my będziemy do przodu!

- prosta i szybka rozgrywka,
- masa emocji,
- duża regrywalność,
- sprytnie ukryta negatywna interakcja, która może – choć nie musi – występować.

- przeciętna i mało atrakcyjna szata graficzna,
- brak jakiejkolwiek wypraski w pudełku.

Costa Rica
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: ok. 140 złotych

Nie dajcie się zwieść pozorom - **Costa Rica** daje graczom znacznie więcej niż obiecuje na początku. Kiepska okładka, proste zasady i pozornie familijny charakter rozgrywki to przykrywka. Pod nią kryje się bardzo ciekawa i wymagająca, pomimo nieskomplikowanych reguł, gra. Jest szybka i emocjonująca do samego końca, a dodatkowo - jeśli siądziemy do stołu w odpowiednim gronie - może pokazać wyjątkowo wredne oblicze. Solidny, godny polecenia tytuł, którego jedyne wady związane są z wykonaniem, a nie z mechaniką.

Dziękujemy wydawnictwu Mayfair Games za udostępnienie egzemplarza do recenzji.

KRÓTKO, SZYBKO, RODZINNIE I PO KRÓLEWSKU

Grę, która jest bohaterką niniejszego tekstu, zaprojektował człowiek uznawany w planszówkowej branży za absolutną legendę. Mowa w końcu o autorze bądź współautorze takich tytułów jak: 7 Cudów Świata: Pojedynek, Abyss, Cyklady, Five Tribes, Shadows over Camelot oraz Mr. Jack. Tak jest, przed wami nowe dzieło Brunona Cathali! Zostało ono wydane przez francuską firmę Blue Orange EU, a osobna polska edycja ukaże się już w grudniu nakładem Games Factory Publishing.

Tym razem Cathala zaserwował swoim fanom grę małą, prostą i szybką, której tematem jest rywalizacja lordów o przyłączenie do swoich królestw jak najatrakcyjniejszych terenów. Tło nie należy do zbyt oryginalnych – w końcu planszówek o takiej tematyce było już całe mnóstwo – jednak trzeba przyznać, że dzięki grafikom Cyrila Bouqueta dostajemy wyjątkowo ładną i stylistycznie spójną całość, co nie zawsze można powiedzieć o innych podobnych tytułach. Zarówno okładka, jak i ilustracje na elementach gry są naprawdę dobre – przyjemne dla oka, lekko bajkowe i bardzo kolorowe, ale w niemęczący sposób. Jakość wykonania komponentów również stoi na wysokim poziomie: pudełko jest bardzo solidne, a drewniane znaczniki i tekturowe kafelki robią wrażenie swoją grubością. Podobnie jak i instrukcja, która ma aż dwadzieścia osiem stron, ale za to zawiera zasady w ośmiu językach.

Mogło zmieścić się tam tyle wersji językowych, ponieważ reguły **Kingodmino** są banalnie proste, a ich opis bardzo krótki. Naszym zadaniem jest ułożenie wokół swojego pola startowego (na którym stawiamy bardzo fajny trójwymiarowy zamek, który jednak nie ma w grze żadnej funkcji poza ozdobną) kwadratu pięć na pięć pól, złożonego z prostokątnych kafelków terenu i zebranie za to jak największej liczby punktów. Każdy kafel zawiera dwa pola, które mogą należeć do jednego z sześciu typów: pól uprawnych, łąk, mokradeł, lasów, kopalń i zbiorników wodnych. Niektóre kafelki zawierają symbole koron – na koniec gry mnożymy liczbę połączonych ze sobą pól jednego typu przez liczbę koron widocznych na utworzonym w ten sposób zamkniętym obszarze. Suma wyników wszystkich naszych terenów daje końcową punktację.

W jaki sposób pozyskuje się kafle do swojego królestwa? Na stole wyłożone są zawsze dwie kolumny, każda składająca się z czterech losowo wybranych kafelków. Na początku gry uczestnicy umieszczają swoje drewniane pionki w pierwszej kolumnie, tym samym rezerwując elementy, które dołączą do swoich królestw. Potem zbierają je kolejno, zaczynając od góry (kafelki są ponumerowane na rewersach i zawsze ułożone w kolejności rosnącej) i przemieszczając swoje pionki na kafle z drugiej kolumny. Gdy pierwsza kolumna całkowicie już zniknie, w jej miejsce przesuwamy drugą, po czym tworzymy nową, i tak dalej. Mechanizm ten powoduje, że kolejność działań graczy w rundzie wciąż się zmienia, ponieważ jeśli jako pierwsi weźmiemy żeton z aktualnie rozpatrywanej kolumny, mamy największy wybór w następnej rundzie. Może zdarzyć się jednak i tak, że najatrakcyjniejszy dla nas kafel znajdzie się na końcu kolumny, więc w kolejnej rundzie będziemy dobierać jako ostatni.

Na jakich zasadach dołączamy nowe elementy do swojej układanki? Jak w klasycznym dominie – nowy kafelek musi przynajmniej jedną krawędzią stykać się z już istniejącym obszarem tego samego typu. To właściwie wszystko, jeśli chodzi o podstawowe zasady.

Kingdomino jest grą bardzo lekką i prostą, ale na pewno nie prostacką. Rozkład typów kafelków i koron na nich zdradza, że autor nie poszedł na łatwiznę i naprawdę napracował się przy projektowaniu tego tytułu. Nieskomplikowane, ale bardzo przemyślane zasady pozyskiwania i dokładania nowych elementów do swojego królestwa sprawiają, że pomimo braku bezpośredniej negatywnej interakcji, poziom rywalizacji jest naprawdę wysoki i towarzyszą mu spore emocje. Oczywiście **Kingdomino** to wciąż lekka gra familijna i po prostu nie da się tego tytułu sklasyfikować inaczej, ale jest on na tyle cie-

kawy, że ma szansę spodobać się również zaawansowanym graczom. Konstrukcja zasad sprawia, że istnieje sporo opcji planowania swoich obszarów i krzyżowania planów przeciwników poprzez podbieranie atrakcyjnych dla nich kafelków. Często staje się tu przed wyborem – pozyskać teraz bardzo odpowiadający nam teren i pozbawić się wyboru w następnej rundzie, czy jednak wziąć kafelek nienajlepszy, ale ustawić się na dobrej pozycji wyjściowej na przyszłość. Zdarza się też celowo zarezerwować element zupełnie niepasujący do zbieranego przez nas układu tylko po to, żeby nie wziął go przeciwnik. Te wszystkie mechanizmy czynią z nowej gry Cathali prawdziwą perełkę – tytuł lekki, jednak niepozbawiony pewnej głębi i nieodstraszający wymagających graczy. Dodatkowo, pojedyncza partia trwa zaledwie około kwadransa, co bardzo zachęca do natychmiastowego rozegrania rewanżu. A potem jeszcze dwóch kolejnych.

Kingdomino bardzo mi się podoba. Jest szybkie, łatwe do wytłumaczenia nowym graczom, a jednocześnie zapewnia naprawdę dużo zabawy i satysfakcji. Trzeba mieć jednak świadomość, że w tej grze nie znajdzie się nic specjalnie odkrywczego. Zastosowane mechanizmy dobrze ze sobą współgrają, ale właściwie wszystko już gdzieś było: mamy tu trochę elementów znanych z **Carcassonne**, trochę z **Wyspy Skye**, no i oczywiście sporo z klasycznego domina. Brak oryginalności to chyba jedyna cecha omawianej gry, którą mogę sklasyfikować jako wadę. Poza nią wszystko zaliczyć można na plus: jakość wykonania, oprawę graficzną, przyjemną rozgrywkę, krótki czas na jedną partię pozwalający spokojnie zagrać kilka razy pod rząd bez obawy o znudzenie, czy wreszcie nawet całkiem przystępną cenę. Nie wahajcie się – jeśli nie macie problemu z czytaniem instrukcji w innych językach, kupcie Kingdomino już teraz lub po prostu poczekajcie chwilę na polską edycję od GFP. Tak czy inaczej, tę grę zwyczajnie warto mieć.

Dziękujemy wydawnictwu Blue Orange EU za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.

- grafiki i jakość wykonania,
- szybkość i prostota rozgrywki,
- naprawdę dużo frajdy z grania.

- nie ma tu absolutnie nic odkrywczego.

Kingodmino
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 15 minut
Cena: ok. 85 złotych

Być jak *Ojciec Chrzestny*

Grałem w wiele tytułów o tematyce mafijnej, a La Cosa Nostra jest chyba jedną z bardziej „krwistych" i klimatycznych, na jakie trafiłem. Nie wiem jednak, czy nie jest wręcz zbyt klimatyczna.

W grze wcielamy się w szefów rodzin mafijnych, które walczą o jak największe wpływy w mieście. Z wiadomych powodów, wpływy te będą mierzone gotówką, ponieważ jak rodzina ma kupę kasy, to i największe poważanie w półświatku. Każdy gracz dostaje kartę bossa, trzech startowych gangsterów i trzech gangsterów, których może wykupić w trakcie gry. Każdy dostaje też pewne startowe dobra, jak „przedsiębiorstwa" i „pracowników". Do tego trochę kasy na start i można zaczynać.

Gra toczy się przez cztery tury. Każda z nich zaczyna się dobraniem kart rozkazów i akcji. Karty rozkazów to różne robótki, na które można wysyłać naszych gangsterów. Natomiast akcje to rzeczy zagrywane z ręki, które mocno mieszają w rozgrywce.

Następnie gracze przydzielają swoich gangsterów do różnych działań. Po jednym gangsterze po kolei, aż wszyscy będą mieli co robić. A co mogą robić? Jak już wspomniałem, mogą iść na jakąś robotę, czyli można takiemu kolesiowi przydzielić kartę rozkazu (zakrytą). Nasz człowiek może też poszerzać nasze wpływy, wykupując jakieś przedsiębiorstwo, albo przekupując nowego pracownika. W tym celu bierze się kartę takiego „dobra" z rynku i kładzie na danym gangsterze. Co ciekawe, nie trzeba jeszcze za nią płacić. To dopiero swego rodzaju przygotowanie do zakupu.

Kiedy wszyscy gracze przydzielą już swoich ludzi do różnych prac, następuje faza rozpatrywania tych akcji. Znów po kolei, każdy gracz „uruchamia" jednego ze swoich gangsterów. Nie musi robić tego w takiej samej kolejności, jak podczas fazy przydzielania zadań. To ważne, ponieważ czasem będzie trzeba najpierw zdobyć kasę z innych zadań.

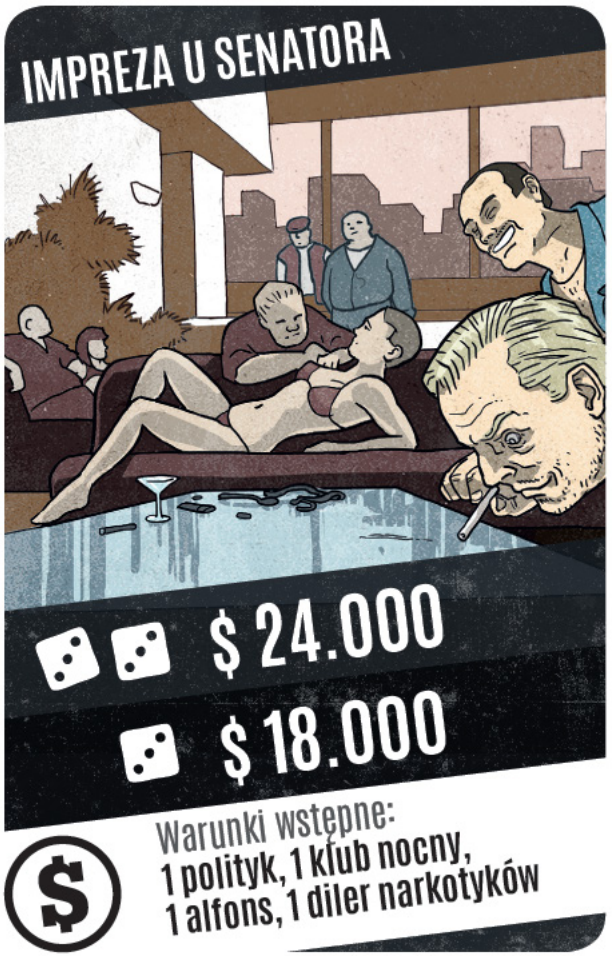
Zadania wykonuje się bardzo prosto. Na karcie rozkazu jest informacja, jakie minimalne wyniki trzeba uzyskać przy rzucie kośćmi (rzuca się pewną liczbą kości sześciościennych), aby dostać gotówkę. A iloma kośćmi rzucamy? To też proste. Każdy gangster ma swoja siłę określoną pistoletami. Zatem rzucamy tyloma kośćmi, ile siły ma gangster przydzielony do danego zadania.

Kiedy już wszyscy gangsterzy zrobią swoje, następuje podsumowanie tury, wypłata wszelkich stałych profitów, sprawdzenie czy ktoś ma monopol w jednym z trzech obszarów, czyli kredyty, narkotyki i prostytucja. Bycie monopolistą daje oczywiście spore zyski, ale wymaga posiadania odpowiednich „pracowników".

Kolejne tury to rozkazy z nowych talii, coraz trudniejsze do wykonania, ale i bardziej lukratywne. Po czterech turach, ten kto ma najwięcej kasy, zostaje zwycięzcą.

Zastanawiacie się teraz pewnie, gdzie w tym wszystkim jest ta „krwistość" i klimat, o którym wspomniałem na początku. To proste. Ponad stołem.

Nie wspomniałem bowiem dotychczas, że zlecenia mają też pewne wymagania. Czasem trzeba mieć dostęp do jakiegoś przedsiębiorstwa, czasem do jakiegoś konkretnego człowieka. Ale „dostęp" nie oznacza, że ten zasób musi być w naszym posiadaniu. Możemy go wypożyczyć od innej rodziny. I tu zaczyna się klimat i mięcho. Przez całą grę toczą się rozmowy, układy, zastraszanie, przekupstwa. Do tego zdrady i blef są na porządku dziennym. La Cosa Nostra jest jednym z tych tytułów, w których większość zabawy to interakcja pomiędzy graczami. Jeśli grupa nie będzie aktywna nad stołem, a jedynie

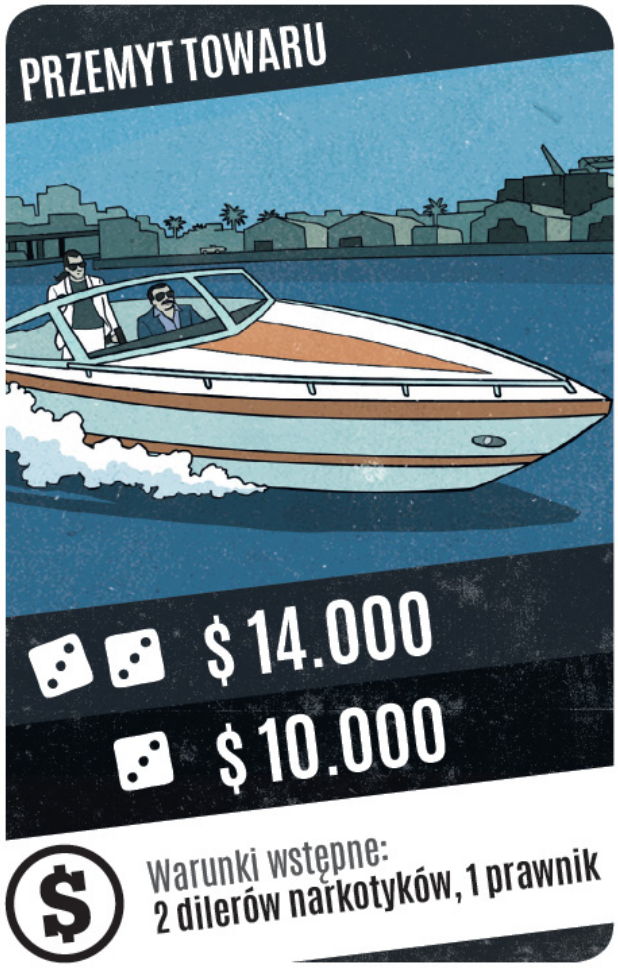


skupi się na mechanicznych aspektach gry, rozgrywka będzie nudna i miałka. Jeśli jednak gracze lubią negatywną interakcję, jeśli lubią blef i dogadywanie się, jeśli nie przeszkadza im wbijanie przeciwnikom noża w plecy, znajdą w tej grze mnóstwo zabawy.

Jeśli jednak negatywna interakcja, okradanie współgraczy oraz niszczenie ich marzeń to nie wasza para kaloszy, trzymajcie się od La Cosa Nostra z daleka. Grając grzecznie, stracicie większość zabawy.

Jest jednak w tej grze aspekt, który mnie osobiście nieco drażni. To monopol na polu prostytucji. O ile rozumiem wrzucenie tego aspektu do gry o gangsterach i rodzinach mafijnych, to jednak wykorzystanie go w taki sposób nieco mierzi. Moim zdaniem można było wpleść uciechy cielesne w La Cosa Nostra w nieco inny sposób, bez uszczerbku dla rozgrywki. Bycie najlepszym stręczycielem w mieście i zarabianie na tym dodatkowej kasy jakoś mnie nie przekonuje.

Poza tym jednym problemem, jaki mam z grą, muszę stwierdzić, że La Cosa Nostra to całkiem smakowity kąsek dla miłośników planszowej gangsterki. Klimatyczny, krwisty i pełen negatywnej interakcji. Jedyne czego wymaga, to gracze, którzy nie stronią od gry ponad stołem. Wtedy gra rozwija skrzydła.



- prosta mechanika,
- gangsterski klimat,
- sporo gry ponad stołem.

- bez gry nad stołem klimat siada,
- monopol w prostytucji.

La Cosa Nostra
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz
Liczba graczy: 3-5 osób
Wiek:18+
Czas gry: ok. 75 minut
Cena: 135,95 złotych

TURLANKA PRZEZ AMERYKĘ, CZYLI WAKACJE Z ZOMBIE

LA COSA NOSTRA

Dla wielu z nas podróż ze wschodu na zachód USA, a dokładniej z Chicago do Los Angeles, byłaby przygodą życia. Ale dla młodego Martina, w świecie pogrążonym w apokalipsie zombie, jest to przygoda do przeżycia.

Martin Wallace zaprojektował grę, którą jakoby stworzyło jego alter ego: młody chłopak, jednocześnie projektant, bohater i narrator gry, a także jej wykonawca i dokumentalista. Gra jest jego pamiętnikiem z wakacji. Oczami chłopaka widzimy świat wyludniony i zazombiały.

Jaki ma to sens? Zombiaki Ameryki nie są grą z doklejonym na siłę, sztucznym i sztampowym tematem, czyli mechanika sobie, a świat sobie. To jedna z tych gier, które opowiadają historię.

Młody Martin osobiście wykonał tę grę. Nie mógł pójść do wydawnictwa, gdyż takowe nie istnieją w zrujnowanym świecie. Trzeba sobie radzić samemu, mając do dyspozycji tylko to, co jest akurat pod ręką. Co miał pod ręką młody Martin? Pudełko po niemodnej grze planszowej Szlaki Ameryki, na którym tytułowe litery „Szl" nadpisał słowem „Zombi", zgrane talie kart, kapsle po butelkach, identyfikator oraz w jego świecie całkiem już nieprzydatne karty: kredytową, ubezpieczenia zdrowotnego i lojalnościową. Mały Martin zrobił również użytek ze słynnych sztonów pokerowych z gry Splendor oraz

z kart do Ticket to Ride, Dixit i nieistniejącego jeszcze dodatku do 7 Cudów Świata (czyżby jakaś ukryta zapowiedź?). Całość spaja plaster medyczny, który na wspomniane elementy nanosi kolekcję polaroidowych zdjęć stanowiących dokumentację podróży Martina przez opanowane żywymi trupami Stany Zjednoczone Ameryki.

Pomysł, aby połączyć motyw drogi z walką o przetrwanie w obliczu hord zombie nie jest nowy, ale urzekające jest pokazanie tego jako elementu chłopięcego świata. Nie udałoby się to, gdyby komponentów gry nie odwzorowano w każdym detalu. To przecież tylko tekturowe rekwizyty, ale ta dbałość czyni je prawdziwymi przedmiotami. Gracze dostrzegają subtelności i odkrywają rzeczy, których ich zdaniem ktoś inny do tej pory nie zauważył. To czyni je niepowtarzalnymi, oryginalnymi, a zatem i realnymi.

Rysowane przepiękną kreską zdjęcia są, nomen-omen, żywcem wyjętymi kadrami ze **Świtu Żywych Trupów**, **Nocy Żywych Trupów**, serialowych **Żywych Trupów** i produkcji im pochodnych. Uchwycone momenty przedstawiają chociażby zombie w wielkim mieście, flarę na zombie-ćmy, prepersowski wóz kempingowy, napis wzywający pomocy namalowany na dachu. Wśród narysowanych hord żywych trupów znalazł się również hołd-zdjęcie, a na nim Hollywoodzka Aleja Sław z gwiazdą reżysera horrorów George A. Romero.

Oglądając zdjęcia, widzimy jak chłopak oraz jego towarzysze podróży wyruszyli z Chicago i dotarli do Los Angeles. Tak też podzielono karty: na trzy stosy. W czasie gry wpierw odkrywamy wszystkie karty ze stosu pierwszego i dopiero po ich rozpatrzeniu z kolejnych. Jak to można odczuć w grze? Inaczej wyglądające krajobrazy zrujnowanego Chicago w stosie pierwszym, głębokiej amerykańskiej prowincji w stosie drugim i zachodniego wybrzeża w trzecim to jedno. Drugie zaś to działanie samych kart. Pierwsze karty tonują zagrożenie, dając

graczom szansę na „uzupełnianie zapasów". Końcowe karty to walka o przetrwanie.

I tu przechodzimy do sedna tego, o czym jest ta gra. To stuprocentowa walka o życie. I to taka, w której jak giniesz to giniesz. Straciłeś wszystkie meeple ocalałych? Sorry, nie grasz dalej.

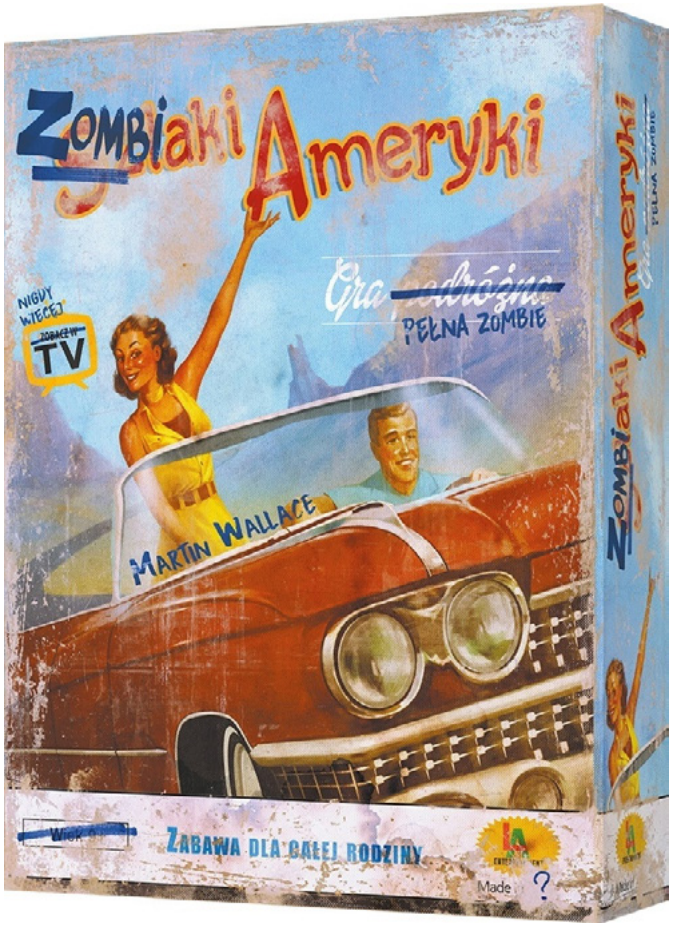
Smaku i przekory tej wydawałoby się „lekkiej" i „głupiej" grze o zombie nadaje drugi, równie istotny element gry, czyli zarządzanie zasobami. W przeciwieństwie jednak do typowych gier ekonomicznych, surowców nam nie przybywa, a ubywa. Nie pomnażasz tego co masz, ale dzielisz to tak, aby wystarczyło do końca gry. Pasuje to do świata przedstawionego ogarniętego kataklizmem. W świecie, w którym zdobycie surowców stanowi o twoim być albo nie być, są one wszystkim. To one dają ci przywilej wyboru najlepszej drogi. One są paliwem pozwalającym ci uciec przed wrogiem. One są nabojem, którym strzelasz w głowy zbliżających się żywych trupów. One są adrenaliną ratującą cię z opresji. One są punktami zwycięstwa dającymi ci wygraną. Dopóki masz surowce, dopóty jesteś w grze. Dlatego szanuj je i dbaj o to, aby nigdy ich nie zabrakło. Bo gdy tak się stanie: zginiesz.

W typowych grach opartych o surowce zapewniamy sobie stały ich dopływ. Tworzymy koneksje pozwalające nam na ich korzystną wymianę. Niestety, w świecie zombie ekonomia jest freegańska: masz tylko tyle, ile znalazłeś na śmietniku. Początkowo (karty Chicago) można znaleźć całkiem sporo sprzętu. Później jednak dostajesz rzadko i niewiele, a w obliczu coraz trudniejszej walki o życie (karty z Los Angeles) jesteś zmuszony wydawać go coraz więcej. Potrzeba kilku gier, aby nauczyć się tej podstawowej i bezlitosnej zasady. Bez względu na to jak dużo masz surowców na początku, zawsze będziesz czuł ich brak pod koniec. Nie spotkałem drugiej gry, która równie bezwzględnie karze za błędy w dystrybucji naszych zasobów i w efekcie wyklucza z gry.

Droga na zachód wiedzie wieloma szlakami. Po utworzeniu trzech lub czterech (w zależności od liczby graczy), każdego złożonego z dwóch kart, gracze biorą udział w licytacji. Po zakończonej licytacji stawki spłaca się dowolnymi surowcami. Liczba wydanych surowców determinuje kolejność wyboru trasy.

Każda z tras jest inna, w zależności od tego, jakie wylosują się karty przygód. Karta drogi zazwyczaj pozwala natychmiast uzyskać określone surowce (np. dwa żetony adrenaliny), czasem wywołuje jednorazowy efekt oraz zmusza do walki z zombie. Niektóre z kart zapewniają na koniec gry jeden lub dwa punkty zwycięstwa pod warunkiem, że nie uciekliśmy przed walką z przypisanymi do tej karty przeciwnikami. Ale jeśli zaczniesz kalkulować, którą drogą podążyć, aby zyskać więcej punktów zwycięstwa kosztem dopływu surowców: zginiesz. To gra o przetrwaniu, a nie o podziwianiu krajobrazów Japonii.

Kostek używamy wyłącznie w walce i przy niektórych wydarzeniach na kartach przygody. Przed walką możemy użyć dowolnej liczby kapsli amunicji, aby za każdy z nich rzucić dwiema kostkami. Jeśli na danej kości wypadnie symbol celownika, wyeliminujemy za niego jednego przeciwnika. Natomiast każdy inny wynik nie jest brany pod uwagę. Następnie za dwa kapsle paliwa możemy uciec przed dalszą walką. Jeśli dochodzi do walki wręcz, bierzemy tyle kości, ile mamy ocalałych (początkowo pięć). Turlamy wszystkimi na raz i sprawdzamy wyniki. Każdy celownik to eliminacja jednego kroczącego meepla. Każda czaszka to utrata jednego naszego ocalałego, z możliwością uratowania go za jeden kapsel adrenaliny. Dodatkowo na ściankach są symbole błyskawicy: każdy z nich pozwala nam na wydanie kapsla adrenaliny, aby zabić kolejnego, nadprogramowego zombie. Walka trwa do momentu, w którym jedna ze stron straci wszystkie swoje meeple.



W miarę tracenia ocalałych, tracimy również kostki, którymi rzucamy w walce.

W tej grze losowość kości mnie nie boli, surowce mają bowiem nad nimi zdecydowaną przewagę: potrafią potęgować lub anulować kiepskie efekty. Dlatego jest to bardziej gra o zarządzaniu surowcami, niż radosna turlanka z potworami rodem z Tokio lub Nowego Jorku. Choć i tu zdarzają się równie spektakularne sukcesy, jak i porażki. A ileż przy tym emocji!

Znaczenie surowców wzmacnia ich wartość jako punktów zwycięstwa. Podczas końcowego podliczania punktów za każdy rodzaj surowca, którego mamy więcej niż inni otrzymujemy aż trzy PZ. To tyle samo, co „przejście" co najmniej dwóch kart podróży. Przy czterech dostępnych surowcach (adrenalina, paliwo, amunicja i ocalali) można w ten sposób zdobyć aż dwanaście punktów.

Martwa Zima podbiła serca wielu graczy kartami rozdroży. Okazało się po raz kolejny, że możliwość podejmowania decyzji sprawia, iż tak bardzo angażujemy się w to, co robimy. W **Zombiakach Ameryki** jest to obecne w znacznie mniejszym zakresie i w postaci żetonów oznaczonych symbolami. Ich znaczenia nie wyjaśniono w instrukcji. A to z prostego powodu:

efekt żetonu zależy od kolejnych kart, które będziemy eksplorować. Spotkany chłopaczek raz może nam uratować życie, innym zaś uciec, zabierając ze sobą zapas amunicji. Przyjęty do naszej grupy ranny może nam pomagać do końca, ale w przypadku obrania nieodpowiedniej drogi może przeistoczyć się w zombie. Są też żetony, które narażają nas na śmiertelne niebezpieczeństwo lub przed nim chronią, sprawiając, że pewne trasy są mniej lub bardziej niebezpieczne.

Czy po zachwytach nad nietuzinkowym wykonaniem oraz romansem euro z walką o przetrwanie jest w końcu coś, co w tej grze może mnie zirytować? Otóż nic nie boli w niej tak, jak licytacja. Wiadomo, na czym to polega. Każdy składa ofertę lub pasuje. Gdy wszyscy spasują, ustala się kolejność ruchów począwszy od tego gracza, który zaoferował najwięcej. Kolejność ta determinuje prawo do wyboru trasy. I znów, inaczej niż w grach euro, wybór nie jest między „iść w owce" lub „iść w drewno". Na stole zazwyczaj mamy układ tras: krew, krew, flaki lub śmierć, czyli „raczej przeżyję, może dostanę kilka surowców" lub „chyba zginę". Pytanie, na ile wydane surowce podczas licytacji zwrócą się z kart wyprawy? Pamiętajmy, że do końca gry trzeba dowieźć minimum jeden surowiec: ostatniego ocalałego. Nie możemy pozwolić sobie na straty ani w licytacji, ani na wyprawie. Z tym że - i tu uwaga! - oszczędność w licytacji może skutkować większymi stratami na wyprawie. Co z tego, że zachowałem surowce w fazie licytacji, jak będę musiał je wydać, aby przetrwać jakoś te karty, które na końcu zostały tylko dla mnie.

Problem narasta z rundy na rundę. W miarę kumulowania surowców rośnie moja szansa na utrzymywanie ich wysokiego poziomu. Dlaczego? Jestem w stanie podczas licytacji zaoferować więcej, dzięki czemu mam pierwszeństwo w wyborze trasy. A co za tym idzie, wybieram trasę z potencjalnie dodatnim bilansem surowców. Nawet jeśli wydałem dużo na licytację, to uzupełnię straty na trasie. Poważny problem występuje, jeśli mam mało surowców. Nie mogę nimi szastać podczas licytacji. Zostaje mi najgorsza trasa, gdzie tracę resztki tego, co mam. Owszem, mogę postawić na licytacji wszystko. Ale jeśli i tak ktoś to przebije, to nie dość że wydam wszystko, to znów będę ostatni. Efekt śnieżnej kuli XXI wieku: nie tylko bogatsi stają się bogatsi, ale biedniejsi stają się jeszcze biedniejsi. Być może znajdą się jednak gracze, którzy docenią ów aspekt mechaniki jako jeden z elementów całego systemu zarządzania zasobami.

Zombiaki Ameryki wydają się lekkim tytułem i pewnie takim są. Tylko czemu grając, wciąż łapie się na tym, że popełniam kolejne błędy, które kosztują mnie zwycięstwo? To świadczy o tym, że gra wymaga od nas więcej, niż się spodziewaliśmy, patrząc na okładkę.

- oryginalny pomysł na grę i jego realizacja,
- dbałość o detale, ukryte smaczki,
- połączenie gry surwiwalowej z zarządzaniem zasobami,
- eliminacja graczy: odważny zabieg, ale ma sens,
- różne działanie żetonów.

- licytacja i efekt „śnieżnej kuli".

Zombiaki Ameryki
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk
Liczba graczy: 1-4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 149,95 złotych

DECEPTION
MURDER IN HONG KONG

Zabójca Tajemniczego Domostwa

Zastanawiacie się skąd taki tytuł niniejszej recenzji? Dumacie, jak można zabić świetną imprezową kooperację na silniku Dixita? To bardzo proste. Przepis poniżej.

Zanim przejdę do sedna, muszę się wam przyznać, że uwielbiam **Tajemnicze Domostwo**. To całe zgadywanie na podstawie pokręconych kart. Zastanawianie się, co Duch ma na myśli i czy w ogóle myśli. Cały czas brakowało mi jednak w tej grze jednej rzeczy. Mordercy. Jednego, konkretnego mordercy, a nie kilku różnych, z których potem losuje się tego jedynego. Zastanawiałem się, jakby to wyglądało, gdyby od początku był jeden zabójca, jedno miejsce zbrodni i jedno narzędzie. Odpowiedź na to pytanie dostałem w pudełku z napisem **Deception: Murder in Hong Kong**.

Deception to gra ukrytych tożsamości. Każdy z graczy dostaje tajną kartę roli. Jeden jest Mordercą, jeden Technikiem kryminalnym, reszta Śledczymi (opcjonalnie można dorzucić Świadka i/lub Wspólnika). Nikt oczywiście nie ujawnia swojej tożsamości. To znaczy nikt oprócz Technika. On ma w tej grze specjalną rolę i ujawnia się zaraz po otrzymaniu swojej karty. Reszta siedzi cicho i rozkoszuje się swoją rolą.

Zanim przejdę do tego, co robi Technik, wpierw kilka słów o pozostałych graczach. Każdy z nich ma przed sobą odkrytych osiem kart. Cztery pokazują narzędzia zbrodni. Można tam znaleźć mnóstwo ciekawych rzeczy, takich jak maczety, sztylety, pestycydy lub młotek. Ale są też „przedmioty" nietypowe. Ameba, radiacja, szyb windy albo wściekły pies. Kolejne cztery karty to ewentualne ślady pozostawione na miejscu zbrodni. Znajdziemy tam takie ciekawostki jak liście, zioła, wino, kajdanki, kamerę i inne. Nie wymienię wam na pewno wszystkich, gdyż kart jest dwieście dziewięćdziesiąt (dwieście śladów oraz dziewięćdziesiąt narzędzi). I uwierzcie mi, że inwencja twórców przechodzi czasem najśmielsze oczekiwania.

A po co te wszystkie karty? To proste. Kiedy już wszyscy napatrzą się na te, które leżą przed nimi, następuje kolejny kluczowy moment rozgrywki. W stylu starej dobrej **Mafii**, tudzież

innego **Wilkołaka** wszyscy zamykają oczy. Wszyscy oprócz Technika. Następne „budzi się" Morderca. Wskazuje on Technikowi jedną ze swoich kart narzędzi oraz jedną ze swoich kart śladów. To narzędzie, którym zabił i ślad, jaki po sobie pozostawił. Następnie Morderca zamyka oczy. Jeśli w grze biorą też udział postacie Wspólnika i Świadka, Wspólnik otwiera oczy razem z Mordercą, aby zobaczyć komu pomógł i jakie karty zostały wskazane. Świadek otwiera oczy, gdy Morderca i Wspólnik znowu „pójdą spać", a Technik pokazuje mu, kto jest Mordercą i ewentualnie wspólnikiem (nie pokazuje jednak wybranych kart). Następnie wszyscy się budzą i zaczyna się zabawa.

Technik ma przed sobą sześć kafelków, którymi będzie naprowadzał pozostałych graczy na to, kto jest mordercą, a dokładnie, czym została popełniona zbrodnia i jaki ślad został na miejscu przestępstwa. Jeden kafelek jest zawsze taki sam we wszystkich rozgrywkach. To przyczyna śmierci (nie wiedzieć czemu w kolorze różowym). Drugi kafelek to miejsce popełnienia przestępstwa (kolor zielony). Jest ono losowane spośród czterech kafelków. Pozostałe cztery to kafelki pomarańczowe (losowane spośród kilkunastu), na których są najprzeróżniejsze informacje. Jaka była pogoda, jaki był wyraz twarzy ofiary, jakie relacje łączyły sprawcę i ofiarę, jaki mógł być motyw i wiele innych. Każdy z tych kafelków zawiera sześć różnych informacji. Na przykład przyczyną śmierci może być uduszenie, rozległe obrażenia, utrata krwi, choroba, zatrucie lub wypadek.

Technik przystępuje teraz do naprowadzania graczy. Na każdym z sześciu kafelków ustawia drewniany znacznik w kształcie pocisku, na informacji, która najlepiej pasuje do karty lub kart wskazanych przez Mordercę. Musi jednak uważać, w trakcie gry nie będzie mógł bowiem przesunąć znacznika na inne pole. Raz postawiony znacznik nie może zmienić swojego położenia. Co ważne, liczba kart i ich różnorodność sprawia, że niektóre informacje będą pasować do wielu różnych śladów lub narzędzi.

Gracze, widząc co wskazuje Technik (który oczywiście nie może się odzywać), dyskutują i obwiniają się nawzajem, starając się znaleźć Mordercę. Każdy z graczy ma jeden żeton, dzięki któremu może rzucić oficjalne oskarżenie, wskazując

dwie karty, które jego zdaniem wybrał swoimi podpowiedziami Technik. Oczywiście Morderca też może „zgadywać", ale jasne jest, że będzie on odsuwał od siebie podejrzenia i oskarży innego gracza.

Kiedy ktoś rzuci oficjalne oskarżenie, Technik może w końcu zabrać głos. Jeśli oskarżający poprawnie wytypował obydwie karty, Technik mówi „Zgadza się" i wszyscy oprócz Mordercy się cieszą. Jeśli natomiast nawet jedna z tych kart się nie zgadza, Technik mówi „Nie zgadza się" i poszukiwania trwają dalej. Co ciekawe, nawet jeśli oskarżający zgadł jedną z dwóch kart, Technik nie może mu tego powiedzieć.

Gra toczy się przez trzy tury. Pomiędzy turami, Technik ma prawo dociągnąć nowy pomarańczowy kafelek podpowiedzi i podmienić go z jednym z tych leżących już na stole (też pomarańczowych). W tym przypadku znacznik oczywiście przechodzi ze starego kafelka na nowy. I jest to jedyny moment, kiedy znacznik może zmienić swoje położenie. Jeśli na koniec trzeciej rundy Morderca nie zostanie odnaleziony, wygrywa grę. Jeśli jednak komuś uda się poprawnie odczytać wskazówki Technika i wytypuje dwie wskazane karty, wygrywają śledczy (chyba, że w grze uczestniczy Świadek: wtedy Morderca ma ostatnią szansę na wygraną, poprawnie typując Świadka). Nie jest to jednak takie łatwe. Pamiętajcie, że każdy gracz może oficjalnie rzucić oskarżenie tylko raz w trakcie gry. Oczywiście przekonywać innych, że Mordercą jest ten koleś i zrobił to tymi kartami można przez cały czas.

I to w zasadzie tyle. Można by powiedzieć „tylko tyle". Jedna rozgrywka trwa około dwudziestu minut, ale zazwyczaj nie kończy się na jednej rozgrywce. Kiedy wyjąłem tę grę po raz pierwszy, graliśmy w nią jakieś pięć godzin. Niemalże bez przerwy. I było rewelacyjnie. Ja bawię się w **Deception** o niebo lepiej niż przy **Tajemniczym Domostwie**. Niby ten sam mechanizm. Jeden gracz bez słowa daje wskazówki pozostałym, a oni muszą odgadnąć jakieś karty na tej podstawie. Tutaj jednak jest ten jeden gość, który chce zupełnie czegoś innego. Jest Morderca, który nie chce być odkryty. Miesza, zwodzi, kombinuje. To podnosi rozgrywkę o kilka poziomów. Dyskusja nad stołem jest dużo żywsza. Padają oskarżenia, każdy szuka u innych pasujących kart, jednocześnie odsuwając podejrzenia od siebie. Są emocje, jest niesamowicie. Po skończonej partii, niezależnie od tego, kto wygrał, chce się grać od razu jeszcze raz. I jeszcze raz, i jeszcze. Zwłaszcza, że kiedy już ogarnie się temat, można dołożyć do gry wydarzenia, które mogą (aczkolwiek nie muszą) zmienić rozgrywkę. Kafelki wydarzeń wtasowuje się bowiem do pomarańczowych kafelków przed drugą turą. I dzięki temu Technik zamiast nowych podpowiedzi, może wyciągnąć jedno z sześciu zdarzeń. A te potrafią porządnie namieszać.

Deception: Murder in Hong Kong zabiło w moich oczach **Tajemnicze Domostwo**. Jest po prostu szybsze, bardziej emocjonujące i bardziej wciągające. Nie mówiąc już o tym, że ma lepszy klimat i bardziej trzyma się kupy. Do **Deception** chcę wracać raz za razem, choć nieco boję się ostatnio zabierać tę grę na spotkania. Kiedy wyjmuję ją na stół, inne gry odchodzą w zapomnienie. To trochę straszne. Mimo wszystko, jeśli lubicie gry dedukcyjne i na dodatek ukrytego zdrajcę (tu Mordercę), **Deception: Murder in Hong Kong** będzie dla was idealne. Tylko mała rada. Szukajcie wersji angielsko-japońskiej (bo polskiej nie ma). Jest też dostępna wersja angielsko-niemiecka, ale niemieckie słownictwo jest jakieś dziwne. Japońskie znaki Kanji wyglądają o niebo lepiej i dodają grze tonę klimatu.

- emocjonująca,
- szybka,
- wciągająca,
- ukryty zdrajca.

- brak polskiego wydania,
- niemieckie zwroty dziwnie wyglądają.

Deception: Murder in Hong Kong
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 4-12 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 15-30 minut
Cena: 159,95 złotych

GODZINA DUSZKÓW

PLANSZÓWKOWA CIUCIUBABKA

GODZINA DUSZKÓW

„Magnetyczna, kooperacyjna, komunikacyjna." Taka jest nowa gra dla dzieci Wydawnictwa Queen Games przeznaczona dla sześciolatków potrafiących skupić się na niespełna pół godziny.

Gra jest przygotowana w taki sposób, aby dziecku zaświeciły się oczy. Główny bohater gry, czyli Strasio (w oryg. Spooky), to przyjazny duszek przypominający Kacpra. Nawiedzone zamczysko to zaś jedno z tych miejsc, do których dziecko kupiłoby wczasy first minute all inclusive. Do tego bajery, czyli trójwymiarowa plansza, elektroniczny minutnik, maska ducha oraz różdżka z magnesem posiadająca niezwykłą, dodatkową moc: jest w stanie łapać nie tylko elementy gry, ale i metalowe przedmioty w domu! No chodź lodówko, złapie cię.

Grę ubrano w formę historii o przyjaznym duszku, który pragnie awansować w ezoterycznej hierarchii. Aby tego dokonać, musi zdać egzamin. Dzieciaki po kolei wcielają się w jego rolę. Symbolizuje to maska ducha, za pomocą której przesłania się oczy.

Przed rozgrywką bawimy się w plac budowy i robimy malutki remont zamku. Elementy są ruchome i za każdym razem układ pomieszczeń nieco się od siebie różni. Nie jest to kompletna rewolucja, ale przynajmniej nie nauczymy się gry na pamięć. Określamy również poziom trudności rozgrywki, aby dostosować liczbę misji, jakie trzeba zrealizować oraz czas, jaki na to mamy. Potem jedno z dzieci umieszcza magnetyczny koniec różdżki na planszy w miejscu startowym. Od momentu naciągnięcia maski na oczy Strasio zdany jest na pomoc współgraczy. Gracz nie widzi planszy, ale słysząc od współgraczy „do przodu, w lewo, stop, teraz w prawo...", próbuje odnaleźć i przyczepić do różdżki jeden z żetonów, a następnie przeciągnąć go na miejsce startowe. Misja wskazuje, które konkretne dwa żetony ma za zadanie zlokalizować i sprowadzić. Jednocześnie współgracze muszą uważać, aby gracz-Strasio nie dotknął metalowych krążków oznaczonych symbolem ducha. Gdy tak się stanie, misja kończy się niepowodzeniem. Następnie rolę Strasia przejmuje kolejny dzieciak. Gra kończy się wygraną w przypadku zrealizowania wszystkich kart misji lub przegraną wraz z upływem czasu. Ten wyznaczony jest przez dołączony do gry elektroniczny minutnik.

Czy gra się nie nudzi? Dopóki dziecko jest na etapie poznawania kierunków, rozpoznawania komunikatów werbalnych, uczenia się współpracy i radzenia z ruchami manualnymi, gra będzie mu służyła. A ponieważ nie od razu Hogwart zbudowano, trochę może to potrwać. Z chęcią wyciągnę grę za miesiąc, a potem za kolejny i kolejny, aby zobaczyć, jaki postęp dziecko uczyniło. Kojarzycie cykliczne nanoszenie wzrostu dziecka na futrynę? O tym właśnie myślę.

Godzina Duszków mogłaby jednak oferować znacznie więcej. Dlaczego tylko nawiedzony zamek? A może wyprawa po zaginiony skarb piratów, gdzieś na wyspie-czaszce? A może wyprawa do Egiptu i starożytnej piramidy? Wydawca mógł zwiększyć liczbę komponentów i zaoferować różne historyjki. No bo ileż razy można temu biednemu duszkowi pomagać zdawać ten sam egzamin na Nawiedzacza?

- dzieci lubią zabawę w ciuciubabkę,
- zamczysko nawiedzone przez duchy to klawy temat,
- wykonanie i bajery,
- „rośnie" wraz z dzieckiem,
- uczy komunikacji i kooperacji.

- monotonna tematyka (ileż razy można zdawać ten sam egzamin?),
- dla starszych dzieci i dorosłych nie stanowi żadnego wyzwania.

Godzina Duszków
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk
Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 6+
Czas gry: ok 20 minut
Cena: 99,95 złotych

Kroko-loko

Złap krokodyla

KROKO-LOKO

Mam problem. Od dłuższego czasu zastanawiam się, co sprawia, że gra ćwicząca spostrzegawczość potrafi mnie zająć na dłużej? Co sprawia, że bawią mnie Trio, Złap Psiaka albo Set, a nie zachwycają Jungle Speed lub bohater niniejszego tekstu, czyli Kroko-loko?

Na papierze pomysł brzmi kapitalnie. Mamy tu do czynienia z odszukiwaniem w ułożonej na stole wystawce z kart konkretnych ich kombinacji. Fabularnie chodzi o to, że wcielamy się w rolę detektywów ścigających krokodyla, który coś ukradł. Policyjny komputer wypluwa nam zestaw pięciu cech opisujących poszukiwanego (kolor łuski, budowa ciała, płeć, posiadanie okularów, posiadanie kapelusza) i naszym celem jest jego jak najszybsze odszukanie. Jednak jeśli już takiego delikwenta dopadniemy, okazuje się, że to dopiero początek szukania. „Złapany" krokodyl nie przyznaje się do winy i wskazuje łapą kolejnego. A kolejny jeszcze jednego. I dopiero krokodyl, który nie będzie wskazywał nikogo (wystawiając dłoń poza obrys „planszy") jest tym, którego należy pojmać. Ewentualnie wskazany w ten sposób może być jeden z obecnych w okolicy hipopotamów. W takim wypadku winowajcą jest ten pierwszy jaszczur.

„Proste i pomysłowe" pomyślałem sobie i szybko przystąpiłem do testowania gry w większym gronie. Co nie zagrało? Może zabrzmi to dziwnie, ale zadanie, które stawia przed graczami Kroko-loko wydało mi się... przewidywalne i mało ciekawe. Cech, na podstawie których poszukujemy odpowiednich kart jest pięć i ich pula nigdy się nie zmienia. Zawsze będzie dokładnie jedno odniesienie do każdej z nich, wskazujące dokładnie jedną kartę na stole. Brakuje mi tu jakiejś dodatkowej zmiennej, która urozmaiciłaby jeszcze trochę rozgrywkę. Na myśl przychodzi na przykład opierający się na podobnej koncepcji Panic Lab, w którym tą dodatkową zmienną było losowe miejsce, od którego należało zacząć poszukiwania. Odszukanie właściwego krokodyla jest trochę zbyt proste.

Namiastką tego dodatkowego twista miało być podążanie za łańcuszkiem wskazujących się wzajemnie postaci już po znalezieniu tej pierwszej, ale okazało się to być zaskakująco rozczarowujące. Nieczęsto układ pozwalał na przebiegnięcie wzrokiem więcej niż czterech kart i za każdym razem odczuwałem zawód, że gra nie dała mi się pobawić dłużej. Nie jestem też fanem przyjętego rozwiązania sytuacji, w której drugi raz zostanie wskazany krokodyl, którego ktoś już zaaresztował. Pierwsza osoba, która to zauważy może zabrać go właścicielowi. I znowu – nie mogę bawić się łamigłówką, którą gra mi obiecała, ponieważ im dłużej trwa rozgrywka, tym większe jest prawdopodobieństwo występowania powtórzeń.

W instrukcji są też opisane dodatkowe warianty niektórych zasad. Normalnie karty należy układać w taki sposób, aby wszystkie ułożone były w tę samą stronę. Można jednak mieszać je dowolnie, co nie jest wcale złym pomysłem. Zasady wymagają, aby łapanego krokodyla zawołać po imieniu (umieszczonym na karcie). Jeśli wszystkie karty zorientowane są w ten sam sposób, a gramy w pięć osób, nie ma szans, aby wszyscy byli tak samo zadowoleni z miejsca zajmowanego przy stole. A jeśli karty są zupełnie pomieszane, problem wydaje się być mniejszy.

Co do drugiego wariantu, mam już pewne wątpliwości. Można grać w taki sposób, żeby uznawać krokodyla wskazującego poza obrys planszy za wskazującego kartę po przeciwnej stronie tego samego wiersza lub kolumny. Czyli szukamy do momentu wskazania hipopotama albo dwóch sąsiadujących krokodyli wskazujących siebie nawzajem. Co się jednak stanie, jeśli znajdziemy pętlę nie spełniającą żadnego z tych dwóch warunków? Tego instrukcja nie tłumaczy.

A wracając do pytania, które męczyło mnie we wstępie. Dochodzę do wniosku, że chyba po prostu nie przepadam za grami, w których celem jest zauważenie w jak najszybszym czasie tego jednego, prostego szczególiku. Lubię, kiedy muszę zaangażować się w grę bardziej albo poprzez większe skomplikowanie, albo po-

przez zwiększenie liczby rzeczy, których jednocześnie mam szukać. Sprawdzanie tego, kto szybciej uderzy w dzwonek, kiedy zapali się czerwone światełko mnie nie bawi. Chociaż i tu pewnie znalazłoby się kilka wyjątków, jeśli dłużej się zastanowić...

Komu mogę polecić **Kroko-loko**? Wydaje mi się, że może to być dobra alternatywa dla dzieci, dla których zasady **Złap Psiaka** i **Złap Prosiaka** są zbyt trudne. Dla dorosłych ta łamigłówka może okazać się zbyt prosta i niezbyt zajmująca.

- koncepcja szukania łańcuszków złożonych z kart jest całkiem fajna,
- grafiki są czytelne i nie pozostawiają wątpliwości, a w grach na spostrzegawczość to istotne.

- koncepcja lepiej działa na papierze niż w praktyce,
- w jednym z wariantów zasad gra może się „zawiesić".

Kroko-loko
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek" Poleszak
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 6+
Czas gry: ok. 15 minut
Cena: 44,95 złotych

Czarny Kotruś

Postmodernizm ma się nieźle. To takie moje luźne skojarzenie, które przyszło mi do głowy, kiedy pomyślałem, że fajnie zacząć recenzję od jakiegoś chwytliwego hasła. Na upartego można przecież podciągnąć pod nie Kotostrofę, czyli tytuł opierający się bez żadnych wątpliwości na klasycznej grze karcianej w Czarnego Piotrusia.

Jak to w przypadku podobnych inspiracji bywa, z pierwowzoru ostał się sam szkielet koncepcji rozgrywki. Mamy talię kart, którą w całości rozdajemy graczom. W swojej turze losuję kartę od gracza po prawej, a następnie mogę odrzucić parę kart z ręki. Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart. Koniec podstaw. Jak łatwo się domyślić, w dzisiejszych czasach to trochę mało jak na grę, nawet taką przeznaczoną raczej dla młodszych odbiorców, więc znalazło się miejsce dla kilku komplikacji.

W talii znajdują się karty o wartościach od 1 do 10, w różnych kolorach. Im mniejsza wartość, tym więcej kopii występuje w grze. Karty można odrzucać w parach jednego koloru, albo w parach o takiej samej wartości. Haczyk polega na tym, że nie ma drugiej dziewiątki do pary, więc aby się jej pozbyć, trzeba dobrać drugą kartę do koloru, a dziesiątka (czyli Kotruś) nie ma pary w żaden sposób. Jeśli odrzucimy karty po kolorze, nie dzieje się nic, ale odrzucając karty po wartościach, możemy korzystać ze specjalnych zdolności do nich przypisanych.

Zdolności te sprawiają, że gra robi się zdecydowanie ciekawsza. Pozwalają one bowiem na przekazywanie konkretnych, a nie losowych kart pomiędzy graczami, wpływanie na kierunek rozgrywki albo korzystanie z kart już odrzuconych na środek stołu. Szkoda tylko, że działanie par nie jest w żaden sposób opisane na kartach, które trzymamy w ręku i cały czas trzeba zerkać na arkusz pomocy pokryty gęsto drobnym tekstem.

Wrażenia z rozgrywki? Kotostrofa to całkiem sprytne rozwinięcie śmiesznie prostego pomysłu. Jest całkiem losowo, ponieważ dobieranie co turę karty z ręki przeciwnika sprawia, że wszystkie plany mogą powstać albo zostać zburzone szczęśliwym/pechowym trafem. Jednak nawet takie krótkowzroczne kombinowanie bywa zabawne, a przerzucanie się nie dającym się pozbyć w łatwy sposób

Kotrusiem niczym gorącym ziemniakiem podnosi od czasu do czasu tętno. Sympatycznej całości dopełnia bardzo ładna i spójna szata graficzna. Karty zilustrowano stylowo i z humorem.

Pozytywne wrażenie burzy trochę instrukcja, która jakoś specjalnie długa i skomplikowana nie jest, ale pozwala sobie na kilka skrótów myślowych, których być nie powinno. Zabrakło mi na przykład stwierdzenia wprost i dokładnie, jak wygląda kolejność rozgrywania tur przez graczy. Nigdzie nie ma też wyjaśnienia, czy jeśli gracz po mojej prawej pozbył się wszystkich kart, to czy na początku swojej tury nie losuję żadnej nowej karty, czy losuję z ręki następnego po prawej. A co jeśli gracz spasował? Czy losuję kartę z jego ręki? Z instrukcji się tego nie dowiem, trzeba grać na wyczucie.

Drugim, nieco mniejszym problemem jest dynamika rozgrywki. Tak prosta gra powinna przebiegać sprawnie, kończyć się szybko i zachęcać do natychmiastowego rozegrania kolejnego rozdania. Tutaj trochę to zgrzyta i w dużym stopniu winę ponosi za to zdolność karty o wartości 5. Zagrywając parę piątek, można wręczyć każdemu innemu graczowi, który jeszcze nie spasował, po jednej karcie ze stosu kart odrzuconych. Niepotrzebnie wydłuża to rozgrywkę.

Czy koniec końców polecam Kotostrofę? Mimo sporych problemów z instrukcją chyba pozostanę przy ostrożnym „raczej tak". Gra jest prosta, zdolności kart pozwalają na ciekawe zagrania, oprawa graficzna cieszy oko, a cena nie wyrywa z butów. Nawet pomimo widocznych dla mnie niedociągnięć, bardzo dobrze grało mi się w to z dziećmi, które szybko załapały zasady i od początku zaczynały kombinować, jak nie zostać z czarną kartą na ręce.

- świetne ilustracje,
- prosta, ale nie trywialna gra dla dzieci.

- karta pomocy to niezbyt intuicyjna ściana tekstu,
- instrukcja pozostawia kilka wątpliwości co do zasad.

Kotostrofa
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek" Poleszak
Liczba graczy: 3-5 osób
Wiek: 7+
Czas gry: ok. 25 minut
Cena: 44,95 złotych

Kącik Początkujących Graczy

Da Vincim być

Rzadko kiedy w grze planszowej możemy obcować z dziełami największych malarzy na świecie. Da Vinci, Michał Anioł lub Pablo Picasso to tylko niektóre nazwiska, które pojawiają się w najnowszym tytule od Mike'a Elliotta – Dzieła mistrzów. Sprawdźmy zatem, jak w to się gra.

Gracze wcielają się w fałszerzy największych arcydzieł światowego malarstwa. Chcemy, podrabiając obrazy, zarobić 25$, a ta osoba, której się to uda jako pierwszej wygrywa. Gra skierowana jest dla od dwóch do czterech graczy, a rozgrywka trwa nie dłużej niż dwadzieścia minut. W pudełku znajdziemy dwadzieścia pięć kart arcydzieł, które będziemy malować oraz sześćdziesiąt kart maźnięć. Te ostatnie to tak naprawdę barwy, jakie możemy wykorzystać do dokończenia rozpoczętych obrazów. Gra ma bardzo proste zasady, które przyswaja się w zaledwie kilka minut. Po przetasowaniu wszystkich kart, każdy gracz otrzymuje na rękę pięć kart maźnięć, a na środku stołu umieszczamy dzieło, które mamy dokończyć. Karty z obrazami są dwustronne, a my widzimy jego niedokończoną część. Na niej, oprócz grafiki, znajdują się symbolicznie przedstawione kolory, które musimy nałożyć, aby dokończyć malowanie dzieła.

W swojej turze każdy gracz podejmuje jedną z dwóch decyzji. Albo zagrywa dowolną liczbę kart z ręki, które są wymagane do ukończenia malowania obrazu, a następnie dociąga na rękę taką samą liczbę kart maźnięć. Albo sabotuje pracę innych poprzez gryzmolenie. Gracz zagrywa wtedy jedną kartę, która nie może posłużyć do retuszu dzieła. Następnie uzupełnia swoją rękę do pięciu kart.

W wyniku zagrywania tych akcji mogą wydarzyć się dwie rzeczy. Dzieło może zostać ukończone, czyli zagrane zostały wszystkie karty maźnięć wymagane do retuszu. Wtedy gracz, który położył ostatni brakujący kolor, odwraca obraz i otrzymuje tyle pieniędzy, ile warta jest fałszywka. W przypadku, gdy któryś z graczy umieści trzecią kartę w strefie bazgrolenia, dzieło zostaje zniszczone i bez odwracania karty kładzie się ją przed przeciwnikiem. Otrzymuje on za nie punkty, ale mniej niż wtedy, gdyby retusz był udany.

Cała mechanika opiera się zatem na wyborze umiejscowienia kart maźnięć. Mamy tu sporo miejsca na blefowanie, a także mechaniki *push-your-luck*. Często do pomyślnego ukończenia dzieła brakuje nam jednego lub dwóch kolorów, musimy zatem podjąć decyzję czy przeciwnik je ma i sprzątnie nam zarobek sprzed nosa, czy to nam uda się dobrać odpowiednie karty i zgarnąć pieniądze. Z drugiej strony cała gra opiera się na jednym wyborze i dla wielu graczy może to być za mało, aby cieszyć się z rozgrywki.

Jak widzicie, gra ma bardzo proste zasady, a tura gracza odbywa się błyskawicznie. Przebieg rozgrywki jest mocno determinowany przez liczbę graczy, którzy biorą w niej udział. Odnoszę wrażenie, że gra została stworzona z myślą o dwóch graczach i w tym składzie działa najlepiej. Po pierwsze mamy wtedy dużo większą kontrolę nad tym, co dzieje się na stole, a po drugie nie ma uciążliwego przyznawanie połowicznych punktów.

W wersji trzyosobowej, w momencie gdy któryś z grających zniszczy arcydzieło, kartę kładzie się pomiędzy pozostałymi graczami i otrzymują oni połowę widocznych na kartoniku punktów. Grając w trójkę, mamy za to bardziej dynamiczną rozgrywkę niż w grze dwuosobowej. Dzieła powstają zdecydowanie szybciej i jest mniej szans na pojawienie się wymuszonych ruchów wywołanych przez słaby dociąg kart.

W **Dzieła mistrzów** można zagrać też w cztery osoby. Gramy

wtedy w parach. Ten wariant najmniej przypadł mi do gustu. Gra staje się bowiem nieprzewidywalna, a czynnik losowy odgrywa w niej największą rolę. Skoro już napisałem o losowości, to musze uczulić wszystkie osoby, które jej nie lubią, że w **Dziełach...** jest jej dość dużo. Może zdarzyć się i tak, że podczas rozgrywki nie będziemy mieli innego wyjścia niż gryzmolenie dzieła.

Tytuł ten okraszony został świetnymi grafikami, przygotowanymi przez artystę kryjącego się pod pseudonimem „Pandaluna". Ów malarz wyczarował dwadzieścia pięć genialnych kart arcydzieł. Mamy tu takie perełki jak **Psy grające w karty** Coolidge'a lub **Narodziny Venus** Botticelliego. Wszystkie namalowane są w sposób wywołujący uśmiech na twarzy i warto im się poprzyglądać, aby wyłapać wiele różnych smaczków. Grając z młodszymi osobami, możemy **Dzieła mistrzów** wykorzystać jako narzędzie służące do poznania elementarnych podstaw historii sztuki.

Dzieła mistrzów to przyjemna mała gra, która jednak oprócz genialnych grafik, nie ma w sobie tego czegoś, co pozwoli jej zatrzymać się na dłużej na moim stole. W grze mamy trochę zbyt mało decyzji do podjęcia, wiele zależy od szczęścia, przez co wynik rozgrywki niekoniecznie jest efektem naszych działań.

- genialne grafiki,
- banalne zasady.

- spora losowość,
- mało decyzji.

Dzieła Mistrzów
Zrecenzował: Michał Szewczyk
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 59,95 złotych

Projektowanie przyczynowe kontra projektowanie wynikowe

Autor: Ryszard „Raleen" Kita

Tym razem będzie parę słów o projektowaniu gier i koncepcjach z tym związanych. Punktem odniesienia są gry historyczne, głównie wojenne. Zacznijmy od rozszyfrowania określeń użytych w tytule. Generalnie wyodrębnione zostały dwie przeciwstawne sobie koncepcje:

Projektowanie przyczynowe (ang. design for cause) – rozwiązania zawarte w zasadach gry zmierzają do tego, aby oddać wszystkie albo przynajmniej większość kroków, które prowadzą do uzyskania określonego wyniku w grze. Autor, projektując grę, skupia się na czynnikach, które doprowadziły do określonego wyniku, stara się je zidentyfikować i oddać w grze.

Projektowanie wynikowe (ang. design for effect) – rozwiązania zawarte w zasadach gry upraszczają bardziej złożone procedury, koncentrując się na końcowym wyniku. Autor, projektując grę, skupia się na końcowym wyniku, redukując czynniki, które do niego doprowadziły.

Po części definicje oparłem na definicjach Alana Emricha, po części na artykule Lewisa Pulsiphera (o którym dalej). Patrząc na powyższe określenia, dyskusyjne jest przede wszystkim, na ile pierwsze podejście wiąże się z większym poziomem komplikacji gier, a drugie z mniejszym. Są tacy, którzy twierdzą, że nie ma takiego związku, chociaż na ogół gry projektowane według pierwszego modelu są bardziej złożone.

Opisujący te pojęcia czasem dodają, że nie występują one w czystej postaci, że każde rozwiązanie w grze ma dwa aspekty i zwykle któryś z nich jest bardziej widoczny, a któryś mniej. Zyskało to nawet swoją azjatycko brzmiącą nazwę: **Yin-Yang**. To „trzecia droga". Teoretycznie, gdybym chciał wyobrazić sobie grę zrobioną konsekwentnie w oparciu o pierwszy model (projektowanie przyczynowe), musiałaby to być gra tak złożona, że aż nudna. Z kolei druga koncepcja (projektowanie wynikowe), stosowana bardzo konsekwentnie, łatwo może doprowadzić do projektów całkowicie abstrakcyjnych i oderwanych od rzeczywistości.

Można spotkać poglądy, że coś takiego jak projektowanie przyczynowe tak naprawdę nie występuje, a wszystkie gry oparte są o projektowanie wynikowe. Autor projektujący grę zawsze musi mieć na oku końcowy efekt i nie może go ignorować. Wypadałoby tu przytoczyć całą obszerną argumentację, jaką znaleźć można w Internecie w artykule Lewisa Pulsiphera **Designing for Cause vs. Designing for Effect in Historical Games**.

Podobnie jak miałem to już swego czasu okazję pisać w różnego rodzaju tekstach (i co chyba nie jest bardzo odkrywcze), gra jest pewnym modelem rzeczywistości. Czyli czymś, co oddaje ISTOTNE elementy rzeczywistości, ale nie oddaje ich WSZYSTKICH. Tak jak w praktyce nie istnieją symulacje „doskonałe", oddające „wszystko", tak i nie ma gier, które oddawałyby „wszystkie szczeble procedury" lub „wszystkie przyczyny". To zawsze jest pewien wybór. Skoro mowa o grach historycznych, można zastosować analogię do literatury historycznej. Opisywanie historii także polega na dokonywaniu wyboru faktów, które się opisuje, interpretuje, analizuje i jednocześnie POMIJANIU części z nich uznawanych za nieistotne, niemające znaczenia. To samo robią dziennikarze przygotowujący program informacyjny w telewizji – z tysięcy informacji o faktach, które zdarzyły się danego dnia, wybierają bardzo niewielką liczbę tych, o których zechcą powiedzieć swoim widzom. Nawet gdyby dziennik trwał całą dobę, i tak nie byliby w stanie powiedzieć o WSZYSTKIM.

Projektowanie przyczynowe – rozumiane w ten sposób, że staramy się szczegółowo pokazać cały proces, wszystkie czynniki wpływające na przebieg zdarzeń – jest więc niemożliwe z tej prostej przyczyny, że rzeczywistość jest zawsze bardziej skomplikowana, a model zawsze coś musi pominąć. Inna sprawa, że często trudno zidentyfikować wszystkie przyczyny. Chyba jednak nie wszyscy rozumieją to pojęcie w ten sposób. Być może chodzi tylko o pokazywanie bardziej szczegółowo różnych procesów, jakie

stara się zasymulować gra. Zazwyczaj tego rodzaju definicje i pojęcia tworzone są, żeby później w oparciu o nie coś udowodnić, stąd problemy z ich przystawaniem do rzeczywistości.

Jak to jest z kolei z projektowaniem wynikowym? Czy jest możliwe konsekwentne jego stosowanie? Sprowadzając rzecz do absurdu, „idealna" gra stworzona według tej koncepcji musiałaby wyglądać w ten sposób: obliczamy, jakie było końcowe prawdopodobieństwo zwycięstwa w bitwie, wojnie lub kampanii (w zależności od tego, co przedstawia gra), uwzględniając wszystkie możliwe czynniki, które jesteśmy w stanie wytypować. Następnie po ustaleniu prawdopodobieństwa każemy graczowi wykonać jeden rzut kostką. Wynik rzutu określa nam wynik rozgrywki. Całkowita koncentracja na wyniku! Żadnych aspektów i czynników – wszystkie zostały uproszczone i wliczone do końcowej szansy na sukces danej strony konfliktu! Żadnych szczebli pośrednich – tylko jeden rzut kostką!

W powyższym idealnym modelu poszczególne gry różniłyby się między sobą jedynie stopniem prawdopodobieństwa (ustalonym w oparciu o dane historyczne!) na odniesienie sukcesu i ewentualnie rodzajem kości, którymi rzucamy. Są jednak gry wojenne, gdzie nie ma kostki (koronnym przykładem jest **Napoleon's Triumph**). W grach poza elementem losowym istotne są też decyzje. Model musiałby być więc rozszerzony o jakiś element decyzyjny, najlepiej pojedynczy... żeby nie było wielu szczebli i „kroków", żeby nie bawić się w ustalanie przyczyn określonych efektów, tylko od razu przejść do końcowego wyniku.

Tak jak Lewis Pulsipher z powodzeniem wykazał, że tak naprawdę nie ma gier historycznych opartych na projektowaniu przyczynowym, tak można wykazać, że nie ma gier historycznych opierających się WYŁĄCZNIE na koncepcji projektowania wynikowego. Jego rozumowanie wymagałoby więc moim zdaniem dopełnienia. Jak to często bywa, problem tkwi chyba jednak w tym, co dokładnie różni autorzy piszący na ten temat rozumieją pod obydwoma pojęciami.

Można to rozumieć w sposób bardziej „miękki", to znaczy w przypadku projektowania przyczynowego autor bardziej koncentruje się na oddaniu tego jak coś działało, a w przypadku projektowania wynikowego bardziej na końcowym wyniku. Wtedy już na pewno musimy przyjąć, że obie koncepcje mogą, a nawet w jakimś stopniu muszą współistnieć w ramach tej samej gry.

Jak te koncepcje mają się do konkretnych przypadków? Myślę, że może to zilustrować, na ile są one zasadne, sensowne i odpowiadają temu, co spotykamy w grach. Jednym z dyskutowanych często przykładów bywa kwestia tabelek. Spotkałem się z opiniami według których, jeśli w grze występuje więcej niż jedna tabela do rozstrzygania walki, to już wskazuje to na projektowanie przyczynowe. Niekoniecznie tak musi być, ale – zdaniem graczy, którzy myślą tymi kategoriami – funkcjonuje takie domniemanie. Nie ukrywam, że zastanawiało mnie to jako autora gry **Ostrołęka 26 maja 1831**, gdzie tabel do rozstrzygania walki, a zwłaszcza ostrzału (czy ostrzał to też walka?) jest więcej niż jedna. Z tym, że do każdej sytuacji stosuje się tylko jedną tabelę.

Występują na przykład w **Ostrołęce 26 maja 1831** o zgrozo aż cztery tabele do rozstrzygania ostrzału artyleryjskiego, w zależności od tego, jakich pocisków użyjesz. Trzy z nich są do siebie bliźniaczo podobne, opierają się na tym samym schemacie i posługują tymi samymi rezultatami. Czwarta nieco się różni, ale jest banalnie prosta. Generalnie, jak strzelasz kulami pełnymi – stosujesz tabelę pierwszą, granatami – tabelę drugą; i tak dalej, na tej zasadzie. Różne pociski dają nieco inne efekty, na przykład przy kulach pełnych występuje możliwość zadania strat kilku oddziałom stojącym w jednej linii (na kilku heksach): kartacze są bardzo skuteczne, ale można nimi strzelać tylko na bliski dystans. Granaty w większym stopniu dezorganizują oddział, ale zadają mniejsze straty w punktach siły. I tak dalej. Gracz strzelając, ma za każdym razem pewien wybór.

Po zapoznaniu się z różnymi przykładami i wywodami dochodzę do wniosku, że wyodrębnienie aż czterech tabel niektórzy zakwalifikują jako projektowanie przyczynowe. Oczywiście w części jest to prawdą. Tyle że jednocześnie jako autor dążyłem w tym przypadku nie tylko do tego, aby w grze pokazać różne rodzaje amunicji, jakich używała artyleria na początku XIX wieku, ale także do uzyskania konkretnych efektów grywalnościowych, na przykład uwzględnienie penetracji (odbijania się kul od podłoża i możliwości zadawania strat kilku oddziałom) może wpływać znacząco na to, jak gracze ustawiają oddziały podczas rozgrywki, co z kolei ma wpływ na przebieg walki i wiele innych rzeczy. Da się więc wyodrębnić pewne efekty, które chciałem osiągnąć, poza samym faktem, żeby coś dokładniej pokazać.

Aktualnie przygotowuję grę **Ostrołęka 16 lutego 1807** mającą być rozszerzeniem wspomnianej wcześniej, co też skłania mnie do różnych refleksji, tego typu jak zawarte w tym artykule. Jak ciekawe i złożone potrafią być relacje pomiędzy tymi dwoma sposobami podejścia do projektowania, postaram się uwidocznić na kolejnym przykładzie. Zabierając się w ogóle do przygotowania bitwy pod Ostrołęką z 1807 roku, musiałem się zastanowić, jak ocenić pod względem jakościowym oddziały obu walczących stron, czyli Francuzów i Rosjan. Jednym z kluczowych parametrów, który to oddaje, jest morale. Wiedziałem, że oddziały francuskie generalnie przewyższały, jeśli chodzi o wyszkolenie i doświadczenie, jednostki rosyjskie. Z drugiej strony zdarzało się, że piechota rosyjska w obronie potrafiła stać i ginąć w miejscu. Gorzej było, gdy musiała atakować i ogólnie przejawiać jakąś inicjatywę. Król pruski Fryderyk Wielki stwierdził niewiele lat wcześniej, że „Rosjanina nie wystarczy zabić, trzeba go jeszcze popchnąć, żeby się przewrócił". To powiedzenie było nadal aktualne w epoce napoleońskiej.

Ostatecznie w **Ostrołęce 16 lutego 1807** morale Rosjan w stosunku do Francuzów zostało ukształtowane w ten sposób, że ogólnie jest ono niższe o jeden punkt, z wyjątkiem piechoty walczącej w obronie w zwartych szykach (Rosjanie w tyralierze radzili sobie wtedy słabo, podobnie podczas walki w terenie zabudowanym – co gra także oddaje). Nie chcę się wdawać we wszystkie szczegóły, bo nie o to tu chodzi. Generalnie moje podejście na pierwszy rzut oka można by śmiało zakwalifikować jako projektowanie przyczynowe. Jednocześnie od początku miałem „w głowie" scenariusz przedstawiający końcową część bitwy. Jawił mi się on jako wyrównane starcie ze wskazaniem na Francuzów. Znając siły i ich rozmieszczenie oraz inne warunki bitwy, nietrudno było mi sobie wyobrazić z góry, jakie będą konsekwencje dania oddziałom określonych parametrów i dobierając je, miałem na uwadze efekt końcowy. Od początku występował więc jakiś element planowania wynikowego.

Zaczęliśmy grać w scenariusz przedstawiający końcową fazę bitwy, frontalne, efektowne starcie na otwartej przestrzeni. Poza tymi czynnikami, o których pisałem wyżej, w tamtym czasie w walkach między Francuzami i Rosjanami istotną rolę odgrywało dowodzenie, a dokładniej rzecz biorąc różnica, jaka występowała tutaj, znowu na korzyść Francuzów. Rosjanie nie mieli sztabów z prawdziwego zdarzenia i oficerów sztabowych, ich kadra była gorzej wyszkolona, często podczas bitew bała się podejmować ryzykowne decyzje i brać za nie odpowiedzialność. Jak tego rodzaju niuanse (i kilka innych) oddać w grze? Do tego, żeby zrobić to bez większych komplikacji, trochę brakowało mi pomysłu, w tle od początku był też problem zrównoważenia scenariusza.

Podczas kolejnych rozgrywek, przyglądając się uważnie, zauważyłem, trochę przy okazji, że wyższe morale w obronie skłaniało gracza rosyjskiego do trzymania się w defensywie, zachowywania się biernie, przynajmniej znaczną częścią armii. Wpływ na to miało szereg innych czynników stanowiących „otoczkę", ale najważniejsza była różnica morale piechoty – wyższego w obronie, a niższego w ataku. Pośrednio osiągnąłem więc to, co chciałem. Gdy zauważyłem ten efekt, postanowiłem zagrać Rosjanami, aby zobaczyć, czy planując swoje posunięcia i potem wykonując ruchy, też mam jakąś blokadę w głowie, która skłania mnie do tego, aby raczej trzymać się w defensywie. Muszę przyznać, że było to bardzo ciekawe doświadczenie. Ostatecznie bez tworzenia specjalnych zasad dodatkowych, oddzielnych procedur, które tutaj raczej by się nie sprawdziły, dostałem to, czego z grubsza oczekiwałem. Wygląda to dla mnie jak nie do końca zamierzone projektowanie wynikowe. Swoją drogą, czy w ogóle projektowanie wynikowe może by
niezamierzone?

Trzeci przykład dotyczyć będzie szeregu sytuacji, gdy autor musi przyjmować możliwość zaistnienia w grze alternatywnego przebiegu wydarzeń (w stosunku do historycznego). Nie mam na myśli drobnych szczegółów lub końcowego wyniku, który zawsze w grach tego typu może odbiegać od historii – w końcu na tym polega gra – ale sytuacji, gdy autor musi zastanowić się, czy bardzo istotne dla przebiegu bitwy wydarzenia bądź zależności musiały zaistnieć. Czasem równocześnie musi się zastanowić nad tym, czy z punktu widzenia grywalności warto je uwzględnić, żeby gra była ciekawa. W **Ostrołęce 26 maja 1831** pierwszy scenariusz, gdzie często dochodzi do poważnych starć między Polakami a Rosjanami, pełny jest takiej alternatywności, ponieważ tak naprawdę poważniejszych walk z rana… nie było. Czy w związku z tym jest to projektowanie wynikowe? Równie alternatywny, a może nawet bardziej, okazuje się scenariusz drugi w **Ostrołęce 16 lutego 1807**. Jednym z kluczowych czynników jest w nim pojawienie się na polu bitwy rosyjskiej 6 Dywizji generała Siedmioradzkiego. Historycznie nie wzięła ona udziału w operacji, chociaż pierwotnie miała być użyta i Francuzi brali pod uwagę jej obecność. Co tutaj należałoby uznać za projektowanie przyczynowe, a co za wynikowe? Czy pozbawienie Rosjan możliwości jej użycia jest historyczne? Niby tak, ponieważ przecież nie wzięła ona udziału w walkach. Przedstawiamy bitwę, która się odbyła. Wprowadzenie 6 Dywizji to historia alternatywna i może wyraźnie zmienić przebieg rozgrywki (w stosunku do historycznego przebiegu bitwy). Z drugiej strony, wiele wskazuje na to, że Francuzi się jej spodziewali i nie znali dokładnie składu sił, z jakimi przyjdzie im się zmierzyć. Czy to, że od razu będą dokładnie wiedzieć, czego się spodziewać i co z której strony ma nadejść oddaje realia historyczne?

Mam nadzieję, że za pomocą tych przykładów udało mi się choć trochę pokazać, jak obie tytułowe koncepcje, czyli projektowanie przyczynowe i wynikowe mają się do konkretnych sytuacji, jakie spotykamy w grach. Moim zdaniem, od strony teoretycznej, są to ciekawe koncepcje i ich wartość polega na tym, że jeśli autor zdaje sobie sprawę z tego, że istnieją takie dwa podejścia, może czasem bardziej świadomie dokonywać wyborów. W praktyce natomiast raczej nie istnieją gry oparte wyłącznie na jednej z tych idei. Co więcej, bardzo często poszczególne rozwiązania w grach stanowią jednocześnie przejaw jednej i drugiej, a często trudno powiedzieć której. Przy takich dywagacjach dużo zależy także od wiedzy i obeznania oceniającego zarówno z daną grą, jak i z grami w ogóle. Również od jego oczekiwań co do gry. Tam, gdzie jeden widzi tylko bardziej złożone rozwiązanie, które nie wie po co znalazło się w grze, tam drugi jest w stanie zobaczyć jego sens niosący z sobą całą gamę możliwości.

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl