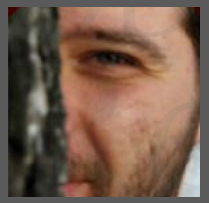
REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

EKSPEDYCJA / MYSTIC VALE / POSIADŁOŚĆ SZALEŃSTWA / SIEDEM / TAWERNA HEX / VIKINGS ON BOARD / BONSAI / NIE DO PARY / TIME'S UP KIDS ORAZ WIELE WIĘCEJ...

REBEL



OD Redakcji

Nie jestem wielkim fanem świąt. W zasadzie to nigdy ich nie lubiłem. Trzy dni siedzenia przy stole i jedzenia, urozmaiconego jedynie zmianą lokalizacji. Dzisiaj jemy u nas, a jutro u babci, a pojutrze u wujostwa. Może w międzyczasie zajrzymy do siostry? Wiecie, na herbatę. Ta, jasne, herbatę... już to widzę. Znacie ten schemat? Jeśli tak, wiecie też, że należy się cały czas uśmiechać i rozmawiać na neutralne tematy, bo inaczej świętą mogą być jeszcze gorsze.

Jest jednak pewna fajna rzecz. To prezenty. No, chyba że dostaniecie n-tą parę skarpet. Super, tego właśnie potrzebowałem babciu! A można inaczej. Można radośnie, w domu, przy planszówce i herbatce. A najlepiej sami zróbcie sobie prezent i kupcie na własną rękę to, co wam sprawia frajdę. Wtedy nawet skarpetki sprawią wam radość. Jakąś....

Do zobaczenia w 2017 roku!

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

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

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

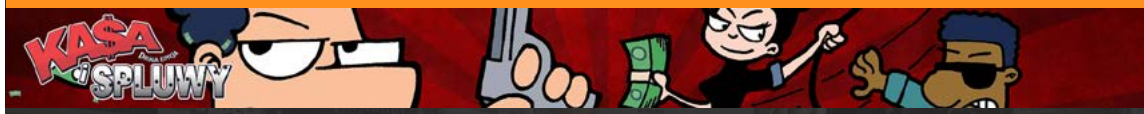
www.facebook.com/REBELpl

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

Spis treści

2 AKTUALNOŚCI
Czyli co nowego w świecie gier

3 TEMAT NUMERU: KASA I SPLUWY



7 EKSPEDYCJA
Dalej, ku losowej przygodzie

10 STAR WARS NA PLANSZY I W KLOCKACH
Felieton Tomka Kreczmara

12 MYSTIC VALE
Inżynieria w służbie rozrywki

15 POSIADŁOŚĆ SZALEŃSTWA
Przez twe macki zielone oszalałem

19 SIEDEM
I do siedmiu liczyć będziesz

22 TAWERNA HEX
Jak poprowadzić knajpę dla elfów

25 VIKINGS ON BOARD
(Więcej niż) familijni łupieżcy

27 PLANSZÓWKOWA OKAZJA REBELA - BONSAI
Gra o pielęgnowaniu drzew

29 KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: NIE DO PARY

31 KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: TIME'S UP KIDS

33 KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: RELACJA Z II EDYCJI KONWENTU "STRATEGOS"

Aktualności ze świata gier

ALCHEMICY: KRÓLEWSKI GOLEM

Słychać z ust dostojnych hasła i zaklęcia,
Goreją złe oczy rzucając uroki
A zauroczeni nie mają pojęcia
Że już ostateczne zapadły wyroki [...]

Jacek Kaczmarski, Czary skuteczne na swary odwieczne

Kiedy czytacie te słowa, na sklepowych półkach powinien być już dostępny **Królewski Golem** – rozszerzenie do **Alchemików**, które jest tak naprawdę zestawem czterech dodatków. Pierwszy z nich, **Kapitał Początkowy**, pozwoli graczom dopasować początkowe zasoby laboratoriów do własnych potrzeb. **Duży Ruch** sprawi, że każda runda będzie inna, ponieważ za każdym razem na polach kolejności pojawią się nowe nagrody (i nowe koszty!). Trzeci, **Królewska Encyklopedia**, to zupełnie nowy obszar do publikacji badań. Wreszcie sam tytułowy Królewski Golem, a dokładnie **Projekt „Golem"** postawi przed graczami ogromne wyzwanie: będą oni musieli ożywić istotę ulepioną z gliny i magii. Wszystkie cztery rozszerzenia można łączyć ze sobą w dowolny sposób – oprócz **Projektu „Golem"**, z którego należy korzystać wraz z **Królewską Encyklopedią**.

KINGDOMINO

– Dziadku, skup się! Jesteś wielkim władcą poszukującym nowych lądów, by poszerzyć granice swego wspaniałego królestwa...
– Wyluzuj wnusiu i rozkładaj to Domino!

W drugiej połowie grudnia nakładem Games Factory Publishing ukaże się Kingdomino, taktyczno-strategiczna gra dla całej rodziny autorstwa cenionego projektanta Bruno Cathali. Jego najnowsze dzieło bazuje na mechanice Domino, gracze tworzą zaś królestwo wokół swojego zamku za pomocą kolorowych kafli pasujących do siebie jedną z części. Pozycja ta zachwyca pod względem estetycznym – dzięki kolorowej, komiksowej stylistyce i z płytkami o wielu ciekawych szczegółach przypadnie do gustu nawet największym malkontentom. Proste i intuicyjne zasady pozwalają szybko wprowadzić nowe osoby do rozgrywki i w pełni cieszyć się grą.

Recenzję **Kingdomino** możecie przeczytać w 110 numerze naszego pisma.

WYMYŚL TO!

– Podaj jak najtańszą rzecz, która kosztuje mniej niż pięć złotych na literę N!
– Nornica?
– Nornica? Co ty kupujesz za pięć zyli... dzieciaku...

Jak już jesteśmy przy drugiej połowie grudnia, warto wspomnieć też o przewidzianej na ten okres premierze Wymyśl to!. To wesoła i szybka gra na spotkania rodzinne oraz imprezy. W każdej turze gracze losują kartę litery i kartę kategorii, po czym wszyscy ścigają się, aby podać odpowiednie słowa. Dlaczego musicie zagrać w tę grę? To takie Państwa i Miasta, tyle że lepsze, bardziej dynamiczne i rywalizacyjne.

10 MINUT

– 10 minut to taki Assasin's Creed na planszy, tyle że lepszy, bo nie trzeba likwidować trzech celów wraz z całym cholernym miastem!

Również w drugiej połowie grudnia, tym razem nakładem wydawnictwa Rebel, ukaże się 10 minut, gra dedukcji i blefu, w której gracze wcielają się w płatnych zabójców. Zadaniem każdego z nich jest zabicie trzech postaci (celów) i uniknięcie zdemaskowania. W gronie tych postaci mogą być również inni zabójcy (prowadzeni przez pozostałych graczy). Każdy ze skrytobójców posiada przy sobie trzy bronie: nóż, pistolet i karabin snajperski. Każdą z odmiennymi zasadami użycia. Cały trik polega na tym, że zabijając kogoś, nie zdradzamy ani w jaki sposób popełniono morderstwo, ani która z postaci zabiła. Musimy tak umiejscowić swojego zabójcę, aby jego czyn rozmył się w tłumie potencjalnych zabójców lub wydedukować, która z postaci jest zabójcą prowadzonym przez innych graczy i wyprzedzając bieg wydarzeń, posłać ją do piachu.

Rozgrywka w 10 minut jest szybka i obfituje w dużo zwrotów akcji, które dostarczają graczom dreszczyku emocji. Przejrzyste zasady i świetny temat, oddany zarówno na klimatycznych ilustracjach, jak i w dopracowanej mechanice, to dodatkowe atuty tytułu. Mimo faktu, że gracze eliminują się nawzajem i trup ściele się gęsto, rozgrywka pozostaje lekką i pełną humoru zabawą.

STAWKA WIĘKSZA NIŻ ŻYCIE – CAFE ROSE

– On wygląda na człowieka, który nie zna się na żartach.
– I co z tego? Najważniejsze, że zna się na projektowaniu gier.

Fani o Robercie Sypku podczas podpisywania autografów

Rok 1942. Hans Kloss wyrusza w niebezpieczną podróż do Stambułu. Będzie tam musiał zmierzyć się nie tylko z niemieckim aparatem SD, ale także trafi na doskonale zorganizowaną brytyjską siatkę wywiadowczą. Znacie to z serialu? Czas poznać ten temat od strony planszy! Cafe Rose to rozszerzenie do bestsellerowej gry planszowej Stawka Większa niż Życie, w którym do gry dołączają nowi agenci, nowe plansze i nowe karty. Wraz z tym rozszerzeniem do rozgrywki zasiądzie trzech graczy – zamiast dotychczasowych dwóch – z których każdy poprowadzi własną siatkę agentów. Do gry dołączono aż dwie nowe kampanie (w tym kampanię szkoleniową na trzech graczy) i rozbudowaną kampanię dla dwóch przeciwników. Nowe przedmioty, nowe lokacje i nowe postaci: wszystko to sprawi, że gra dostarczy jeszcze więcej emocji, przenosząc graczy w niebezpieczne czasy II wojny światowej.

Premiera Cafe Rose przewidziana jest na drugą połowa grudnia 2016 roku.

KASA DLA MNIE, KULKA DLA CIEBIE

Imprezowe gry oparte na blefie i toczące się głównie ponad stołem bardzo często trafiają na mój stół. Uwielbiam po prostu te dyskusje, przekomarzanie się, sprawdzanie, kto ma silniejszą wolę i tym podobne. Dlatego też, kiedy usłyszałem o polskiej edycji gry Cash & Guns, nazwanej po prostu Kasa i Spluwy, stwierdziłem, że muszę to wypróbować.

Kasa i Spluwy to, dokładniej rzecz ujmując, polska wersja drugiej edycji **Cash & Guns**. To gra autorstwa Ludovica Maublanca, do której ilustracje stworzył John Kovalic, znany głównie z serii **Munchkin**. Polską edycję wydał Rebel.

O co w tym wszystkim chodzi? To proste. Stawką jest podział łupów po skoku. I to skoku niezwykle udanym, ponieważ do podziału jest tona kasy, diamenty i dzieła sztuki. Niestety, gangsterzy to ludzie dość chciwi, więc ten podział nie idzie gładko.

Każdy z graczy wciela się w jakiegoś przestępcę, dostaje jego tekturową „figurkę", karty pocisków i najfajniejszy rekwizyt, jaki chyba do tej pory widziałem w grach, czyli czarny piankowy pistolet (z pomarańczową końcówką lufy). Jeden z graczy dostaje też biurko Ojca Chrzestnego, co oznacza, że będzie on miał nieco większą władzę, przynajmniej chwilowo.

Na stole z talii łupów wykładane jest osiem kart. Karty te przedstawiają różne dobra, jakie zostały zrabowane, ale też pewne pomocne dla graczy rzeczy. I w zasadzie już można grać.

Gra toczy się przez osiem rund. W każdej rundzie będziemy starali się przekonać innych graczy, że nie warto się wychylać i sięgać po łupy, jednocześnie samemu nie dając się zastraszyć.

Na początku rundy każdy gracz wybiera i zagrywa z ręki zakrytą kartę pocisku. Na starcie mamy do dyspozycji trzy karty wystrzału i pięć kart pustego magazynka. Następnie, na znak Ojca Chrzestnego, gracze równocześnie celują swoim pistoletem w innego gracza. Tak, to moment, który może wyglądać nieco niepokojąco. Zwłaszcza, jeśli gramy z nieco młodszymi osobami. Ojciec Chrzestny ma też możliwość rozkazania jakiemuś graczowi zmienić cel, z czego na pewno skorzysta, jeśli ktoś weźmie go na muszkę.

Następnie gracze mają szansę odpuścić i nie brać udziału w podziale łupów w tej turze. Robi się to odkładając „broń" na stół i przewracając swoją figurkę. Z jednej strony spasowanie odbiera możliwość pobrania nowych łupów, z drugiej może ocalić życie. Dlaczego?

To proste. Każdy, kto nie spasuje, rozpatruje swoją wybraną kartę pocisku. Jeśli wybrał kartę wystrzału, rani osobę, w która celował. Osoba ta traci jeden punkt życia i co znacznie gorsze: nie może brać udziału w podziale łupu w tej rundzie. Jeśli jednak ktoś wybrał pusty magazynek, kolesiowi po drugiej stronie lufy nic się nie dzieje. Dlatego, jak pewnie już się domyśliliście, kiedy celuje w nas kilka osób (co może się zdarzyć), warto być może spasować. Zwłaszcza, że gracz, który dostanie trzy obrażenia odpada z gry.

W końcu następuje upragniony podział łupów w danej rundzie. Każdy, kto nadal stoi, wybiera kartę łupu ze stołu. Gracze po kolei biorą po jednej karcie, aż wszystkie karty w danej rundzie znikną ze stosu. Oznacza to, że często podział nie będzie równy. Bo jak tu równo podzielić osiem kart na, dla przykładu, trzech graczy? W tym momencie można też przejąć funkcję Ojca Chrzestnego na kolejną rundę, ale to wymaga zrezygnowania z jednej „kolejki" wyboru karty.

Oprócz łupów można też na stole znaleźć takie rzeczy jak apteczki, pozwalające na natychmiastowe uleczenie jednaj rany, a także zapasowe magazynki, pozwalające na dobranie jednej z odrzuconych kart pocisków.

Po ośmiu rozegranych rundach wszyscy gracze, którzy nadal żyją (czyli nie uzbierali w trakcie gry trzech ran), podliczają kasę i patrzą, kto ma jej najwięcej. Co ciekawe, wcale nie musi wygrać ten, kto nazbierał najwięcej kart łupów. Łupy dzielą się bowiem na kasę, obrazy i diamenty. Kasa to kasa. Banknoty o wartości 1000, 5000 i 10000 dolarów. Diamenty są już ciekawsze. Niby też są po prostu warte ileś tam tysięcy każdy, jednak osoba, która ma w sumie najdroższe diamenty, dostaje też bonusowy kamyczek za sześćdziesiąt patyków. No i w końcu obrazy. Są one bezcenne. Dosłownie. Żaden nie ma własnej wartości. To, ile kasy za nie zgarniemy,

zależy od tego, ile w sumie ich posiadamy. Im więcej, tym kolekcja droższa. Kto po tych wszystkich podliczeniach uzbierał najwięcej zielonych, ten wygrywa.

Jest też wariant „zaawansowany", w którym każdy gracz otrzymuje kartę specjalnej zdolności swojego gangstera. Dzięki temu może być on dla przykładu wytrzymalszy na rany lub może wybierać cel jako ostatni zamiast razem ze wszystkimi. Tych zdolności jest sporo i zmieniają grę, jednak nie przesądzają o zabawie.

I tyle. Mechanicznie gra jest banalnie prosta. Do wytłumaczenia w dziesięć minut. Jest też niezwykle szybka w rozgrywce. A do tego niezwykle przyjemna. Całą rozgrywkę „robi" nie tyle wybieranie kart łupów lub zbieranie kasy, co ten moment, w którym celujemy do siebie i staramy się nawzajem przekonać, że lepiej spasować. Że lepiej opuścić broń, bo jak tego nie zrobisz, to i tak stracisz kolejkę, a tak przynajmniej ocalisz skórę. I ten moment po spasowaniu, kiedy okazuje się, że wszystkie trzy osoby celujące w ciebie miały pusty magazynek. Co ciekawe, jeśli spasujesz, twoja karta pocisku jest odrzucana zakryta, więc nigdy nie da się do końca przewidzieć, co komu zostało na ręku. Zawsze jest napięcie, zawsze jest niepewność. Zawsze staramy się przechytrzyć innych. I jest przy tym cała masa zabawy.

Z **Kasą i Spluwy** mam kilka problemów. Po pierwsze, mamy tu eliminację graczy. I mimo tego, że sama gra jest szybka, to może się zdarzyć, iż ktoś zostanie odstrzelony już w pierwszej turze. To oczywiście kompletny niefart i w pewnym sensie wystawienie się na strzał na własne życzenie, ale jednak. Taka osoba siedzi i patrzy smutno jak inni fajnie się bawią. Słabo.

Po drugie, mamy karty apteczek. Są to karty do wykorzystania natychmiastowego, co powoduje, że czasami bywają bezużyteczne. Szkoda, że gra nie przewiduje możliwości użycia ich w wybranym przez graczy momencie.

No i trzecia sprawa, czyli skalowalność. Znacznie lepiej grać w więcej osób. Dzięki temu jest więcej celów dookoła stołu, co powoduje, że nie będziemy co chwila celować w tę samą osobę. Jasne, da się grać w cztery lub pięć osób, ale wtedy ciągle celujemy niemalże w tych samych ludzi, co nie jest fajne (zwłaszcza dla nich samych).

Poza wymienionymi mankamentami, gra jest kapitalna na spotkania ze znajomymi. Dużo rozmowy nad stołem, dużo blefu i dużo śmiechu. Sam moment celowania do siebie z piankowej broni może rozbroić największego ponuraka. To po prostu bardzo fajna pozycja na rozruszanie towarzystwa. Nie grajcie w nią jednak w miejscach, gdzie ludzie są wyczuleni na widok broni palnej.

- szybka,
- prosta,
- mnóstwo blefu i gry nad stołem,
- piankowe giwery.

- możliwa bardzo wczesna eliminacja gracza,
- nie można użyć apteczki w wybranym przez siebie momencie.

Kasa i Spluwy
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 4-8 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 129,95 złotych

Matúš Kotry
Alchemicy
Królewski golem
Potężny zestaw zawierający
aż cztery rozszerzenia!
REBEL
www.wydawnictwo.rebel.pl

Dalej, ku losowej przygodzie!

Kiedy siły łączą dwaj rynkowi giganci – w tym wypadku z Polski i Niemiec – gracze mają prawo spodziewać się czegoś ciekawego. Obawy może za to budzić osoba autora, który wprawdzie debiutował już ładnych kilka lat temu, ale ma w dorobku zaledwie sześć gier, z których żadna nie okazała się spektakularnym sukcesem. Sprawdźmy, co kryje w sobie Ekspedycja Anthony'ego Rubbo, wydana przez Queen Games, a spolszczona niedawno przez Rebela.

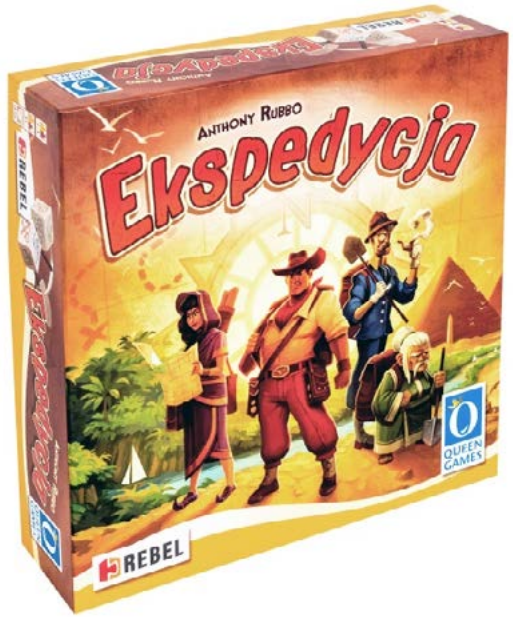
Na pierwszy rzut oka gra prezentuje się naprawdę bardzo dobrze. Duże, solidne pudło kryje w sobie masę świetnej jakości elementów ozdobionych kolorowymi, komiksowo-bajkowymi grafikami. Znajdziemy tu wydrukowane na grubej tekturze elementy planszy, sporo kafelków i żetonów, w tym również tekturowe figurki w podstawkach, trochę drewna i specjalne kostki z symbolami. A wszystko to mieści ładna i wygodna wypraska. Stronie wizualnej **Ekspedycji** nie sposób czegokolwiek zarzucić: mamy do czynienia po prostu z bardzo atrakcyjnym produktem.

Pod względem mechanicznym jest już niestety gorzej. Podstawę zasad stanowi połączenie typowego worker placement z rzutami kośćmi. Wzięcie najbardziej chyba charakterystycznego elementu gier z gatunku euro i dorzucenie do niego losowości, która jest totalną antytezą tego stylu, mogło przynieść zaskakujący i intrygujący rezultat. Niestety w **Ekspedycji** jest przede wszystkim uciążliwe. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w szefów grup odkrywców, którzy rywalizują ze sobą w wyścigu o cenne starożytne artefakty, a każdy z nich posiada trzy pionki reprezentujące jego ludzi. Posyła się ich w różne miejsca, aby zdobywali wyposażenie, artefakty, bądź uczestniczyli w wyprawach. W teorii wygląda to fajnie, ale właśnie tu na scenę wkracza losowość. Aby bowiem móc pobrać zasób z miejsca, na którym ustawiliśmy swojego odkrywcę, musimy jeszcze wyrzucić na kostkach odpowiedni zestaw symboli przypisany do danego pola. Jeśli się to nie uda, nie dostajemy nic i przyznam, że potrafi to być mocno frustrujące, zwłaszcza gdy szczęście nie sprzyja nam przez kilka kolejnych rund. Wprawdzie każdy gracz ma trzech odkrywców, więc można choć trochę zarządzać ryzykiem i ustawiać ich tak, żeby przynajmniej jeden na coś się przydał, są też żetony „wirtualnych" kości dodawanych do otrzymanego wyniku oraz zegary, których wykorzystanie pozwala po prostu ustawić kostkę tak, aby pokazywała potrzebny nam symbol, ale to moim zdaniem wciąż trochę mało. Duża losowość nie przeszkadzałaby w grze krótkiej i szybkiej, jednak podany na pudełku czas jednej partii w **Ekspedycję** to godzina i w pełni odpowiada on rzeczywistości. Obstawianie przez sześćdziesiąt minut wyników, które wypadną na czterech sześciościennych kostkach nie jest niestety przesadnie ekscytujące.

Ekspedycja nie jest jednak zupełnie złą grą, w której nie można znaleźć niczego pozytywnego. Podoba mi się to, że różne obszary mają zupełnie odmienne od siebie funkcje, co dodatkowo podkreśla fakt, iż są one osobnymi elementami, luźno rozłożonymi na stole, gra nie ma bowiem jednej tradycyjnej planszy. Dobrze wpływa to na klimat rozgrywki, jest logiczne i zrozumiałe. W obozie pozyskujemy wyposażenie ułatwiające znajdowanie artefaktów i przynajmniej w minimalnym stopniu

pozwalające walczyć z nieszczęsną losowością. Na wykopaliskach są artefakty dające punkty zwycięstwa. Na wyprawach dostajemy zaś różnorakie bonusy za pokonywanie kolejnych odcinków trasy. Gra kończy się w momencie, w którym wyczerpie się któryś ze stosów wyposażenia lub artefaktów, albo gdy ukończymy dwie z trzech dostępnych plansz wypraw. Tu niestety uwidacznia się kolejny mankament – mam wrażenie, że wyprawy są szalenie mocne i postawienie swojego pionka na mapce jest zagraniem obowiązkowym w każdej rundzie, gdyż przejście na kolejne pole wymaga zwykle trafienia tylko jednego symbolu, a może przynieść bardzo duże korzyści. Z drugiej strony to fajny mechanizm sterowania długością rozgrywki – gdy widzimy, że mamy sporą przewagę nad rywalami, dążymy do jak najszybszego zakończenia aktualnej wyprawy.

Niestety kilka wymienionych wyżej zalet nie ratuje dla mnie całości tego tytułu. Gra Anthony'ego Rubbo byłaby niewątpliwym hitem w kategorii planszówek dla dzieci, gdyby była nieco prostsza i dużo krótsza. W obecnej wersji najmłodsi mogą mieć problemy z „załapaniem" zależności pomiędzy działaniem niektórych elementów (przykładowo potrzebujemy artefaktów do aktywacji wyposażenia, a niektóre żetony działają tylko na określone pola), a długość rozgrywki zwyczajnie ich znudzi. Gracze zaawansowani wspomniane zależności dostrzegą i będą starali się je wykorzystać, ale często przeszkodzą im w tym kostki. **Ekspedycja** jest śliczna i dobrze wykonana, ale mechanicznie trochę zawodzi. Queen Games i Rebel mają w swojej ofercie dużo ciekawszych tytułów.



- jakość wykonania,
- oprawa graficzna.

- zbyt duża losowość,
- brak balansu wypraw względem innych pól,
- gra jest powolna i zbyt długa.

Ekspedycja
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: 60 minut
Cena: 129,95 złotych

STAR WARS
NA PLANSZY I W KLOCKACH

Felieton Tomka Kreczmara

Fenomen mojego dzieciństwa kolejny raz powraca w postaci kinowej: z nowym pomysłem, nową-starą historią i mnóstwem odwołań do Nowej Nadziei. To okazja do pomyślenia raz jeszcze, jak wielki wpływ uniwersum Gwiezdnych Wojen ma na współczesny świat gier.

Star Warsy to cała rzesza planszówek, karcianek i innych gier bez prądu, które albo przeszły przez rynek kompletnie niezauważone, albo go odmieniły. Rzeczona marka doczekała się choćby strategiczno-przygodowego figurkowego **Star Wars: Imperium Atakuje**, czy też nieco już zapomnianego **The Queen's Gambit**. Nie chcę, żeby ten tekst przerodził się w wyliczankę tytułów, dlatego wspomnę tylko coś oczywistego: nie ma gatunku w świecie gier bez prądu, do którego **Star Wars** nie dotarło.

Pośród gier wideo łatwo wskazać kilka przełomowych tytułów, które wpłynęły na rozwój tego rynku. Niezapomniany **Knights of the Old Republic**, który później przerodził się w niezwykle kosztowny MMORPG **Old Republic**. A także **Battlefront, The Force Unleashed** i wielokrotnie przetwarzane opowieści znane z filmów.

Gwiezdne Wojny miały też ogromny wpływ na klocki Lego. Być może bez połączenia gier wideo, słynnej marki filmów i duńskich klocków, te ostatnie zaginęłyby gdzieś w pomroce dziejów. Analizując bowiem historię Lego, łatwo zauważyć spadek popularności tej zabawki i jej powrót na szczyty za sprawą pierwszych klockowych **Lego Star Wars: The Video Game** z 2005 roku.

Lego to rzecz jasna fenomen, o którym można by pisać w nieskończoność i to na różne sposoby. Marka podbiła serca dzieci i dorosłych. Doczekała się tysięcy zestawów, również tych nawiązujących do **Gwiezdnych Wojen**. Podbiła rynek gier wideo, na nowo definiując gatunek rozrywki familijnej. Doczekała się parków rozrywki. Mnóstwa sklepów z zabawkami wszelkiej maści. W zasadzie zawiodła chyba tylko w obszarze gier planszowych, choć „zawiodła" to chyba za dużo powiedziane.

Pierwszą grą planszową z logiem Lego jest **Memory** z 1959 roku, jednak ciężko uznać ją za przełomowy produkt. Później przez lata marka omijała ten segment rynku. Dopiero w 1997 roku (to czasy, gdy firma zaczęła mieć problemy z zyskami) pojawiła się **Time Cruisers Game**. Nie zachwyciła ona mechaniką, ale komponenty gracze wspominają do dziś. Wydany rok później **Treasure Quest** przyjęto cieplej, ale gra nie wykorzystywała potencjału klocków. Dopiero **Creator** z 1999 roku faktycznie to zrobił, choć niestety też nie okazał się przełomem. Przez kolejne lata lego-planszówki pojawiały się z mniejszą lub większą częstotliwością, ale rynku nie odmieniły.

W pierwszej dekadzie XXI wieku nad klockowymi planszówkami zaczęli czuwać Cephas Howard (aktualnie dyrektor kreatywny całej grupy Lego), Bernie DeKoven (autor między innymi **The Well Played Game**) i Reiner Knizia (który ma na koncie grubo ponad sześćset tytułów). Wydawało się, że pod tą batutą zestawy **The Lego Games** w końcu podbiją rynek: tym bardziej, że w świecie gier wideo klocki triumfowały w segmencie familijnym. Finalnie **Robo Champ**, **UFO Attack** i **Ninjago: The Board Game** nie okazały się finansowym sukcesem. Nagród doczekał się **Ramses Pyramid**, ale nie były one też jakoś znaczące (na przykład australijska gra roku i Toy Innovation Award). Serię zamknięto więc w 2013 roku. Być może kłopotem okazała się cena? Koniec końców **Lego Minifigures Kto jest kto** kosztuje około dwustu złotych, a **Lego Harry Potter gra planszowa** ponad czterysta pięćdziesiąt. Równie drogie są klockowe planszówki z Batmanem i bohaterami **Władcy Pierścieni** w roli głównej.

W efekcie bardzo smuci mnie fakt, że o ile **Łotr 1** doczekał się swojej serii klocków, o tyle w świecie klockowo-planszówkowych **Gwiezdnych Wojen** wciąż rodzynkiem pozostaje **The Battle of Hoth**. A planszówki Lego to wciąż ciekawy temat do eksploracji...

R E K L A M A

GOBLINPIADA

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

WYŚCIG TRWA!

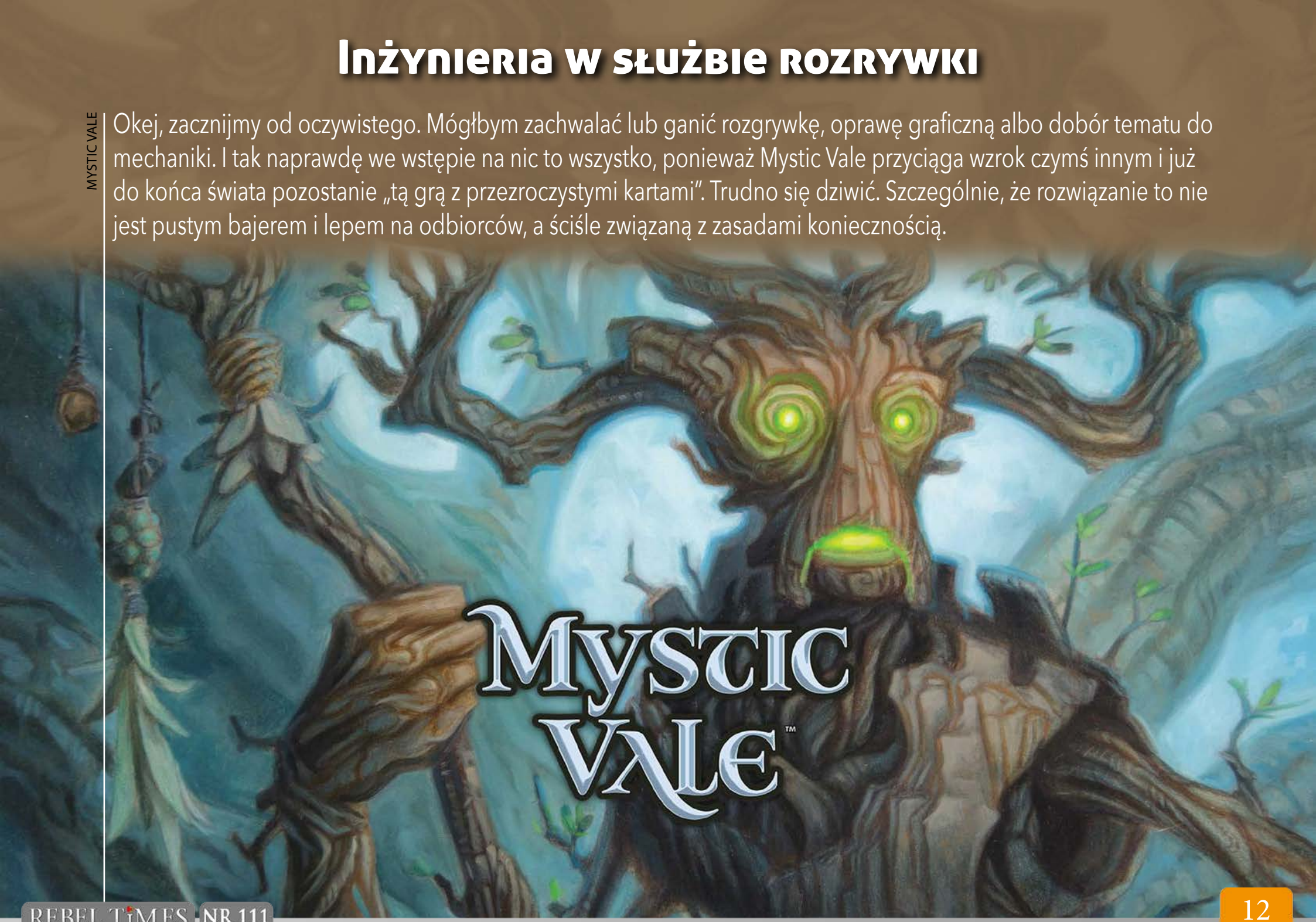
www.foxgames.pl
/FOXGAMESpl

ZAGRAJ Z NAMI!

FOXGAMES

Inżynieria w służbie rozrywki

Okej, zacznijmy od oczywistego. Mógłbym zachwalać lub ganić rozgrywkę, oprawę graficzną albo dobór tematu do mechaniki. I tak naprawdę we wstępie na nic to wszystko, ponieważ Mystic Vale przyciąga wzrok czymś innym i już do końca świata pozostanie „tą grą z przezroczystymi kartami". Trudno się dziwić. Szczególnie, że rozwiązanie to nie jest pustym bajerem i lepem na odbiorców, a ściśle związaną z zasadami koniecznością.



Mystic Vale to gra, w której budujemy talię kart w taki sposób, aby zaplanowany silniczek w pewnym momencie zaczął działać i pozwolił nam na bezstresowe zdobywanie punktów zwycięstwa. Brzmi jak pięćdziesiąt innych, postdominionowych deckbuildingów. Novum polega na tym, że nasza talia składa się zawsze z dokładnie dwudziestu kart, w sporej części mniej lub bardziej… pustych. Dopiero w trakcie partii będziemy umieszczać na nich nowe elementy dające nam więcej waluty do wydania na kolejne ulepszenia albo zdolności pozwalające na kontrolowanie dociągu.

W praktyce działa to tak, że w swojej turze zagrywam karty bezpośrednio z wierzchu talii do momentu, w którym na stole nie pojawi się określona liczba czerwonych symboli zepsucia. I wtedy staję przed decyzją. Albo biorę to co mam w tej chwili, albo liczę na to, że mi się poszczęści i zagrywam jeszcze jedną kartę. Odkrycie kolejnego czerwonego symbolu powoduje, że tracę kolejkę i w kolejnej zaczynam od nowa. Brzmi jak układanie pasjansa? Zgadza się. Jedyna interakcja, na jaką można liczyć w tej grze, to wyścig o zakup bardziej atrakcyjnych kart. A i tu nie ma szczególnego ciśnienia, bo wybór zawsze jest spory.

Czy to źle? **Mystic Vale** przebiega na tyle sprawnie i szybko, że całą swoją uwagę poświęcam na rozwiązanie swojej łamigłówki i w trakcie rozgrywki nie docieram do tego momentu, który boli mnie przy niektórych dłuższych tytułach. Po co mi drugi gracz? Przecież dobrze bawię się sam, a ten tu po drugiej stronie stołu tylko wydłuża… co? Już skończyliśmy? O… to może jeszcze raz? Problem pojawia się tylko, jeśli przy stole siedzą cztery osoby. Gra nie zyskuje w takim składzie niczego poza dodatkowym kwadransem spędzonym w pozycji siedzącej.

Oczywiście jeśli o tego pasjansa chodzi, to faktycznie trochę przemawia przeze mnie złośliwość, bo to co dzieje się z talią drugiego gracza powinno mnie interesować choć odrobinę. Sposoby na zdobywanie punktów zwycięstwa są trzy. Na kupowanie kart ulepszeń i zagrywanie kart dających żetony punktów zwycięstwa przez przeciwnika wpływu nie mam, ale na ściganie się o zakup specjalnych, niewłączanych do talii kart miejsc już tak. To znaczy – ulepszenia kart kupujemy za standardową, uniwersalną manę. Na kartach ulepszeń jest natomiast kolejna „waluta", dzięki której te miejsca nabywamy. Występuje ona w kilku kolorach. Patrząc na decyzję przeciwnika, jestem w stanie przewidzieć, na których kartach będzie mu zależało najbardziej. Gra premiuje też oczywiście liczenie kart i szacowanie ryzyka na tej podstawie. Można powiedzieć, że to taka proteza interakcji, ale przecież nie mogę tego zignorować.

O właśnie. Jeśli o szacowanie ryzyka chodzi, to nie wspomniałem o jeszcze jednej istotnej kwestii. Zagrywanie kart z wierzchu talii, licząc na to, że nic złego się nie stanie brzmi nieco trywialnie. Całe szczęście nie jesteśmy skazani wyłącznie na ślepy los i gra daje nam jakieś podstawy do podejmowania ryzyka. Przez cały czas widzę kartę, która leży na wierzchu mojej talii. Dzięki temu podejmowane ryzyko jest ryzykiem zagrania karty, którą znam, nie zaś ryzykiem podejmowanym, żeby zobaczyć co się stanie i dopiero wtedy zastanawiać się dalej.

Z innej beczki. Gra ewidentnie projektowana jest jako marka, która w przyszłości ma przyjąć dowolną liczbę dodatków. W końcu każde wydawnictwo chciałoby mieć swojego Dominiona. Nie zaryzykowałbym stwierdzenia, że **Mystic Vale** sprawia wrażenie gry niekompletnej. Nie mogę jednak oprzeć się wrażeniu, że dałoby się wepchnąć w te karty trochę więcej różnorodności. Patrząc na zawartość pudełka z pierwszym rozszerzeniem, widzę, że autor ma jeszcze kilka ciekawych pomysłów w zanadrzu, które spokojnie dałoby się zaaplikować bez żadnych komplikacji już w podstawowej wersji.

Czy **Mystic Vale** mi się podoba? Nawet bardzo. Koncepcja składania w trakcie gry własnych kart podoba mi się szalenie. I o ile na pierwszy rzut oka wydawało mi się, że może być ładnie, ale płytko, o tyle kolejne rozgrywki udowodniły, że było to wrażenie mylne. Deckbuilding opiera się na szukaniu kombinacji. Początkowo wydawało mi się, że tutaj combosy działają tylko w ramach jednej karty, ale brakuje mechanik pozwalających na oddziaływanie kart na siebie nawzajem. Okazało się, że po głębszym wgryzieniu się w grę można znaleźć coś więcej.

Ani razu nie wspomniałem jeszcze, o czym **Mystic Vale** teoretycznie opowiada, bo w rzeczywistości gra jest suchutka i klimatu jest w niej tyle, ile we wspominanym Dominionie. Tyle co nic. Muszę jednak pochwalić spójność wizji. Gracze wcielają się w druidów, którzy niezależnie od siebie starają się harmonizować dobre i złe siły natury w celu stworzenia jak najpiękniejszego krajobrazu, wypełnionego kwiatami, drzewami, mniej lub bardziej fantastycznymi zwierzętami i magicznymi kreaturami. Wygląda to ślicznie, brzmi błogo i zaskakująco dobrze pasuje do wieloosobowego pasjansa.

- pomysł konstruowania własnych kart w trakcie rozgrywki,
- śliczne wykonanie,
- prosta i płynna, ale też satysfakcjonująca rozgrywka.

- nie każdemu spodoba się śladowa ilość interakcji między graczami,
- potencjalnie jest to kolejna gra-skarbonka z masą dodatków do kupienia.

Mystic Vale
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak
Liczba graczy: 2 – 4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 179,95 złotych

PRZEZ TWE MACKI ZIELONE OSZALAŁEM

Gwiazdy chyba twym oczom oddały cały blask [...]
U stóp Ci złożę cały świat

„Macki, macki wszędzie, co to będzie" pisał już kiedyś Adam Mackiewicz. Oj dużo będzie. Bo oto równoczesna premiera dwóch bardzo wyczekiwanych gier z uniwersum Arkham: **Posiadłości Szaleństwa** i **Horroru w Arkham: Gry Karcianej**. Autorem pierwszej z nich jest Nikki Valens, odpowiedzialny także za wznowienie innej gry z tego uniwersum, czyli **Eldritch Horror**.

Pierwsza edycja (dla uproszczenia zwana dalej pierdycją, co jest zapożyczeniem od społeczności fanów **WFRP)** okazała się grą o dość wysokim progu wejścia, po przekroczeniu którego oferowała jednak pełną emocji rozgrywkę. Kilka zmian, jakie widzimy w drudycji wprowadzono jeszcze w dodatku **Zew Dziczy** (2013 rok). Ale kluczowa zmiana to wyeliminowanie z rozgrywki gracza będącego w opozycji do współpracującej ze sobą reszty oraz powierzenie jego funkcji aplikacji na urządzenia elektroniczne.

Rola Strażnika Tajemnic podobna jest do roli Mistrza Gry z gier fabularnych. Kto grał w gry fabularne, ten wie, że do mistrzowania trzeba się przygotować, podczas gdy wkład pozostałych graczy ogranicza się często do przyniesienia czipsów na sesje. Nie inaczej było w **Posiadłości Szaleństwa**. Poza przygotowaniem stołu trwającym do godziny, trzeba było nim zarządzać przez cały czas trwania rozgrywki. Zawodził również bilans. Badacze często wygrywali nie dlatego, że dobrze to rozegrali, tylko dlatego, że Strażnik im na to pozwolił.

Cyfryzacja wychodzi temu naprzeciw. Aplikacja zawsze wyciąga najkrótszą zapałkę: nie trzeba szukać „chętnego". Aplikacja jest jak kelner, co sam nakrywa do stołu. Aplikacja jest jak księgowy, który załatwił nam raj podatkowy. Aplikacja jest ślepa jak Temida. Aplikacja jest jak sufrażystka co daje graczom równe prawa.

A zatem pierwsza zauważalna zmiana: odpalamy aplikację i gramy. Pięć minut zamiast pięćdziesięciu. Do tego wszyscy po jednej stronie stołu. Każdy z graczy wybiera jedną z postaci i wspólnie z innymi losuje początkowy ekwipunek. Gdy rozpocznie się przygoda, gracze na przemian będą rozpatrywać fazę akcji swoich bohaterów oraz fazę mitów. W swojej fazie mogą wykonać dwie akcje, polegające głównie na ruchu oraz wchodzeniu w interakcje z otoczeniem. Co ważne, rozpoczęta akcja ruchu może zostać przerwana inną akcją, po czym dokończona. Gra polega przede wszystkim na eksploracji. Wchodzimy do kolejnych pomieszczeń, gdzie staramy się odnaleźć wskazówki dotyczące śledztwa oraz zebrać przydatny ekwipunek do walki z potworami. Walka odbywa się w bardzo prosty sposób. Zaznaczamy w aplikacji potwora, którego chcemy zaatakować oraz wybieramy rodzaj użytej do tego broni. Aplikacja wyznacza trudność testu oraz wybiera jeden ze współczynników, który należy przetestować. Zadane obrażenia zaznacza się w aplikacji, nie musimy się więc martwić o organizację i liczenie żetonów. Wszelkie inne testy również odbywają się w aplikacji. Co ważne, widząc na mapie osobę, spodziewamy się, że w interakcji z nią przetestowana zostanie spostrzegawczość, wola lub wpływy. Natomiast widząc zamkniętą szafkę, siła lub zręczność. Dzięki temu możemy przed testem przygotować się i wybrać odpowiedniego badacza, aby udał się w to konkretne miejsce.

Wystarczy sugestywny głos narratora, podkład muzyczny, wysmakowane cytaty oraz kilka efektów dźwiękowych, aby przekonać się, że w żaden sposób nie tracimy nic z atmosfery. Aplikacja nie kradnie show, ale go wspomaga. Działając jak sufler, podpowiadający kolejną kwestię, pozwala zapomnieć o uciążliwościach mechaniki i wczuć się w fabularny aspekt gry. Jeśli kostium cię nie uwiera, lepiej wczuć ci się w rolę.

Aplikacja nie stanowi ujmy na planszówkowym honorze. Program nie chce od nas informacji na temat ruchu figurek, ich stanu zdrowia, stanu posiadania. Nie dublujemy rozgrywki w aplikacji: nie musimy tych samych czynności wykonywać i na stole, i na tablecie. Z aplikacji odczytujemy komunikaty tak samo jak z kart, tyle że zamiast papieru mamy ekran. No i wszystko przebiega płynniej oraz sprawniej niż w przypadku kart. To wciąż jednak plansza na stole i gracze są osią rozgrywki. Być może gra solo sprawdziłaby się jako stuprocentowa gra wideo. Natomiast nie da się przenieść atmosfery, jaką wydziela z siebie trzech czy czterech graczy na ekran. Dlatego drudycja to nie żaden cyborg, ale gra z tektury i kości.

Czy będziemy płakać po Strażniku Tajemnic? Nie da się przecenić wygody, jaką oferuję aplikacja. Jest to wręcz wartość progowa, dzięki której drudycja zyska tych wszystkich, którzy odbili się od pierdycji. Ale nie da się też nie docenić ludzkiego Strażnika jako tego, który reżyserował rozgrywkę. Mógł planować i dostosowywać swe zagrania do sytuacji fabularnej. Natomiast tutaj każda faza mitów przebiega według tego samego schematu: wydarzenia mitów, aktywacja potworów, testy przerażenia.

Ponadto Strażnik potrafił grać na emocjach. Gracze musieli wciąż na niego zerkać i zgadywać z jego pokerowego wyrazu twarzy czy ich podpuszcza, czy za drzwiami kryje się wskazówka, czy może jakiś Pluganin: plugawy pomiot plugawego boga plugastwa. Trzeba było nie lada podzielności uwagi, aby nie tylko zrealizować cel śledztwa, ale i nie dać się Strażnikowi, który znał nasze słabości. Aplikacja ich nie zna.

Program umożliwia nieograniczony potencjał dla twórców scenariuszy. Przykładowo, w zestawie tradycyjnych kart mamy takie przedmioty śledztwa jak „dziennik" i „dowód", bez żadnej konkretnej treści. Mało klimatycznie i oryginalnie, prawda? Tyle że w aplikacji, klikając na ów dziennik, otwiera nam się strona zapełniona treścią. Aplikacja pozwala na zmianę układu planszy w czasie gry oraz na zmianę zachowania napotkanych osób. Daje to nieograniczone możliwości w projektowaniu scenariuszy.

Czy nieograniczone możliwości aplikacji przekładają się na nieograniczoną liczbę razy, jaką możemy rozegrać ten sam scenariusz z tą samą świeżością? Tak. Na przykład w jednym ze scenariuszy za każdym razem będą inni źli. Pomiędzy rozgrywkami różnią się ich zachowania oraz ścieżki dialogowe. Również znaczenie ma kolejność wykonywania naszych akcji.

Częściowo możemy liczyć na różne mapy. Jeden ze scenariuszy ma cztery losowe mapy (sześć dla posiadaczy pierwszej edycji lub suplementów), inny dwie, ale już pozostałe dwa mają stałą mapę. Niestety zasadnicza ścieżka fabularna dotychczasowych scenariuszy drudycji jest za każdym razem ta sama. To duże zubożenie w porównaniu do pierwowzoru, gdzie Strażnik w każdym scenariuszu mógł wybrać kilka ścieżek fabularnych i jeden z trzech finałów.

Niezależnie od większej regrywalności pierdycji, to drudycja jest bardziej grywalna. Strażnik mógł wybrać jedną z kilku ścieżek, a badacze chętnie wracali do gry, aby poznać inne. Dla Strażnika jednak rozgrywanie tego samego scenariusza po raz kolejny było wtórne, a znając całość, nie mógł powierzyć tej roli nikomu innemu. Równouprawnienie graczy w drudycji eliminuje ten problem. Ponadto wsparcie od aplikacji sprawia, że rozgrywka przestała być w jakikolwiek sposób męcząca, a wręcz jest wygodna. Również wysoki stopień trudności scenariuszy zachęca do ponownego zmierzenia się z nimi. Za pierwszym razem gra nami poniewiera. Za drugim to my chcemy skopać jej tyłek. Scenariusz nie kończy się na poznaniu fabuły. To dopiero początek do optymalnego jej rozegrania.

Może zachwycać konsekwencja, z jaką autorzy gry dążą ku narracji. Przykładowo, walka nie polega na sprawdzeniu odpowiedniego współczynnika (np. siły), rzutu kostką i naniesieniu żetonów obrażeń. Program wciela się w Mistrza Gry i opowiada całą scenę walki. Następnie określa współczynnik, który należy przetestować. Okoliczności walki decydują czy ma to być zwinność, czy spostrzegawczość, czy też może wola. Narracja uzasadnia wybór na przykład próbą szukania słabego punktu u przeciwnika lub przełamaniem swojego strachu w obliczu szarży. Ponadto, gdy jesteśmy atakowani, zawsze mamy szansę obrony. To my decydujemy o naszej porażce, nie wirtualny rzut w programie.

Narracje udało się zapakować także w system otrzymywania ran, zarówno psychicznych jak i fizycznych. Żetony zastąpiono kartami opatrzonymi w klimatyczny tekst oraz skutki wykraczające poza zwykłe odejmowanie „punktów życia". Te skutki to wszelkie ułomności, które narzucają pewne ograniczenia na naszych badaczy (złamana noga ogranicza ruch) lub wymuszają pewne zachowania (np. kleptomanię). Miarkuje to naszą brawurę, ponieważ nawet jeden cios może mieć poważne konsekwencje. Każda karta to wciąż jednak tradycyjne „-1 do PŻ", a gdy te spadną do zera, otrzymujemy na stałe ranę lub obłąkanie. Obłąkanie to stan, który zmienia warunki zwycięstwa, zmuszając nas na przykład do zabicia współgracza. W pierdycji występował motyw zdrajcy, ale na mniejszą skalę i tylko w niektórych scenariuszach.

Posiadacze pierdycji mogą bezpłatnie włączyć badaczy, kafelki mapy oraz potwory do drudycji. Pozostali mają wybór. Mogą opcjonalnie dokupić dwa suplementy uzupełniające braki. Pierwszy to **Recurring Nightmares** oferujący zawartość gry podstawowej, czyli osiem figurek badaczy (Pete „Włóczęga", Gloria Goldberg, Harvey Walters, Jenny Barnes, Joe Diamond, Kate Winthrop, Michael McGlen, Siostra Mary), dwadzieścia cztery figurki potworów (2 Cthonian, 2 Przywódców kultu, 6 Kultystów, 2 Ogary z Tyndala, 2 Maniaków, 2 Mi-go, 2 Shoggothy, 2 Wiedźmy, 4 Zombie), piętnaście kafli mapy, jeden scenariusz. Drugi to **Suppressed Memories** o tej samej zawartości co dwa duże dodatki (**Zakazana Alchemia** i **Zew Dziczy**), czyli osiem figurek badaczy (Carolyn Fern, Darrell Simmons, Dexter Drake, Vincent Lee, Amanda Sharpe, Bob Jenkins, Mandy Thompson, Monterey Jack), piętnaście figurek potworów (2 Byakhee, 2 Wije, 2 Mrocznych druidów, 2 Dziecięcia Kozy, 2 Kozie Pomioty, 2 Skrzydlate Dzieci Nocy, 1 Czarownik, 1 Mroczne Młode, 1 Koszmar z Dunwich), siedemnaście kafli mapy, jeden scenariusz. Koszt suplementów jest wysoki, ale jak już wspomniałem: jest to zakup opcjonalny. Na ten moment suplementy nie są dostępne w polskiej wersji językowej.

Zawartość gry podstawowej drudycji jest porównywalna z pierdycją, a dodatkowo otrzymujemy darmową aplikację działającą na różnych urządzeniach w rodzimej wersji językowej. Gra oferuje między innymi dwadzieścia cztery kafelki mapy, osiem figurek i kart badaczy, dwadzieścia dwa żetony osób, dwadzieścia cztery figurki i żetony potworów oraz cztery scenariusze (sześć dla posiadaczy pierdycji lub suplementów). Więcej niż rozczarowująca jest jakość materiału, z jakiego wykonano figurki. Gdy stawiam obok siebie figurki badaczy z obu edycji, nie mogę uwierzyć, że pochodzą od tego samego wydawcy. Materiał wygląda brzydko, przywodzi na myśl roztopiony wosk. Figurki mają nieostre rysy i są pozbawione detali. Figurki potworów są jeszcze gorzej wykonane. Nie pasują do podstawek, które zresztą są zupełnie zbędne w tej edycji. Poprzednio służyły jako ramka dla żetonu, na którym były informacje o ataku specjalnym potwora. Teraz robi to aplikacja, żeton jest właściwie zbędny. Tyle że z piękną ilustracją wygląda o niebo lepiej na planszy niż niedbała figurka. Co gorsza, figurki badaczy z suplementów również są wykonane nową metodą.

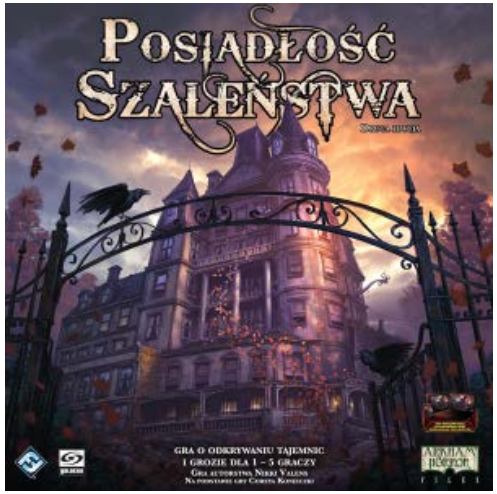
Posiadłość Szaleństwa to gra od zawsze nastawiona na narrację. Zmieniło się otoczenie gier, w których gry paragrafowe stały się pożądanymi. Tym bardziej gra ma szansę się przebić. Prostota zasad gry jest na równi z inną grą z tego uniwersum, czyli **Znakiem Starszych Bogów**. Jest to więc tytuł, który możemy rozłożyć przy niedoświadczonym stole. Uważam to za największa zaletę tej pozycji. Gra epicka, narracyjna, tematyczna i jednocześnie ultralekka? Żegnaj **Talismanie** (oh czekaj, ciebie i tak już nie ma).

Choć aplikacja nie zawodzi, trzeba na nią uważać. Pozwala na zapis gry, ale nie pozwala na cofanie ruchów. Brak „wczitów" niweluje możliwość oszukiwania, ale przy przypadkowym, niezamierzonym wyborze jednej z dostępnych opcji nie ma odwrotu. Przegraliśmy jeden ze scenariuszy, gdyż omyłkowo wskazaliśmy winnego. Na szczęście gra zapisuje wszystkie wyświetlane komunikaty, nie ma więc problemu wrócić do nich, jeśli coś przeoczyliśmy lub przeklikaliśmy.

Jakość wykonania kafelków mapy jest perfekcyjna i nie znajduje sobie równych. Mapa żyje dzięki detalom, które zaimplementowano także w aplikacji. Przykładowo, dostrzegamy na planszy namalowane porozrzucane kartki papieru. Po kliknięciu na nie w aplikacji otrzymujemy jakąś wskazówkę, opowieść, podchodzi do nas ktoś obcy lub dzieją się jeszcze inne rzeczy.

Poprzednio na stole leżał jeden wielki spoiler w postaci rozłożonej w całości mapy. Teraz na zasadzie „mgły wojny" nie wiemy, co znajduje się poza zasięgiem wzroku. Podchodząc do drzwi, nie mamy pojęcia, co się za nimi kryje. Aplikacja na bieżąco wskazuje nam, jakie kafelki dostawiać. Tajemnica idealnie pasuje do tematyki gry opartej na śledztwach oraz jej atmosfery strachu przed nieznanym i niepewności.

Choć każdy może odwiedzić **Posiadłość Szaleństwa**, nie każdy będzie czuł się w niej komfortowo. Mechanika pozbawiona decyzyjności i oparta na losowości może zrazić graczy, którzy szukają w grze czegoś więcej niż otwierania kolejnych skrzypiących drzwi. Nie wyobrażam sobie natomiast, aby użycie aplikacji miało kogoś poza amiszami zniechęcić. To wciąż gra, która dzieje się na planszy, a aplikacja pozwala na niej dziać się więcej i ciekawiej, bez zbędnych formalności. Problemem dla fanów pierdycji może być brak Strażnika. Niestety aplikacja nie daje możliwości przywrócenia tej roli. I w końcu cena. Jest to gra droga, nastawiona na drogie dodatki. Format zużywalnych scenariuszy zachęca do kupowania kolejnych, aby wciąż cieszyć się grą. Na pocieszenie: aplikacja pozwala na cyfrową dystrybucję dodatkowych scenariuszy i ich zapowiedziana cena jest optymistycznie niska. Zapowiedziano jednak również dodatki pudełkowe i z pewnością część scenariuszy cyfrowych będzie wymagała ich posiadania. Myślę, że w kwestii rozwoju gry na polskim rynku można liczyć na polskiego wydawcę, który wydał wszystkie dodatki do pierdycji (choć część w formacie druku na życzenie).



- wygoda rozgrywki za sprawą aplikacji,
- błyskawiczne nakrycie do stołu,
- „interaktywne" i świetnie wykonane kafelki mapy oraz mgła wojny,
- kompatybilność wsteczna,
- narracja w każdym aspekcie gry, w tym mechanice walki i ran,
- bardzo lekkie zasady.

- wykonanie figurek,
- brak Strażnika Tajemnic, który był w stanie nadawać konkretny charakter rozgrywce,
- mechanika gry oparta na eksploracji i rzutach kostką,
- w przyszłości konieczność zakupu dodatków.

Posiadłość Szaleństwa
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk
Liczba graczy: 1-5 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 180 minut
Cena: 399,95 złotych

I do siedmiu liczyć będziesz...

SIEDEM

Liczba „7" od dawien dawna jest kojarzona ze szczególnym znaczeniem. Jednym przynosi szczęście, inni wierzą w jej cechy magiczne. W dawnych czasach miała ponoć stanowić źródło mocy ponadnaturalnych. Znamy już 7 Cudów Świata i Siedmiu wspaniałych, teraz przyszedł więc czas na poznanie nowej gry wydawnictwa Foxgames o tytule, po prostu, Siedem.

Siedem to gra karciana zamknięta w małym, poręcznym pudełku, które można zabrać ze sobą na imprezę, spotkanie ze znajomymi lub inne wydarzenie towarzyskie. W pudełku znajduje się czterdzieści siedem standardowych kart oraz cztery kart pomocy. Karty standardowe podzielone są na siedem rodzajów. Są pośród nich talie: Kolorów, Cudów świata, Mórz, Etapów życia, Fortuny, Grzechów głównych i Cnót głównych. Każda z kart zaopatrzona jest w grafikę, nazwę danej karty, kolor oraz skrótowy opis mocy. Dokładniejszy opis wszystkich mocy znajduje się na kartach pomocy, a także w instrukcji dołączonej do gry. Jakość wykonania kart oceniam bardzo wysoko. Są to wprawdzie standardowe karty, jednak zamieszone na nich grafiki przykuwają uwagę, a rozmieszczenie informacji na karcie jest estetyczne i dość czytelne.

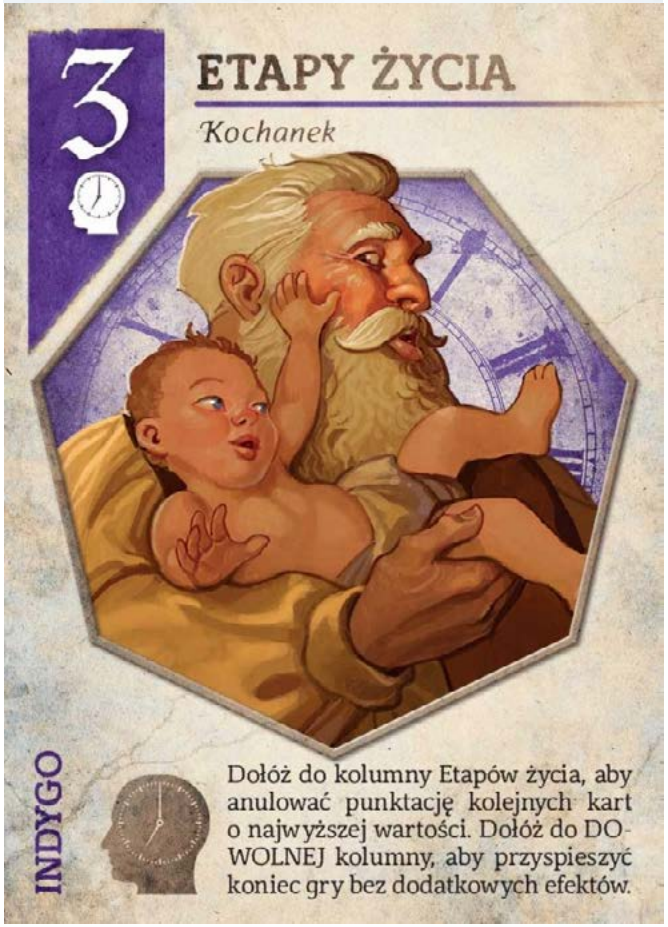
Przygotowanie do rozgrywki jest bardzo szybkie. Po dokładnym przetasowaniu kart, rozdaje się każdemu graczowi po trzy z nich. Pozostałe kładzie się na środku stołu, aby tworzyły talię. Następne odkrywa się wierzchnią kartę ze stosu i tworzy z niej pierwszą kolumnę. W trakcie gry gracze będą dokładać karty do tej kolumny albo tworzyć nowe. Tura gracza polega na zagraniu karty z ręki, aktywacji mocy zagranej karty, a następnie dobraniu karty z talii. Jest to oczywiście skrótowa wersja tury, która urozmaica się dzięki różnym mocom aktywowanym z kart. Rozwijając krótko te zasady, gracz zagrywa kartę do konkretnej, istniejącej już kolumny lub jeśli na stole nie ma kolumny przeznaczonej dla danego typu kart, tworzy nową. Karta musi być wyłożona w taki sposób, żeby wszyscy gracze widzieli typ, liczbę i kolor wszystkich pozostałych kart. Po aktywowaniu mocy, gracz dobiera z talii tyle kart, aby znów mieć ich na ręce trzy.

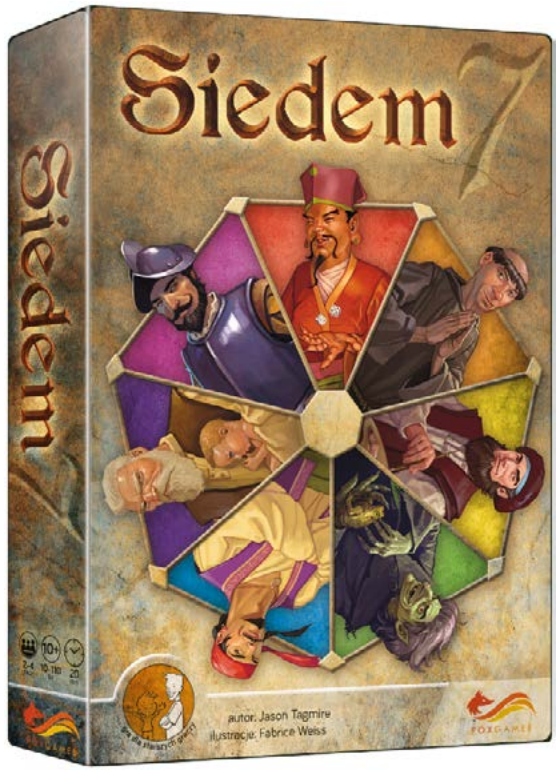
Gra kończy się, gdy jedna z kolumn będzie składała się z siedmiu kart. Gracz, który zagrał kartę kończącą rozgrywkę nie dociąga trzeciej karty do ręki. Obraca zagraną kartę w danej kolumnie, a ona posłuży mu do ustalenia jego punktacji. Grę wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów z sumy kart, które pozostały mu na ręce. Ponadto naliczane są dodatkowe punkty, które można uzyskać za karty w kolorze atutowym, czyli kolorze kończącym kolumnę kolorów oraz po dwa punkty za każdą kartę zdobytą w trakcie gry przy pomocy mocy przypisanej do kart Fortun. Punkty można też stracić za każdą kartę wyłożoną w kolumnie Etapów życia. Ponadto, każda karta zeruje kolejną wartość punktową, licząc od siedmiu.

Jak wspomniałam wcześniej, każdy typ kart ma swoje moce. Nie będę ich teraz rozpisywać, ponieważ są dokładnie wytłumaczone w instrukcji, na kartach, a także na kartach pomocniczych. Warto jednak zauważyć, że dokładne zapoznanie się z tymi mocami bardzo ułatwia rozgrywkę i pomaga w strategicznej i mniej losowej grze. Oczywiście, jak każda gra karciana, tak i **Siedem** nie mogła ustrzec się losowości. Umiejętne zagrywanie kart i używanie danych mocy w odpowiednich momentach, pozwoli jednak wygrać graczowi, który zaczynał z nawet najsłabszym zestawem kart.

Rozgrywka zajmuje nie więcej niż dwadzieścia minut i najczęściej po pierwszej chce się rozegrać jeszcze jedną. A to dlatego, że nie od razu można w pełni zrozumieć mechanikę i znaczenie mocy, ponieważ ich opisy są nieco zawiłe. Do trzeciej rozgrywki dochodzi już rzadziej, ale jeśli ktoś złapał przysłowiowego bakcyla, gra na pewno będzie pojawiała się na stole regularnie.

Siedem to taka gra karciana, która poza losowością proponuje nam pewną dozę interakcji, zazwyczaj negatywnej, która nie sprowadza się do atakowania tylko jednego gracza, ale do reperowania swojego stanu kart. Ponadto gra jest wykonana dobrze jakościowo i graficznie – przyjemnie gra się tak ładnie wykonanymi kartami. Dodatkowo zasady są dość proste i łatwo tłumaczy się tę pozycję każdemu, nawet laikowi w dziedzinie współczesnych gier. Jednym z niewielu minusów.





Siedem jest z pewnością zawiłość w tłumaczeniu mocy. Po pierwszym przeczytaniu instrukcji nie są one dostatecznie jasne. Czasem i drugie nie wyjaśnia wszystkiego, a dopiero pierwsza rozgrywka rozwiewa wszelkie wątpliwości.

Grę polecam. Można ją wrzucić do torebki i nawet jak się w nią nie zagra, nie odczuje się jej „ciężaru". Zresztą ciężar jej ceny również nie przygniata, więc tym bardziej warto.

- solidne wykonanie i ładne grafiki,
- wysoka regrywalność,
- proste zasady,
- interakcja pomiędzy graczami.

- zbyt zawiłe opisy mocy,
- losowy początek rozgrywki.

Siedem
Zrecenzowała: Monika Wasilonek
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 39,95 złotych

JAK POPROWADZIĆ KNAJPĘ DLA ELFÓW

TAWERNA HEX

Zastanawia mnie czasem, w jaki sposób twórcy gier wymyślają temat dla swoich produkcji. O ile dobór tematyki do gry jest w większości przypadków dość oczywisty, o tyle czasami człowiek drapie się po głowie i rozmyśla „skąd im się to wzięło". Tak właśnie miałem, gdy grałem w Tawernę Hex. Grę o kupowaniu udziałów w karczmach świata fantasy i selekcjonowaniu gości.

Rozgrywka w **Tawernę Hex** trwa sześć lub osiem rund, w zależności od liczby graczy. W dwie osoby gramy dłużej, w więcej niż dwie krócej. W trakcie zabawy będziemy musieli tak manipulować gośćmi oczekującymi na miejsce w knajpie, aby zyskać nie tylko kasę, ale i przychylność ras zamieszkujących tę krainę.

Na planszy mamy mnóstwo rzeczy. Są oczywiście knajpy, w których umieszczono stoliki, przy których będziemy usadzać gości. Są też dygnitarze, którzy łażą po mieście i zapijają smutki. Do tego mamy tor popularności graczy i pięciokąt punktacji, który jest bardzo ciekawym rozwiązaniem. Obok planszy jest miejsce na masę żetonów, karty czarów i oczywiście karty klienteli, która chce się gdzieś napić.

Na początku zabawy gracze dostają udziały w dwóch knajpach na planszy. Wybór tych udziałów jest dość istotny, ponieważ będzie on wpływał na to, kiedy dostaniemy ekstra kasę za klientów. W swojej turze gracz musi przydzielić jednego z wyłożonych obok planszy klientów do jakiejś knajpy. W tym celu wybiera jedną z kart klientów i zaczyna się zabawa.

Zabawa nazywa się „osiołkowi w żłoby dano" i polega na takim przydzieleniu wybranego gościa, aby mieć z tego jak największe profity. A możliwości jest cała masa. Po pierwsze, można przydzielić klienta do stolika w kolorze jego rasy. Dzięki temu podskoczy nasz reputacja wśród tego właśnie ludu. Po drugie, możemy też po prostu wstawić kolesia do knajpy, w której mamy udziały, co spowoduje, że dostaniemy trochę kasy. Kasę dostaje każdy gracz mający udziały w knajpie, do której trafia gość, więc możemy też szukać miejscówki, w której nie ma udziałów jakiś konkretny przeciwnik.

Na tym jednak nie koniec. Można również wstawić naszego gościa do tawerny, w której siedzi jakiś dygnitarz, co pozwoli nam na wykorzystanie zdolności specjalnej dygnitarza (po czym ucieknie on do innej tawerny). W końcu możemy „sparować" ikonę zdolności (gildii) z karty klienta z ikoną na knajpie, co tez pozwoli nam na wykonanie kliku ciekawych rzeczy.

No i oczywiście nie jest tak, że dopasować można tylko jedną z powyższych rzeczy. Można wstawić klienta do knajpy, w której mamy udziały i posadzić go przy stoliku jego rasy, co da nam kasę i respekt. Ale może lepiej dać go do knajpy z dygnitarzem, gdzie nie mamy udziałów, ale jest jego stolik, więc zamiast kasy użyjemy dygnitarza. A może jest miejsce, gdzie będzie jeszcze więcej plusów.

I tak to właśnie wygląda. Im dalej w grę, tym kombinowanie staje się trudniejsze. Ubywa miejsc przy stolikach, ale knajpy zyskują nowe ikonki zdolności, a dygnitarze łażą po mieście. Decyzje, decyzje, decyzje.

Jeśli do tego wszystkiego dodamy możliwość rzucania czarów na siebie lub przeciwników (jeden czar na rundę), które mogą pomagać nam lub psuć szyki przeciwnikom, zobaczymy, że dzieje się w tej grze całkiem dużo.

Kiedy minie określona liczba rund, gra kończy się i następuje podliczenie punktów. W trakcie gry punkty dostaje się między innymi za zyskiwanie udziałów w kolejnych knajpach, rozbudowywanie karczm lub podnoszenie swojej reputacji na niektórych

polach. Ale końcowe zliczanie punktów to coś bardzo fajnego.

A dokładnie pierwsza z dwóch faz, związana z polem punktacji na środku planszy. Na tym polu znajduje się pięć różnych rzeczy, za które można zdobyć punkty. Naprawdę różnych rzeczy. Są punkty za ilość zebranej kasy, za liczbę rzuconych czarów, za liczbę posiadanych udziałów w tawernach, za liczbę żetonów królewskich przywilejów, a także jedno pole dające po prostu pięć punktów i możliwość podniesienia reputacji u jednej rasy. Twist polega na tym, że gracze wybierają po kolei jedno pole, które będzie punktować i tylko gracz, który je wybrał dostaje za nie punkty. Co więcej, inny gracz nie może

wybrać tego pola ponownie. Co za tym idzie, nie tylko patrzymy w tym momencie na to, co da nam najwięcej punktów, ale również, co da punkty innym graczom. Czasem lepiej wziąć punktację, która nie daje nam największej zdobyczy punktowej, ale uniemożliwia przeciwnikowi zgarnięcie tony punktów. Druga część punktacji końcowej jest znacznie prostsza, ponieważ wymaga jedynie odczytania liczby punktów związanej z pozycją naszego znacznika na torze przychylności każdej z ras. Tu trzeba uważać, bo jeśli jakieś rasy nie będą nas lubić, możemy nawet stracić punkty. Kto po tym wszystkim ma najwięcej punktów, wygrywa.

Tawerna Hex to gra, w której ciekawy temat i klimat niestety nie do końca daje frajdę. Na papierze wszystko wygląda fajnie, ale dość szybko staje się powtarzalne i nie jest emocjonujące. O ile na samym początku knajpy różnią się między sobą symbolami gildii, o tyle bardzo szybko gracze dobudowują do nich żetony z „brakującymi" symbolami, przez co ten element wyboru „gdzie posadzić klienta" staje się mniej istotny. Tak samo niektórzy dygnitarze stają się w pewnym momencie zbędni.

Sytuację zdają się ratować czary i żetony królewskich przywilejów dające bonusy graczom, ale to nie zapewnia jednak odpowiedniej różnorodności, która przekładałaby się na różne drogi prowadzące do zwycięstwa. Grając w **Tawernę Hex**, szybko można zobaczyć, że aby wygrać, należy iść jedną, łatwo wyliczalną ścieżką. I to niestety sprawia, że pozycja ta, mimo iż jest ładna, a z wierzchu całkiem przyjemna, jest nudna i powtarzalna. A szkoda, ponieważ z takiego tematu i kliku ciekawych pomysłów (na przykład pierwsza faza punktowania) mogła wyjść bardzo dobra gra.

- pierwsza faza końcowego punktowania,
- pomysł,
- jakość wykonania.

- nuda,
- powtarzalność,
- wybory w trakcie gry są w zasadzie iluzoryczne.

Tawerna Hex
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 2 – 5 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: 144,95 złotych

(WIĘCEJ NIŻ) FAMILIJNI ŁUPIEŻCY

VIKINGS ON BOARD

Na tegorocznych targach w Essen francuskie wydawnictwo Blue Orange EU uraczyło graczy nie tylko małym, ale świetnym Kingodmino Brunona Cathali, ale również ciekawą, dużą grą zaprojektowaną przez tercet Charles Chevalier – Catherine Dumas – Pascal Pelemans, czyli Vikings on Board. Jest to tytuł przeznaczony dla od dwóch do czterech osób w wieku od ośmiu lat.

Okładka oraz elementy znajdujące się w pudełku sugerują, że **Wikingowie** są grą familijną, przeznaczoną do wspólnej zabawy dzieci i dorosłych. Całość jest bardzo ładna i kolorowa, a ilustracje mają mocno kreskówkowy charakter. Przyznam szczerze – ta gra jest przepiękna! Ma świetną planszę, niezłe figurki wikingów, bardzo przyzwoitej jakości żetony, a przede wszystkim osiem cudownych statków, na których podczas rozgrywki umieszcza się znaczniki surowców i figurki. To wszystko ułożone jest w specjalnej, przezroczystej wyprasce, w której każdy element ma swoje miejsce. Chyba od czasu testowania **Quadropolis**, które recenzowałem w kwietniowym numerze RT, nie miałem w rękach planszówki z pudełkiem o tak dobrej organizacji przestrzeni i wygodzie wkładania oraz wyjmowania komponentów. Dodatkowo, w opakowaniu znajduje się jeszcze aż osiem wersji językowych instrukcji. Nie ma niestety polskiej, ale angielskie zasady napisano bardzo dobrze, ponadto osoby władające językiem niemieckim, rosyjskim, hiszpańskim lub włoskim też nie będą pokrzywdzone.

Vikings on Board to prosta gra zbliżona do kategorii euro, wykorzystująca w swoich regułach dwa podstawowe mechanizmy. Pierwszym z nich jest worker placement, drugim zaś przemieszczanie fragmentów statków tak, aby uzyskać przewagę na którymś okręcie. Każdy z uczestników rozgrywki dysponuje określoną liczbą figurek wikingów, zależną od liczby graczy, i wysyła ich do budynków o konkretnych zdolnościach. Po postawieniu figurki na danym polu jego akcja wykonywana jest od razu. Może być to na przykład dołączenie fragmentu z jednego statku do innego, zamiana fragmentów miejscami, dołożenie na wybrany okręt znacznika surowca, podniesienie ceny danego surowca i tym podobne. Co ciekawe i bardzo fajne, wybór akcji ma też wpływ na kolejność działań w następnej rundzie, bowiem nasi wikingowie ruszają się w ściśle określonej kolejności – zawsze od jednej strony planszy do drugiej. Zapytać można: po co się to w ogóle robi? Otóż wszystkie statki zbudowane są z fragmentów w kolorach poszczególnych graczy. Gdy któryś z uczestników wybierze akcję wypłynięcia, wskazuje okręt, który na koniec bieżącej rundy opuści port. Gracz, który będzie posiadał wówczas na tym statku części z największą liczbą symboli tarcz, jako pierwszy wybierze jeden ze znajdujących się tam żetonów. Na koniec partii (czyli wtedy, gdy port opuści siedem z ośmiu statków) przyniosą one tyle punktów zwycięstwa, ile wynosić będzie ich ostateczna cena. Tak naprawdę Wikingowie to pełna złośliwości przepychanka, polegająca na podbieraniu bądź podmienianiu części właśnie odpływającego okrętu, aby osiągnąć na nim przewagę.

Strona wizualna **Vikings on Board** sugeruje banalną, dziecięco-familijną gierkę, jednak w rzeczywistości jest to tytuł zaskakująco wymagający, który usatysfakcjonuje też miłośników cięższych strategii. Jest tu pole do interakcji, a także sporo trudnych decyzji do podjęcia. Wszystkie mechanizmy tworzą spójną i dobrze działającą całość, która ma bardzo nieliczne słabe punkty. Głównym zarzutem, który mogę **Wikingom** postawić, jest fakt, że wyraźnie premiują ostatnich w kolejności graczy. Mimo że istnieje pole akcji, które pozwala być pierwszym graczem w następnej rundzie, jest ono po prostu bezużyteczne i wybierane tylko wtedy, gdy naprawdę nie mamy już gdzie postawić swojej figurki. Tutaj po prostu niezwykle opłaca się wykonywać swoje akcje jako ostatni, gdyż ma się wtedy największą kontrolę nad sytuacją panującą na planszy. Przy większej liczbie graczy problem ten traci trochę na znaczeniu, ale w wersji dwuosobowej jest bardzo widoczny. Ten tryb posiada za to bardzo ciekawy mechanizm „wyrównywania szans" – za każdym razem, gdy w partii na dwie osoby któryś z graczy wybierze akcję wypłynięcia, jego przeciwnik może postawić na dowolnie wybranym statku figurkę wikinga, która później będzie liczyła się jako jedna dodatkowa tarcza w kolorze tego gracza. Inny ciekawy zabieg zastosowany w omawianej grze to możliwość obstawiania, kto będzie miał kontrolę nad danym statkiem. Każdy gracz dysponuje czterema żetonami beczek oznaczonymi cyframi od jednego do czterech, które po wybraniu odpowiedniej akcji może umieścić na kolorowym polu przed jednym z okrętów. Wskazuje w ten sposób, który gracz jego zdaniem będzie miał tam najwięcej tarcz w momencie wypłynięcia. Jeśli trafimy, możemy w ten sposób zarobić dodatkowe punkty (od jednego do czterech, zgodnie z wartością postawionego żetonu), nie biorąc nawet udziału w danym rejsie lub, co więcej, wręcz celowo wypychając statek z portu, gdy stawiamy na „pewniaka".

Podsumowując, nowa gra Blue Orange EU to bardzo pozytywne zaskoczenie. Nie dajcie się zwieść cukierkowej oprawie graficznej – to tytuł o prostych do opanowania zasadach, ale naprawdę wymagający (oczywiście w kategorii gier co najwyżej średnio ciężkich: nie jest to kobyła na miarę **Cywilizacji** lub **Twilight Imperium**). Dobrze bawić się będą przy nim zarówno gracze preferujący familijną rozrywkę, jak i planszówkowi koneserzy. Solidna robota, której niewiele można zarzucić, tak od strony jakości wykonania, jak i mechaniki. Polecam!

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

- fantastyczna jakość wykonania i grafiki,
- łatwe do opanowania zasady,
- zadziwiająco wymagająca, jak na grę familijną,
- daje dużo przyjemności z rozgrywki.

- zasady premiują bycie ostatnim graczem: zupełnie nie opłaca się rozpoczynać rundy.

Vikings on Board
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: 30-60 minut
Cena: około 170 złotych

PLANSZÓWKOWA OKAZJA REBELA

Gra o pielęgnowaniu drzew

BONSAI

Bonsai to polska wersja gry Daniela Solisa Kigi. Co ciekawe, na tegorocznym Essen pojawił się kolejny tytuł tego autora, czyli Kodama, który wyprzedał się pierwszego dnia. Piszę o tym dlatego, że to właśnie na podstawie Bonsai powstała owa gra.

Temat gry **Bonsai** jest dość nietypowy. Wcielamy się w niej bowiem w ogrodników, którzy pielęgnują i formują rosnące drzewko. Grę rozpoczynamy posiadając pień rośliny i w kolejnych rundach możemy kształtować jej wygląd poprzez dodawanie gałęzi. Na tych znajdują się pąki, owady lub kwiaty. W swojej rundzie każdy gracz wybiera jedną z kart i dodaje ją do swojego drzewka albo do jednego z drzewek przeciwników. Naszym celem jest oczywiście zgromadzenie jak największej liczby punktów, które otrzymujemy za tworzenie połączonych gałęzi posiadających ten sam element. Jeśli do swojego drzewka dołożymy nową część z fioletowym kwiatem, a na poprzedniej gałęzi już jest taki kolor ukwiecenia, otrzymujemy dwa punkty. Za każdym razem, gdy do drzewka dołączymy kolejne gałęzie z tym elementem, będziemy otrzymywać sumę ich wszystkich. Musimy tylko pamiętać, żeby tworzyły one nieprzerwany ciąg. Warto nadmienić, że w momencie, kiedy jedno z takich odgałęzień przyniesie nam dziesięć punktów, będziemy zmuszeni usunąć wszystkie punktujące karty. Dodatkowym elementem, który urozmaica rozgrywkę, są karty zamówień. Te przynoszą punkty na końcu gry, musimy tylko spełnić warunki na nich postawione. Możemy zatem dążyć do posiadania największej liczby owadów czy najdłuższej gałęzi. Zamówienia wprowadzają sporą interakcję pomiędzy graczami, którzy mogą świadomie utrudniać sobie ich realizację.

Gra wygląda dość niepozornie i na pierwszy rzut oka może wydawać się mało interesująca. Nawet lektura zasad niewiele może powiedzieć o samej rozgrywce: w tę grę trzeba zagrać i wtedy wyrobić sobie o niej zdanie. Początkowo myślałem, że jest to nudne dokładanie kart, ale po pierwszej partii musiałem zrewidować swoją opinię. **Bonsai** daje sporo satysfakcji z rozgrywki. Dlaczego? Po pierwsze widzimy efekty swoich działań, a drzewa podczas partii wyglądają imponująco. Po drugie mamy tu sporo decyzji do podjęcia. W jaki sposób rozbudowywać swoje drzewko? Czy przeszkadzać innym? A jeśli tak, kiedy? Te z pozoru łatwe dylematy okazują się nie lada wyzwaniem podczas rozgrywki. W Bonsai zaskakuje spora dawka negatywnej interakcji. Jeśli lubicie delikatne wbijanie szpilek przeciwnikom, to ta gra was nie zawiedzie.

W **Bonsai** można grać nawet w pięć osób, jednak ten wariant jest zbyt chaotyczny. Zdecydowanie najlepiej gra sprawdza się w trzy- lub czteroosobowym składzie. Jest wtedy miejsce na interakcję, jest wyścig o zamówienia, a sytuacja dynamicznie się zmienia. W dwie osoby Bonsai działa poprawnie, aczkolwiek w tym wariancie brakuje trochę losowości, przeszkadza też mocno konfrontacyjny charakter rozgrywki.

Bonsai to szybka i łatwa do nauczenia gra, która mimo wszystko oferuje sporą głębię rozgrywki. Bardzo ładnie prezentuje się na stole i ma przyjemny temat. Gra posiada tak naprawdę dwa mankamenty: dość słabe wykonanie pudełka, które łatwo uszkodzić, a także to, że w trakcie rozgrywki zajmuje dużo miejsca. Jeśli nie dysponujecie sporym stołem, możecie mieć problem z komfortową rozgrywką. **Bonsai** to niepozorna gra z oryginalnym tematem, która może bardzo was zaskoczyć, jeśli tylko dacie jej szansę.

- pomysł,
- mocno rywalizacyjna,
- świetny pomysł z kartami zamówień.

- kiepskie pudełko,
- w trakcie rozgrywki zajmuje bardzo dużo miejsca na stole.

Bonsai
Zrecenzował: Michał Szewczyk
Liczba graczy: 2 – 5 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 29,75 złotych

Nie do wiary

Od czasu do czasu trafia się gra, która swoją okładką krzyczy (przynajmniej w moim kierunku): „Nie graj we mnie. Odstaw mnie na półkę, odwróć się na pięcie i odejdź!". Tak właśnie zadziałała na mnie ilustracja na froncie opakowania Nie do pary, przywodząc na myśl pudełka zalegające gdzieś na niższych półkach działów z zabawkami w sieciach supermarketów. Tym większe było moje zaskoczenie po rzuceniu okiem na tekst reklamujący rozgrywkę. W dużym skrócie: nie wyglądało to głupio.

W całej tej zabawie chodzi o to, żeby łączyć zdjęcia z najróżniejszymi przedmiotami, miejscami, zwierzętami, a czasem nawet i osobami w pary. W każdej rundzie do wyboru będzie jedenaście obrazków, z których należy utworzyć pięć par. Im więcej osób połączyło je w taki sam sposób, tym więcej punktów dostają. Prościutkie, ale co z tego wynika? Ano tyle, że nie opłaca się szukać wydumanych par, ponieważ za bycie jedyną osobą, która połączyła gniazdko elektryczne z gwoździem punktów nie ma. Nie opłaca się również szukać najbardziej oczywistych zależności, bo jeśli wszyscy wybiorą to samo, wszyscy dostają tak samo dużo punktów. Czyli w gruncie rzeczy nie dostają ich wcale, patrząc na punktację względną. Brzmi znajomo? Trochę jak **Dixit**, prawda?

Całe szczęście tylko trochę. Sednem rozgrywki jest zadanie samemu sobie pytania, czy reszta graczy przy stole będzie szła w dokonywanie najbardziej oczywistych wyborów, czy też popuści nieco wodze wyobraźni. Głupio byłoby wyłamać się z grupy i dać reszcie punkty jak na tacy. To jednak problem jednej lub dwóch pierwszych par, które połączymy w trakcie każdego rozdania. To nieuniknione, że w pewnym momencie skojarzenia przestaną się kleić i zostaniemy z czymś dziwacznym do zagospodarowania. I tutaj pojawia się największy szkopuł i jednocześnie największa zaleta **Nie do pary**.

Siadając do gry z nastawieniem na zdobywanie punktów i dążenie do zwycięstwa, można zgrzytać zębami ze złości. Może okazać się, że wszyscy gracze z braku lepszego pomysłu połączą fotki w losowy sposób, licząc na łut szczęścia. Dlaczego połączyłem ser i wiatrak? Nie wiem, takie karty mi zostały.

Dostałem za to jakieś punkty? Świetna zabawa… Może okazać się, że fotografie są bardzo jednoznaczne i nie pozostawiają miejsca dla wyobraźni. Część z nich przedstawia jakiś przedmiot na jednolitym, białym tle. I tyle.

Mimo świadomości istnienia tych problemów, bawiłem się podczas swoich partii nadspodziewanie dobrze. Punkty liczyliśmy raczej dla formalności. Skupialiśmy się na jednym kluczowym akapicie znajdującym się w instrukcji, który według mnie powinien być wytłuszczony, zapisany rzucającą się w oczy czcionką i oprawiony w ramkę. „Po ujawnieniu swojej pary wytłumacz innym, dlaczego połączyłeś zdjęcia tak, a nie inaczej". Wulkan kreatywności i przezabawnych pomysłów.

Co to znaczy? Znowu można spojrzeć z dwóch perspektyw. Z jednej strony mamy tu grę, która technicznie rzecz biorąc działa, ale przerzuca dużą odpowiedzialność za satysfakcję z rozgrywki na graczy. **Nie do pary** to więc bardziej zabawa niż pełnoprawna gra. Ale z drugiej strony jest to świetne narzędzie do wykrzesania pozytywnych emocji z grupy ludzi, o ile oczywiście proces prowadzenia rozgrywki będzie interesował ich bardziej niż jej wynik. I czasami naprawdę nie potrzeba niczego więcej. Wystarczy po prostu wskazać kierunek. Warto też wspomnieć, że w mniej niż pięć lub sześć osób nie opłaca się siadać do stołu. Im więcej uczestników, tym lepiej.

Znam kilka gier, których świetne projekty doceniam, ale nie zamierzam w nie grać, bo po prostu nie sprawia mi to przyjemności. **Nie do pary** to niemal dokładne przeciwieństwo tej sytuacji. To nie jest specjalnie dobra gra, ale polecam spróbować każdemu. Bawiłem się rewelacyjnie. I nadal uważam, że gniazdko i gwóźdź były świetną parą do połączenia.

- świetne narzędzie do ćwiczenia kreatywności,
- w odpowiedniej grupie ludzi – przezabawna rozgrywka.

- odpychająca okładka,
- nie bawi tak dobrze w składzie poniżej pięciu osób,
- trzeba rozpatrywać w kategorii zabawy, ponieważ jako gra raczej się nie broni.

Nie do pary
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek" Poleszak
Liczba graczy: 3 – 8 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 85 złotych

Kooperacyjna zabawa z dziećmi

Time's Up to jedna z tych z gier, w które mam rozegrane ponad sto partii i nigdy nie odmówię następnej. Kolejne odsłony wprowadzające nowe karty zawsze mnie cieszyły. W swojej kolekcji posiadam wszystkie wydane części. Niestety Time's Up ma jedno spore ograniczenie, mianowicie takie, że aby móc w nie zagrać, trzeba umieć czytać, co dyskwalifikowało z rozgrywek najmłodszych. Na szczęście twórcy i tutaj nie zawiedli, i stworzyli wersję Kids, w którą można zagrać z czterolatkami. Czy jest to możliwe i czy sprawia tyle samo radości co wersja podstawowa?

Time's Up! - Kids wygląda inaczej niż reszta serii. Grę dostajemy w dość wysokim, tekturowym pudełku, w którym znajdziemy dwieście dwadzieścia kart z ilustracjami, woreczek gdybyśmy chcieli ją przenosić i klepsydrę. Zaskoczył mnie jej rozmiar. Ponieważ przyzwyczajony byłem do klepsydry z wersji podstawowej, odmierzającej trzydzieści sekund, zdziwiło mnie, że ta z wersji **Kids** jest duża i, jak się okazało, pokazuje czas dziesięciu minut. Po lekturze zasad wszystko stało się jednak jasne: w tej grze bawimy się razem, czyli jest to wersja kooperacyjna. Klepsydra odmierza nam czas na całą rozgrywkę, a nie na jej kolejne rundy. Cel gry postawiony przed graczami to ukończenie dwóch rund, zanim upłynie nam czas. Na początku gry wybieramy dwadzieścia kart, a następnie przystępujemy do rozegrania pierwszej rundy. W jej trakcie osoba dorosła opowiada dzieciom, co widzi na obrazku, oczywiście bez używania nazwy tego, co on przedstawia. Zgadujący mogą udzielać wielu odpowiedzi, aż do momentu, w którym podadzą właściwą nazwę. Jeśli to sie uda, przechodzimy do kolejnej karty. Runda kończy się, gdy wszystkie hasła zostaną prawidłowo odgadnięte. Wtedy zatrzymujemy klepsydrę, kładąc ją na boku, tasujemy karty i możemy przystąpić do drugiej części gry. Kontynuujemy odmierzanie czasu, a dorosły, wykorzystując te same karty, pokazuje ich treść dzieciom. Należy pamiętać, że w tej części gry tylko gestykulujemy i ewentualnie wydajemy jakieś odgłosy mające pomóc odgadującym. W tej rundzie mamy możliwość odkładania kart na spód i powrotu do nich w późniejszym etapie. Gra może zakończyć się w dwojaki sposób. Wygrywamy, jeśli uda nam się odgadnąć wszystkie hasła i zmieścimy sie w limicie czasowym. Jeśli nam go zabraknie, musimy spróbować jeszcze raz. W instrukcji znajduje się też wariant skierowany do starszych dzieci. W nim to one udzielają podpowiedzi, a dorośli mogą odgadywać hasła.

Tyle teorii. Jak **Time's Up! - Kids** sprawdził się w praktyce? Pierwsze partie rozegrałem z dziećmi w wieku trzy i pół roku, czyli trochę młodszymi niż wskazuje na to sugerowany wiek z pudełka. Wprowadziłem małe modyfikacje zasad, wydłużając czas gry do dwudziestu minut. Dawno nie było mi tak trudno podczas podawania wskazówek. Dobór słów, który jest adekwatny do wieku dzieci, próby wyjaśnienia haseł, które nie były znane dzieciom: wszystko to było bardzo wymagające, ale niezwykle satysfakcjonujące w momencie odgadywania hasła. Dzieciaki bardzo mocno angażowały się w grę, klepsydra pozytywnie wpływała na ich motywację, a hasła sprawiały im wiele radości. Druga część gry była znacznie łatwiejsza, hasła były bowiem odgadywane szybciej i skuteczniej. Gra z takimi maluchami uzmysłowiła mi, jak trudno czasami wytłumaczyć proste zdawałoby się hasło. Jednocześnie dzięki grze możemy zauważyć, które słowa i pojęcia nie są znane dziecku. Wykorzystując kartę, możemy ich więc nauczyć.

Kolejną grupą dzieci, z którymi miałem przyjemność grać, były rozbrykane sześciolatki. W tej grupie wiekowej graliśmy bez modyfikacji zasad. Gra sprawdziła się wspaniale, dzieciaki dość dobrze radziły sobie z hasłami. Dziesięć minut to idealny czas, który wymagał ode mnie i dzieci wysiłku, aby wygrać. Czasami nam się to nie udawało, jednak od razu przystępowaliśmy do kolejnej rozgrywki.

Time's Up! - Kids testowałem także z dziewięciolatkami. W tej grupie to dzieci opowiadały i pokazywały hasła. Pomimo tego, że są one pozornie proste, czasami sprawiały one trudność w tej grupie wiekowej. Dzięki grze mogłem obserwować sposób opisywania kart, zasób słownictwa i reakcje na niepowodzenie.

Time's Up! - Kids bardzo wciąga dzieciaki. Upływający czas i presja z nim związana działa na nie niezwykle motywująco. Podczas wszystkich gier czułem ogromne zaangażowanie ze strony najmłodszych i chęć osiągnięcia jak najlepszego wyniku. Gra nie jest wymagająca wyłącznie dla zgadujących. Rodzic, który opowiada i pokazuje hasła również czuje sporą odpowiedzialność za osiągnięty wynik. Kooperacyjny charakter rozgrywki ułatwia radzenie sobie z porażką, a jednocześnie pozwala na kształtowanie pozytywnych zachowań w sferze wspólnego działania. Warto podkreślić bardzo dobrą jakość wydania gry i bardzo ładne ilustracje odpowiadające grupie docelowej. Jeśli szukacie gry, w którą będziecie mogli zagrać z najmłodszymi, **Time's Up! - Kids** świetnie się sprawdzi. To gra dla osób lubiących wspólnie działać i chcących lepiej poznać dzieci. Zdecydowanie polecam tę pozycję miłośnikom serii, otwiera ona bowiem nowe formy rozgrywki.

- wymagająca rozgrywka,
- ładne i solidne komponenty,
- bardzo angażuje grających.

- brak.

Time's Up! – Kids
Zrecenzował: Michał Szewczyk
Liczba graczy: 2-12 osób
Wiek: 4+
Czas gry: 10 minut
Cena: 99,95 złotych

Relacja z II edycji konwentu „STRATEGOS"

Autor: Ryszard „Raleen" Kita

W dniach 18-20 listopada, w zawsze gościnnych podwojach Wydziału Instalacji Budowlanych, Hydrotechniki i Inżynierii Środowiska Politechniki Warszawskiej, miała miejsce II edycja warszawskiego konwentu gier historycznych **STRATEGOS**. Konwent odbywał się w ramach działalności klubu gier planszowych AGRESOR. Niestety, nie było z nami tym razem prezesa klubu Tomka Bulzackiego, któremu dziękujemy za wsparcie organizacyjne i życzymy powrotu do zdrowia. Sama impreza stawia sobie za cel pokazywanie historycznych gier planszowych i ich promocję. Początkowo planowana była tylko jedna edycja w ciągu roku, ale w związku z dużym zainteresowaniem graczy, o ile nic się pod tym względem nie zmieni, wszystko wskazuje na to, że będą dwie odsłony – jedna w listopadzie, a druga w lutym.

Druga edycja imprezy okazała się raczej kameralnym spotkaniem. Z założenia **STRATEGOS** jest i miał być imprezą koncentrującą się wyłącznie na grach historycznych, czyli imprezą, gdzie nie zajmujemy się eurogrami i innymi rzeczami, a gramy tylko i wyłącznie w gry historyczne. Tym razem, ze względu na wydarzenia losowe i porę roku (druga połowa listopada), okazało się, że znaczna część graczy nie dotarła, głównie z powodu różnego rodzaju chorób. Nie była też tym razem prowadzona tak intensywna kampania promująca imprezę. Wychodziliśmy z założenia, że ta edycja ma być bardziej „dla graczy". Tym niemniej było z nami, tak jak na poprzedniej edycji, wydawnictwo Inte-gra ze **Stawką większą niż życie** i dodatkiem **Cafe Rose**. Można było zagrać z jednym z autorów gry – Robertem Sypkiem. Był też po raz pierwszy sklep Fort Gier prowadzony przez Konrada Pawłowskiego. Jak poprzednio, zawitał Krzysztof Dytczak, który na tej edycji grał głównie w swój **Race to Berlin**.

Najwięcej grano jednak w **Ostrołękę 26 maja 1831** oraz szykowane do niej rozszerzenie, czyli **Ostrołękę 16 lutego 1807**. W sobotę udało się uruchomić równolegle trzy rozgrywki, co w przypadku tej gry zdarzyło się po raz pierwszy. W niedzielę grano dwukrotnie. Szczególnie rozgrywki w testowany aktualnie scenariusz „Operacyjny" do **Ostrołęki 16 lutego 1807** wypadły wyśmienicie. To bez wątpienia zasługa doświadczonych graczy, którzy zasiedli do tego scenariusza, w tym Cadracha, naszego gościa z Katowic. W niedzielę miałem przyjemność wprowadzać w grę dwóch nowych graczy, z których jeden pomimo młodego wieku znakomicie sobie radził.

Drugim pod względem rozmachu elementem imprezy miały być dwie duże rozgrywki wieloosobowe w **Here I Stand** i **Virgin Queen**. Niestety z powodu absencji części graczy doszła do skutku tylko rozgrywka w Here I Stand. Podczas gry działy się rzeczy niesamowite. W pewnym momencie miałem okazję widzieć wojska angielskie wkraczające do stolicy Hiszpanii – Valladolid i zajmujące Nawarrę. Gdy zajrzałem jakiś czas później, moim oczom ukazała się wielka flota habsbursko-papiesko-wenecka, kierowana przez Pa-

piestwo, która gromiła Turków na Morzu Śródziemnym. Niedługo potem armia papiesko-wenecka wylądowała pod Tunisem i zaczęła go oblegać. Inna armia papieska podeszła zaś pod Belgrad. Ostatecznie potęga Stolicy Piotrowej została jednak ukrócona przez interweniującą w północnych Włoszech Francję, która opanowała te obszary po sam Rzym.

Nie sposób opisywać szczegółowo wszystkich rozgrywek, jakie miały miejsce. Pokuszę się jedynie o listę tytułów, w które grano: **Britannia, Combat Commander, Grunwald 1410, Ostrołęka 26 maja 1831** wraz z dodatkiem **Ostrołęka 16 lutego 1807 (prototyp), Democracy under Siege, Stawka większa niż życie** i dodatek **Cafe Rose, Race to Berlin, Quartermaster General: 1914, Here I Stand, Wings for the Baron, Hannibal: Rome vs. Carthage, Zimna wojna, Conflict of Heroes, 2 de Mayo, Bohaterowie wyklęci.**

Bardzo pozytywnym akcentem imprezy było pojawienie się harcerzy (niestety tylko pojedynczych) oraz uczniów z pobliskiego liceum imienia Czackiego, a także kilku innych osób, które trafiły do nas zupełnie przypadkiem. Największym wzięciem wśród nich cieszyła się Zimna wojna oraz 2 de Mayo. Świetnie wypadła także rozgrywka w **Wings for the Baron**, grę o niemieckich zakładach lotniczych walczących o kontrakty podczas I wojny światowej. W ten ostatni tytuł grać można zarówno na dwóch, trzech, jak i czterech graczy, a to jeszcze nie wszystkie opcje. Innym dobrym tytułem okazała się z punktu widzenia nowych graczy **Stawka większa niż życie**.

Ta edycja imprezy miała swojego cichego bohatera, którym został jeden z harcerzy – Krzysiek. W sobotni wieczór, kiedy wszyscy zasiedli mocno nad planszami i nie było komu zająć się grupą nowych graczy, wziął on sprawy w swoje ręce i wytłumaczył im **Zimną wojnę**, a następnie poprowadził rozgrywkę. Dodajmy, że samej gry nie znał jeszcze zbyt dobrze, więc korzystał z pomocy innych. Z tego co widziałem, rozgrywka rozwinęła się potem rewelacyjnie i tylko z braku czasu (był już późny wieczór) nie zaczęto kolejnej. Oby więcej takich ludzi na konwentach!

Kolejna edycja **STRATEGOSA** szykowana jest na drugą połowę lutego. Konwent odbywać się będzie w tym samym miejscu co do tej pory, w ramach działalności klubu AGRESOR. Impreza, co chciałem podkreślić, jest bezpłatna. Zapraszamy wszystkich, którzy interesują się grami historycznymi albo chcieliby spróbować zagrać w takie gry. Szczegółowe informacje na temat imprezy można znaleźć na jej oficjalnej stronie (http://strategos.waw.pl/), profilu facebookowym, a także w dziale konwentowym na Forum Strategie (http://strategie.net.pl/). Tam też pojawi się data kolejnej edycji. Impreza odbywać się będzie w weekend, od piątku do niedzieli.

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl