

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

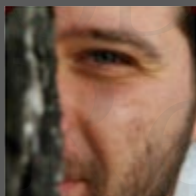
DOMEK
NA
DRZEWIE



W NUMERZE RÓWNIEŻ:

BANKRUT / LEGENDARY ENCOUNTERS: A FIREFLY DECK BUILDING GAME / MAMY SZPIEGA 2 / ORFER OF GILDED COMPASS /
SWEET NOSE / TOP KITCHEN / PODAJ DALEJ! / FABRYKA ROBOTÓW ORAZ WIELE WIĘCEJ...

 REBEL



OD Redakcji

Z moich najmłodszych lat niewiele sobie przypominam. W pamięci utkwiła mi jednak taka scena – siedzimy sobie z tatą i oglądamy Wejście Smoka. Jest to duże wydarzenie, ponieważ w telewizji publicznej lat 80. XX wieku nie często zdarzają się takie perełki. Po latach dowiem się, że ów film zapoczątkował w Polsce modę na sztuki walki, a ich szkoły zaczęły wyrastać jak grzyby po deszczu. Wtedy jednak jestem tego kompletnie nieświadomy, a przez następny rok lub dwa jaram się jak flota Stannisa prasowanką z podobizną mistrza.

Polska Anno Domini 2017. Marzec. Prawdziwe rynkowe wejście smoka zalicza wydawnictwo Nasza Księgarnia. Ma to zresztą odzwierciedlenie w niniejszym numerze pisma, w którym znajdziecie recenzje aż trzech tytułów od NK – okładkowy Domek na Drzewie, Bankruta i Fabrykę Robotów. Z jednej strony nie są to wielkie pudła z tonami figurek, do których można wzdychać, z drugiej jednak każda z tych pozycji idealnie trafia w rynek, wypełniając jakąś niszę lub kontynuując dobre trendy.

Naszej Księgarni gratulujemy udanego debiutu i czekamy na więcej. Na przykład na ogromne pudło z Fireteam Zero lub Deadelus Sentence... No dobra, żartowałem – wystarczy lokalizacja Gloomhaven.

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 „Wierba” Kraciuk, Piotr „Żucho” Zuchowski, Tomasz Sokoluk, Maciej „Ciuniek” Poleszak, Arkadiusz Piskorek, Tomek Kreczmar

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

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

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i 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

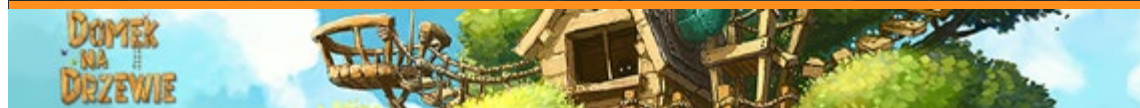
2

AKTUALNOŚCI ◀

Czyli co nowego w świecie gier

3

TEMAT NUMERU: DOMEK NA DRZEWIE ◀



7

BANKRUT ◀

Szybko i gwarno

10

FESTIVAL DES JEUX - RELACJA ◀

Relacja Michała „Windiarza” Szewczyka

12

LEGENDARY ENCOUNTERS: A FIREFLY DECK BUILDING GAME ◀

Serial w deckbuildingu

15

MAMY SZPIEGA 2 ◀

Nieunikniony sequel

18

ORDER OF THE GILDED COMPASS ◀

Jak archeologia, to muszą być kości

20

SWEET NOSE ◀

Słodko-gorzki smak tajwańskich łakoci

23

TOP KITCHEN ◀

Być jak Gordon Ramsey

26

KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: PODAJ DALEJ! ◀

Słowne przepychanki

28

KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: FABRYKA ROBOTÓW ◀

30

KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: RELACJA Z III EDYCJI KONWENTU STRATEGOS ◀

AKTUALNOŚCI ze Świata gier

CYKLADY: MONUMENTY

Na ostatni tydzień marca wydawnictwo Rebel planuje premierę dodatku, który zachwyci wszystkich fanów Cyklad. Monumenty, bo o tym suplementie mowa, wprowadza do gry dziesięć antycznych monumentów. Każdy z nich oferuje graczom nowe, niesamowite możliwości. Dla przykładu Cytadela Aresa stojąca na jednej z wysp uniemożliwia inwazję z lądu, powietrza i morza, tak długo jak przynajmniej jedna jednostka stoi na polu z Cytadelą. Inne monumenty pozwalają zaś chociażby na aktywację mitologicznych stworzeń, otrzymywanie jednostek za darmo lub tańszą rekrutację filozofów i kapłanów.

Dodatek Cyklady: Monumenty znacząco zmienia myślenie o przebiegu rozgrywki i już od pierwszych chwil sprawia, że staramy się wybierać bóstwa, które umożliwią nam jak najszybsze wybudowanie monumentu. Dzięki niemu zyska bowiem na znaczeniu mnogość i głębia strategicznych opcji, jakie otworzą się przed twórcami nowych budowli.

Dodatek jest w pełni kompatybilny z pozostałymi dodatkami do Cyklad.



YAMATAI

Yamatai to przepięknie zilustrowana gra Bruno Cathali (opracowana przy współpracy z Marciem Paquienem), w której gracze będą wznosić budynki na tytułowej wyspie, żeglując statkami po jej obrzeżach, zbierając surowce i zarabiając pieniądze. Podobnie jak w grze Pięć Klanów, podstawowe zasady są bardzo proste do przyswojenia, ale duża liczba możliwości sprawia, że każda rozgrywka przebiega w odmienny sposób, a potencjalne zagrywki pojawiają się lub znikają po ruchu każdego z graczy.

Premiera gry przewidziana jest na przełom marca i kwietnia.



MASTER OF ORION (EDYCJA POLSKA)

Na ostatni tydzień marca zaplanowana jest również polska edycja Master of Orion, gry karcianej opartej na słynnej serii gier komputerowych. W trakcie rozgrywki gracze wcielają się w rolę przywódców ras i muszą dołożyć wszelkich starań, aby zapewnić swoim cywilizacjom dobrobyt. Będą więc rozwijać możliwości swoich ras, podbijać kolejne układy i wznosić nowe struktury. Będą mogli również atakować cywilizacje swoich przeciwników, aby spowolnić ich postęp i zyskać przewagę w wyścigu do zwycięstwa.

Master of Orion to solidna gra karciana okraszona bardzo klimatycznymi ilustracjami, które chwyć za serca zarówno fanów komputerowego pierwowzoru, jak i miłośników sci-fi. To gra, która pozwala odkrywać „silniczkę” ze współgrających ze sobą kart oraz daje możliwość aktywnego wtrącania się w rozwój przeciwników.



POKÓJ 25: ESCAPE ROOM

Po dwóch emocjonujących i pełnych przemocy sezonach, Pokój 25: Escape Room wprowadza nieco więcej intelektualnej rozgrywki. Wszystko za sprawą nowych pomieszczeń i dwóch trybów gry kooperacyjnej: Escape Room oraz Łamigłówka.

W trybie Escape Room gracze pozyskują karty Enigmy w ośmiu Efemerycznych pokojach i używają ich jako wskazówek do aktywowania czterech Zakodowanych pokoi. Aby uciec, należy po kolei złamać wszystkie kody, wstukując odpowiednią sekwencję liter albo cyfr. Będzie to wymagało od graczy zarówno umiejętności logicznego myślenia, jak i ścisłej współpracy. Tryb oferuje narastający stopień trudności.

W trybie Łamigłówki w ośmiu Efemerycznych pokojach gracze zdobywają karty Mapy. Tu także muszą złamać kody, ale tym razem poprzez odpowiednie umiejscowienie Zakodowanych pokoi w budynku. To zadanie wymaga idealnej synchronizacji działań wszystkich uczestników.

Premiera dodatku jeszcze w marcu.





Kiedy znów będę mały?

DOMEK NA DRZEWIE

Domek to jedna z moich ulubionych gier rodzinnych. Równie dobrze bawią się przy niej dzieci, jak i dorośli. Ma ona to coś nieuchwytnego, coś w niewralgicznym punkcie rozgrywki każe nam dobrać nie zawsze najkorzystniejszą pod względem punktacji kartę. Łazienka z wanną? Obowiązkowo! I nie ma znaczenia fakt, że właśnie na własne życzenie przegrałem partię. Kogo to obchodzi? Za chwilę będzie jednak następna... a później jeszcze jedna... i jeszcze jedna...

Dlatego, kiedy tylko dowiedziałem się, że Nasza Księgarnia postanowiła wydać na rynku polskim Domek na drzewie, wiedziałem, że muszę go mieć. Na podstawie zapowiedzi zbudowałem sobie pewne wyobrażenie tej pozycji i doszedłem do wniosku, że jest ona takim Domkiem, tyle że budowanym w ogrodzie. Z jednej strony to prawda, ponieważ tematyką i klimatem obie gry są do siebie bardzo zbliżone. Z drugiej jednak, Domek na drzewie jest o wiele bardziej skomplikowany mechanicznie, co wychodzi mu tylko na dobre.

Pierwszym genialnym pomysłem zastosowanym przez Scotta Almesa jest wykorzystanie mechaniki draftu, która działa podobnie jak w **7 Cudach Świata**. W swoim ruchu wybieram jedną z sześciu kart, dokładam do swojego drzewa, a resztę oddaję sąsiadowi siedzącemu po lewej stronie. Odbieram karty od gracza siedzącego po mojej prawej, wybieram jedną, dokładam i podaję dalej w obiegu. I tak do momentu, aż trafią do mnie dwie karty. Jedna łąduje na drzewie, druga do pudełka. Punktujemy i runda dobiega końca. I tak trzy razy.

Po co jednak cały ten draft? Ano po to, że to, co przekazujemy dalej jest niezwykle istotne z powodu zasad dokładania pokoi do naszego domku. W grze występuje sześć kolorów pomieszczeń. Na swoim drzewie muszę dokładać je obok siebie kolorami, chyba że nie posiadam jeszcze żadnego pomieszczenia danej barwy – wtedy mogę dołożyć je w dowolne miejsce. Jeśli jednak zbuduję coś nierozsądnie i zablokuje sobie sąsiedztwo, mój domek nie otrzyma już pomieszczeń w tym kolorze. O to zaś nie jest trudno, ponieważ drzewo stopniowo się rozgałęzia: u jego podstawy dokładamy tylko dwie karty, później trzy, cztery i na końcu pięć. Musimy zatem mocno pogłównkować, aby w sytuacji ograniczonego dostępu do informacji (ręce przeciwników i to, co akurat wezmą) podejmować jak najlepsze decyzje. No i jeszcze dochodzi równowaga całej konstrukcji. Jeśli dokładam pomieszczenie na lewą stronę, drzewo niebezpiecznie się przechyla i następna karta musi pójść na środek lub na prawo – zatem moje kolejne ruchy zaczy-

nają być nieco wymuszone i spostrzegawczy przeciwnicy mogą to wykorzystać. Gdy nie mogę dołożyć żadnej karty, tracę możliwość rozbudowy i mam jedno pomieszczenie mniej.



Mechanika budowania w połączeniu z draftem działa po prostu fenomenalnie. Dawno nie widziałem tak eleganckiego rozwiązania, które jest bardzo proste, ale daje ogrom możliwości kombinowania i negatywnej interakcji. Często zdarza się sytuacja, w której lepiej wziąć coś niekorzystnego tylko po to, aby wrzucić przeciwnika na minę i sprawić, że będzie miał jeszcze gorzej. Gra familijna może szybko zamienić się w morderczą rywalizację, podobnie zresztą jak w **Małym Księciu**. Największą siłą **Domku na drzewie** jest jednak to, że grając z dziećmi, łatwo przestawić się na budowanie fajnych pomieszczeń i kompletnie wyrzucić z głowy jakiegokolwiek punktu oraz potrzebę wygrywania. Jeśli zawsze chcieliśmy mieć w swoim domku salon gier wideo, czemu się powstrzymywać? Kogo obchodzą punkty, gdy na rękę wchodzi takie fajne pomieszczenie!

Jeśli nas jednak choć trochę interesują, to i tutaj autor postanowił pozytywnie zaskoczyć. Co rundę gracze będą określać, które kolory pomieszczeń punktują normalnie, które lepiej, a które nie

przynoszą żadnych profitów. A zatem najlepsza jest w miarę zrównoważona rozbudowa. Dodatkowo bardzo łatwo dogonić lidera, ponieważ można „wyłączyć” jego najlepiej punktujące lokacje. Sprawia to, że często dochodzi do spłaszczenia punktacji, co jest charakterystyczne dla dobrze zaprojektowanych gier. No i jeszcze końcowe punktowanie, które promuje graczy z największą liczbą pomieszczeń danego koloru. Czyli to, co w trakcie rozrywki jest niekorzystne, nagle na samym końcu zaczyna procentować. Świetna sprawa.



Porozpływam się jeszcze nad kilkoma rzeczami. Po pierwsze ilustracje, które bardzo mocno podkreślają klimat całej zabawy. Za każdym razem, gdy siadam do Domku na drzewie, odkrywam w sobie na powrót chłopaka, który spędzał wakacje u babci na wsi, grasując po drzewach. Po drugie warianty dodatkowe, dzięki którym osoby, które znają podstawy na wylot mogą pobawić się w tajne zadania (odpowiedni układ pomieszczeń punktuje pod koniec gry), mieszanie punktacją (poprzez dodatkowe karty zmiany punktacji) oraz wybudować budki dla ptaków (i przechylić drzewo w odpowiednią stronę). Naprawdę trudno uwierzyć, że to wszystko mieści się w małym pudełku na kilkudziesięciu kartach.

Minusy? W zasadzie jeden. Gra wymaga po rozłożeniu sporo miejsca na stole. Domki na drzewie rosną, wolna przestrzeń się kurczy i nagle robi się tłoczno. Jeśli nie macie sporego blatu, gra

wczteroosobowym gronie może być wyzwaniem. Zapomnijcie więc o zabawie na pikniku lub w barze ze znajomymi.



Ocena **Domku na drzewie** może być tylko jedna. To świetna gra rodzinna, rywalizacyjna i taktyczna. Można grać na ostro, można dla zabawy, można z najmłodszymi i z maniakami planowania. Jeśli kochacie **Domek**, zakochacie się też w **Domku na drzewie**. A jeśli lubicie do tego draftować, będziecie w siódmym niebie.



- klimat i oprawa graficzna,
- mechanika draftu,
- mechanika umieszczania kart na drzewie,
- zasady punktacji, które dążą do spłaszczenia wyników,
- warianty zaawansowane.



- zajmuje na stole zbyt dużo miejsca.

Domek na drzewie
Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 25 minut

Cena: 49,95 złotych

BRUNO CATHALA



MARC PAQUIEN

YAMATAI



NAGRODA UŚMIECH KROLOWEJ HIMIKO

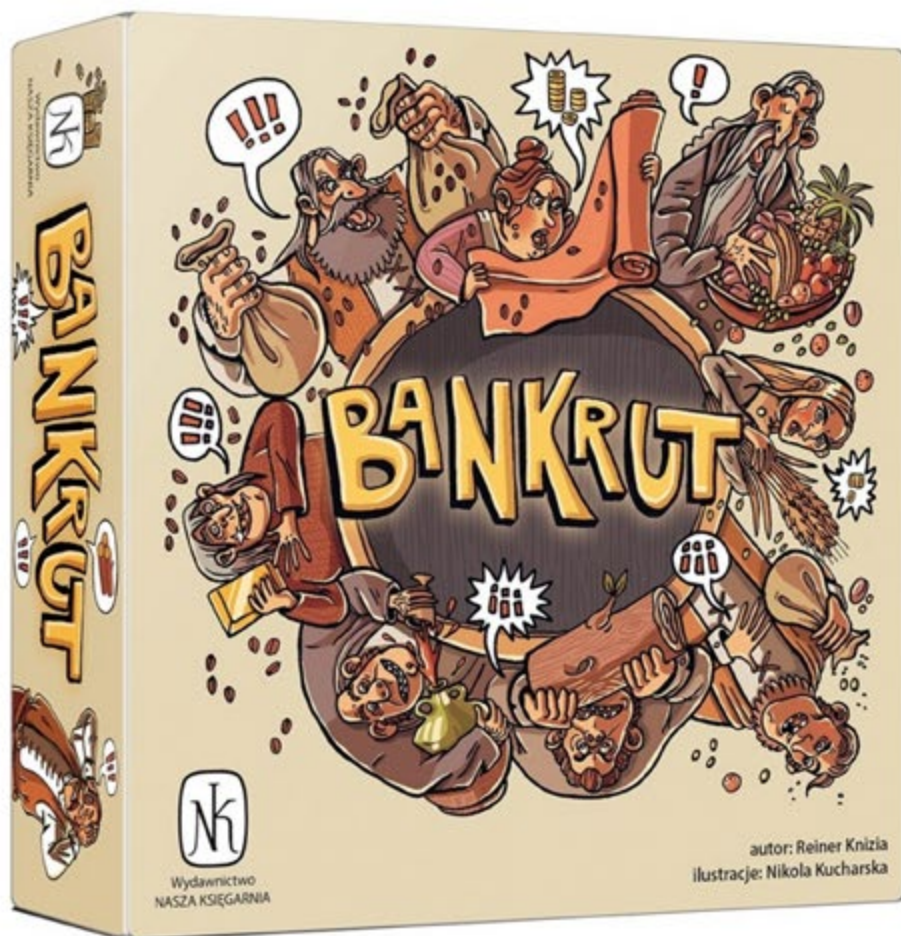


GRA PIANSTOWA
DLA 2-4 GRACZY

SZYBKO I GWARNO

BANKRUT

Kiedy przed zagranieniem w Bankruta zacząłem zastanawiać się, jakie są najlepsze dostępne u nas gry handlowo-negocjacyjne, wyszło mi, że wcale nie ma ich tak dużo. Oczywiście jest żelazna klasyka pod postacią Catanu i „wymienię dwie owce za cegłę”, ale negocjacje nie są tam aż tak istotne i częste jak mogłoby się wydawać. Przynajmniej wtedy, kiedy ja siedzę przy stole. Są też Fasolki. Jeśli nie boimy się napisów w innych językach na pudełku, można zawsze sięgnąć po Chinatown albo Panic on Wall Street.



Wszystkie te gry (no, może z wyłączeniem ostatniej) są dosyć długie. Można powiedzieć, że wytworzyła się pewna nisza, którą Nasza Księgarnia w tym momencie zagospodarowuje. W **Bankrucie** mamy negocjacje oraz wymienianie się kartami dóbr pomiędzy graczami, ale jedno rozdanie trwa tylko... około pięciu minut. A na dokładkę struktura gry jest niemal zupełnie luźna i dowolna – wszystkie negocjacje i transakcje odbywają się w czasie rzeczywistym, i bez narzuconego z góry limitu czasowego.

Jak to działa? Gracze wymieniając się kartami, walczą o zebranie większości różnych dóbr pod swoją kontrolą. W talii jest pięć cegieł, czyli chciałbym zebrać ich co najmniej trzy. Złoto pojawia się dziewięć razy? Pięć sztuk mnie urzęduje, a zebranie dziewięciu to prawie święto. Runda trwa do momentu aż jeden z graczy uzbiera na ręce taki zestaw kart, w którym będzie miał tylko kontrolowane większości i zechce powiedzieć „stop”.



Mamy tu więc kilka zagwozdek. Z jednej strony wypadłoby określić się i zdecydować na zbieranie konkretnych zestawów kart. Najczęściej jest najwygodniej inwestować

w te karty, których mamy najwięcej w początkowym rozdaniu. Dość szybko może okazać się jednak, że inni gracze wcale nie chcą tak łatwo pozbyć się jednej zalegającej karty, wiedząc, że komuś może jej brakować. Z drugiej jednak strony tych pojedynczych kart trzeba się pozbyć. Dopóki mam taką kartę na ręce, nie mogę ogłosić zakończenia rundy, które wiąże się z otrzymaniem dodatkowych punktów. Można próbować wcisnąć komuś coś za darmo. Albo nawet z dopłatą. Można w ten sposób pomóc komuś bardziej niż sobie. Ogólnie rzecz biorąc, jest nad czym myśleć.

Można na przykład myśleć jeszcze nad jedną odkrytą kartą, która leży na środku stołu. Karta ta wskazuje, jaki towar będzie dawał na końcu rundy ujemne punkty. Dowolny gracz może w wybranym przez siebie momencie podmienić tę kartę na inną ze swojej ręki. Nie chwając się tym zbyt głośno.

Gry, w których negocjacje są tylko jednym ze sposobów na pozyskiwanie interesujących nas dóbr często można rozgrywać tak, aby minimalizować znaczenie handlu pomiędzy graczami. **Bankrut** skupia się tylko na tym jednym, bardzo konkretnym aspekcie i robi to dobrze. Struktura gry wymusza na graczach pełne zaangażowanie uwagi we wszystko, co dzieje się przy stole: na zestawy kart trzymane w ręku, na to co mówią inni i czym się interesują, nawet na tę nieszczęsną kartę na środku stołu, która w gwarze negocjacji może niespodziewanie zamienić się w cokolwiek. W połączeniu z krótkim czasem gry jest to największa zaleta tego tytułu, ale dla niektórych może być to też jego największa wada.

Proste. Jeśli posadzimy do **Bankruta** kogoś, kto niespecjalnie lubi przekrzykiwać się przy stole, a zamiast chaotycznych negocjacji bez podziału na tury woli porządek, schludne zasady i skrupulatne planowanie, to raczej takiej osoby nie uszczęśliwimy. Jeśli miałbym doszukiwać się jeszcze jakichś problemów, wskazałbym na przewidywaną liczbę graczy. Na pudełku widnieje wskazanie od trzech do sześciu. Niezależnie od liczby uczestników rozgrywki rozdawana jest cała talia sześćdziesięciu jeden kart. W przypadku trzyosobowej partii wcale nie jest trudno o sytuację, w której ktoś już na starcie dostaje

większość albo nawet całość któregoś z kompletów kart. Nie będę ukrywał, że zazwyczaj nie jest to sytuacja pożądana.

Nie zmienia to jednak mojej oceny. **Bankrut** to coś, czego mi brakowało. Mała, szybka i bardzo angażująca gra, która świetnie sprawdza się w większym gronie. Według instrukcji pełna partia powinna składać się z tylu rozdań, ilu graczy bierze udział w rozgrywce, ale nic przecież nie stoi na przeszkodzie, żeby od czasu do czasu umilić sobie parę minut jedną szybką rundą negocjacji.



- szybka i prosta gra negocjacyjno-handlowa (nie ma ich zbyt wiele na rynku),
- wymusza zaangażowanie.



- podczas rozgrywki trzyosobowej może nie zadziałać tak, jak trzeba.

Bankrut

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 3-6 osób

Wiek: 8+

Czas gry: 30 minut

Cena: 39,95 złotych

WYCZARUJ JAK NAJSZYBCIEJ SWÓJ MAGICZNY STOS!

HOKUS POKUS!



daj się porwać owocowej zabawie!

FLIPER



Relacja Michała „Windziarza” Szewczyka z Festiwalu Gier Planszowych – Festival des Jeux

Cannes kojarzy się przede wszystkim z gwiazdami filmowymi i rozdaniem **Złotych Palm**. Mnie udało się w tym roku odwiedzić największy we Francji Festiwal Gier Planszowych – **Festival des Jeux**, który odbywa się właśnie w tym francuskim mieście. To już 31. edycja tej imprezy, co pokazuje, jakim zainteresowaniem cieszą się gry w tamtym regionie. Festiwal odbywa się w lutym z dwóch powodów. Po pierwsze, jest to tzw. „martwy okres” na Lazurowym Wybrzeżu i miasto, chcąc ściągnąć do siebie turystów, współorganizuje imprezę, udostępniając za darmo



Pałac Festiwalowy. Po drugie, początek roku to jeden z okresów, w którym francuskie wydawnictwa wypuszczają swoje premiery. Festival des Jeux rokrocznie odwiedza ponad sto tysięcy osób. Kolejki do wejścia ciągną się przez cały nadmorski bulwar: być może jednym z powodów jest to, że wstęp jest bezpłatny. Łącznie na festiwalu prezentuje się ponad czterystu wystawców, przede wszystkim z Francji i Belgii. Począwszy od wydawnictw, przez dystrybutorów i stowarzyszeń hobbystycznych, aż po producentów. Na potrzeby imprezy udostępnione jest ponad trzysta tysięcy metrów kwadratowych wnętrza Pałacu, na których prezentowane są klasyczne gry (**Szachy, Go**, gry logiczne), gry planszowe, gry wideo, gry symulacyjne (RPG, larp), gry kolekcjonerskie oraz zabawki i gry dla dzieci. W ramach Festiwalu odbywają się także Mistrzostwa Francji w Scrabble, Pokera, Brydża i Szachy. Uczestnicy mają też możliwość wziąć udział w prelekcjach i warsztatach dotyczących zagadnień związanych z grami i projektowaniem. Organizowane są spotkania z twórcami, grafikami i wydawcami, którzy oprócz rozdawania autografów chętnie opowiadają o swojej pracy. Tegoroczną nowością było Pro-

to-Lab, czyli kilkudniowe prezentacje najciekawszych prototypów gier planszowych, otwarte testy gier, a także Speed Dating, czyli dziesięciominutowe spotkania autorów z wydawcami, podczas których prezentują oni swoje prace.

Podczas festiwalu odbywa się także gala wręczenia nagród dla najlepszych gier roku 2016 **As D'or**. Nagrody przyznawane są w trzech kategoriach – gry rodzinnej, zaawansowanej oraz gry dla dzieci. Konkurs ten jest bardzo mocno promowany i wydaje się, że wydawcy podchodzą do niego niezwykle poważnie. W całym Pałacu są plakaty informujące o finalistach, wydawcy prezentują nominowane gry, na każdej ulotce i planie miejsca znajdziemy logo nagrody. W sali przeznaczonej dla mediów oraz wystawców odbywa się spotkanie z jurorami (jest ich tylko dziewięciu), a także autorami gier. Wieczorem pierwszego dnia Festiwalu, podczas uroczystej gali, wręczane są nagrody. W tym roku wygrały **Unlock**, **Scythe** oraz **Cooko's nest**.

Festiwal skierowany jest przede wszystkim do rodzin. Sale wystawowe są przygotowane w taki sposób, żeby stoiska były przestrzenne, a zwiedzający mieli do nich swobodny dostęp. Jest to zgoła odmienne podejście niż na targach w Essen. Mamy dwie sale wystawców. Większa, gdzie prezentują się wystawcy z ofertą dla rodzin i graczy oraz mniejsza, w której znajdują się stoiska z produktami dla dzieci. Oprócz gier są tu zabawki edukacyjne, klocki i przestrzenie do zabawy. Większość wystawców koncentruje się na prezentowaniu i promowaniu wyłącznie nowości



w swojej ofercie oraz prototypów, które są w fazie testowania i ukaza się w nakładem wydawnictw w tym roku. Co ciekawe, ogromne hale są bardzo ładnie zaaranżowane, a stoiska wyglądają niczym mini-dzieła sztuki. Francuzi bardzo mocny akcent kładą na estetykę i przywiązują uwagę do detali. Wystawcy prześcigają się wręcz w pomysłach na zwrócenie uwagi odwiedzających. Hala dla graczy zdominowana była przez trzy wydawnictwa: Asmodee, Iello i Days of Wonders. Ich stoiska nie dość, że były ogromne to w dodatku świetnie się prezentowały i zachęcały do zagrania oraz zakupów.

W Cannes królowały dwie gry. Najnowszy tytuł Bruno Cathali, **Yamatai** oraz nagrodzone **As D'or Unlock**. O ile ogromne zainteresowanie najnowszym tytułem od Days of Wonder nie był wielkim zaskoczeniem, o tyle popularność **Unlock** jest zadziwiająca. Mimo wszystko to bardzo



specyficzny typ gry, ale odpowiedni marketing i kreowanie oczekiwań prawdopodobnie zagwarantuje jej sukces we Francji. Mnie najbardziej zaciękały prototypy prezentowane na stoiskach. Można było zagrać w dodatki do popularnego **Splendora** lub wypróbować **First Martians** Ignacego Trzewiczka. Sporym zainteresowaniem cieszyły się pokazy gry **Batman - The Boardgame**, która niedługo powinna ukazać się na platformie crowdfundingowej **Kickstarter**.

Bardzo ciekawym wydarzeniem były pokazy prototypów w ramach **Proto-Lab**. Codziennie od godziny 10 w nocy do 5 rano setki autorów prezentowały swoje gry i poddawały je ocenie tłumnie zgromadzonych osób. Wiele z tych tytułów zapewne ujrzy światło dzienne, gdyż wśród



grających udało mi się dojrzeć sporą liczbę przedstawicieli francuskich wydawnictw. Ciekawostką jest fakt, że na tych spotkaniach można było ujrzeć sławy testujące swoje pomysły. To właśnie podczas jednego z takich spotkań miałem okazję zagrać z Bruno Cathalą w jego najnowszy pomysł, czyli **Queendomino (Kingdomino dla geeków)**.



Festiwal w Cannes jest imprezą tak bardzo odmienną od tego, do czego przyzwyczyli mnie konwenty w Polsce lub **Targi Essen**, że z przyjemnością wybiorę się na niego ponownie. Pomimo ogromnych tłumów nie miałem poczucia harmidru, ścisunku lub stresu. To bardzo spokojna i niezwykle profesjonalnie przygotowana impreza odbywająca się w pięknie położonym miejscu. Jedynym mankamentem jest niechęć Francuzów do rozmowy w języku angielskim, co trochę utrudnia korzystanie z imprezy w pełni.



SERIAL W DECKBUILDINGU



LEGENDARY ENCOUNTERS: A FIREFLY DECK BUILDING GAME

Seria Legendary zaczyna rozrastać się w zastraszającym tempie. Najpierw osobno bohaterowie i złoczyńcy Marvela, później dorzucono linię Encounters, w której Obcy i Predator przedstawili nowe możliwości zabawy. Teraz do linii Encounters dołączył serial Firefly.

Kiedy pierwszy raz usłyszałem o planach zrobienia **Legendary Encounters: Firefly**, złapałem się za głowę. Byłem niemal pewien, że dostaniemy dokładnie to samo, co w **Obcym** i **Predatorze**, tylko z kartami opartymi na przedwcześnie skasowanym serialu Jossa Whedona. Stwierdziłem nawet, że raczej nie będę pchał się w tę produkcję, ponieważ co za dużo to nie zdrowo. Zwłaszcza w obliczu doniesień o koszarnej oprawie graficznej. Kiedy jednak pojawiła się okazja pozyskania tej gry w ramach jakiejś wymiany, nie zastanawiałem się długo i postanowiłem spróbować.



Po kilku rozgrywkach okazało się, że nie miałem racji. To znaczy trochę miałem, ale miejsca, w których się myliłem wystarczyły, aby karciany **Firefly** był inna grą niż **Obcy** i **Predator**.

Legendary Encounters: Firefly to gra, w której główną mechaniką jest budowanie talii. To znaczy, że każdy gracz rozpoczyna zabawę z podstawową talią kart i w miarę rozgrywki kupuje kolejne, mocniejsze kartoniki, dzięki którym jego talia staje się coraz lepsza. Gra korzysta oczywiście z deckbuildingu w wydaniu **Legendary**, mamy więc dwie „waluty”. Jedną używaną do kupowania nowych kart i drugą wykorzystywaną do walki z zagrożeniami, jakie czają się na nas w kosmosie.

W każdej turze gracz zagrywa swoje karty z ręki i wykorzystuje je do poprawienia sytuacji swojej i reszty załogi kultowego transportowca, ponieważ mamy do czynienia z grą koopera-

cyjną. Tu wszyscy gracze albo wygrywają, albo przegrywają. Nie ma pojedynczego zwycięzcy.

W **Firefly** mamy też oczywiście mechanikę wziętą z linii **Legendary Encounters**. To znaczy gramy, przechodząc pewne scenariusze. Aby to zrobić, musimy wypełnić cele, czyli zwykle pozyskać odpowiednie karty lub pokonać konkretnych wrogów, którzy pojawiają się w kosmosie. Mamy też dwa osobne tory kart. Jeden, na którym pojawiają się „przyjazne” karty, które gracze kupują do swoich talii i drugi, gdzie pojawiają się zakryte karty zagrożeń z talii scenariusza. Ten tor trzeba skanować w poszukiwaniu wrogów, aby pokonać ich zanim trafią do strefy, w której będą mogli nas zranić, a także w poszukiwaniu celów scenariusza. To wszystko zaś, zagrywając karty z ręki.

Jest jednak kilka sporych różnic pomiędzy tą, a poprzednimi odsłonami linii **Encounters**.

Zacznijmy od postaci. W **Firefly** mamy dziewięć Awatarów graczy. Są to oczywiście bohaterowie znani z serialu. Każdy z nich ma swoją czternastokartową talię. I tu zaczyna się zabawa. W grze zawsze biorą udział wszystkie awatary. Pięć z nich jest przydzielane jako Główni Bohaterowie: to postacie, w które wcielają się gracze. Pozostała czwórka będzie pełniła rolę Załogi Uzupełniającej. I to właśnie karty awatarów, które są w Załodze Uzupełniającej trafiają do talii, z której można kupować karty. Do tego mamy ciekawe zależności pomiędzy kartami, które się kupuje. Część z nich ma specjalne działanie zależne od tego czy inna postać jest w tej części Uzupełniającej, czy też występuje może jako Główny Bohater. Tak samo zresztą działa kilka kart zagrożeń. Sprawia to, że wybór bohaterów nie jest taki oczywisty. Dodatkowo, niezależnie od liczby graczy, zawsze jest pięciu Głównych Bohaterów.

Wybór postaci pociąga za sobą jeszcze jedną rzecz. **Firefly** wprowadza koncept talentów i wad. Każda postać ma zdol-

ność specjalną, która brzmi „dociągnij kartę”. Jest to jednak zdolność podstawowa. Jest też zdolność zaawansowana, która zapewnia spore profity. Zdolności te uruchamia się, zagrywając kartę talentu. Zwykle zagranie tej karty odpala zdolność podstawową, jednak jeśli usuniemy też kartę ze swojej talii, możemy dodatkowo uruchomić lepszą wersję naszej zdolności. Na początku każdy ma jedną kartę talentu w talii, jednak w trakcie zabawy można zdobyć kolejne.



Skoro są talenty, to są też i wady. Każda postać ma jakąś wadę, która zostaje uruchomiona, jeśli zagra się kartę wady. Te karty trafiają do talii graczy jako kary za pewne rzeczy w trakcie zabawy. Na szczęście zawsze po zagranie są one usuwane z talii, jednak wady bywają na tyle irytujące, że nawet jedno ich uruchomienie bywa bolesne.

Kolejna rzecz to statek. Czymże byłaby bowiem gra zatytułowana **Firefly**, bez owego niepowtarzalnego transportowca. Gracze mają do dyspozycji statek klasy **Firefly**. Służy on dwóm celom. Po pierwsze, wrogowie w talii zagrożeń dzielą się na ludzi i statki kosmiczne. Jeśli otrzymujemy ranę od człowieka, aktywny gracz (lub wskazany przez kartę wroga) ciągnie kartę rany. Jeśli suma ran, jakie otrzymał w trakcie gry jest równa lub większa od wytrzymałości jego awatara, zostaje wyeliminowa-

ny i chwilowo nie bierze udziału w rozgrywce. Może jednak wrócić, jeśli tylko inny gracz zdoła go wyleczyć. Natomiast jeśli obrażenia zadaje wrogi statek, ciągnie się specjalna karta uszkodzeń dla naszego transportowca. Karty te w różny sposób utrudniają rozgrywkę. A to powodują, że skanowanie kosmosu jest droższe. A to zmniejszają liczbę dostępnych postaci w barakach. A to utrudniają naprawę statku. No właśnie, te uszkodzenia można (a nawet trzeba) naprawiać, płacąc odpowiednią liczbę jednostek służących do rekrutacji. A jeśli nie będzie się ich naprawiać, szybko można skończyć zabawę, ponieważ nasz statek może przyjąć konkretną liczbę kart uszkodzeń. Jedna za dużo i koniec pieśni.

Statek można rozbudowywać usprawnieniami. W trakcie gry będziemy zarabiać kredyty, które w pewnych momentach rozgrywki można wymienić na kilka fajnych rzeczy. Najciekawszą sprawą jest zakup usprawnień, które oczywiście ułatwiają nam podróż po kosmosie.

W grze mamy dostępnych piętnaście scenariuszy odpowiadających odcinkom serialu. Wiem, odcinków było czternaście, ale pierwszy został tu podzielony na dwa scenariusze. Każdy z nich to kilkanaście kart, z własnym celem (zwykle odpowiadającym fabularnie temu, co działo się w serialu). W trakcie gry wybieramy sobie trzy takie scenariusze i rozgrywamy je w dowolnej kolejności. Co ciekawe, nie rozgrywamy ich w jednej połączonej talii. Każdy jest grany osobno. Aby jednak było trudniej, w każdym z trzech wybranych scenariuszy dodaje się kartę Nieuchronnego Zagrożenia. Na przykład krążownik Sojuszu albo ten wielki statek Reaverów. Tych wrogów nie da się pokonać. Kiedy pojawią się w strefie walki, można mieć tylko nadzieję, że uda się przejść scenariusz zanim nas zniszczą.

Po pierwszym i drugim scenariuszu następuje mała przerwa w grze, w trakcie której gracze przygotowują się do kolejnego „odcinka”. Wtedy właśnie pojawia się możliwość zakupu



usprawnień do statku lub wydawania kredytów na inne ciekawe rzeczy. Jeśli uda nam się wykonać wszystkie trzy scenariusze, cieszymy się, ponieważ wygraliśmy grę.

Nie jest to jednak proste, gdyż **Firefly** nie wybacza błędów i sytuacji, w której karty zagrożeń ułożą się w nieprzyzwoicie zły sposób. To jedna z tych karcianek, która potrafi zniszczyć grupę, ponieważ karty tak chciały. I czasem nie będziecie mieli nic do powiedzenia. Mniejszy krążownik sojuszu odkryty zbyt wcześnie jest w stanie przekreślić nadzieje całej załogi na jakiekolwiek pozytywne zakończenie scenariusza. Ale to tylko wzmacnia chęć przejścia tej gry. Porażki nie dołują, ale motywują do kolejnych prób. Do sprawdzenia czy może inna kombinacja pierwszego i drugiego zespołu przyniesie jakiś skutek. Do przetestowania swojego szczęścia w układzie kart. Po prostu do wygrania.

Jest jednak pewna rzecz, do której muszę się przyczepić. Niestety okazało się, że grafiki na kartach mocno odstają do tego, co mogę uznać za dobre. Niektóre z nich są po prostu paskudne. Nie marudzę, że niektóre postaci nie są do siebie podobne na pewnych kartach. Niestety część z nich nie jest nawet podobna do ludzi, a raczej do Reaverów! **Obcy** i **Pre-dator** pokazali, że rysowane karty mogą być nieźle zrobione. **Firefly** udowodnił, że można je również koncertowo spapać. Ogólnie da się grać, ale miłośnicy serialu będą płakać, patrząc na niektóre ilustracje.

Podsumowując, nie żałuję nabycia tej pozycji. Bardzo szybko stanęła obok **Legendary Encounters: Alien**, wypychając **Pre-datora**, który stracił szanse na wyjście na stół przy **Firefly** i **Obcym** z dodatkiem. Klimat serialu, świetna rozgrywka, bardzo fajne rozwiązania mechaniczne: wszystko to sprawia, że **Legendary Encounters: Firefly** powinno znaleźć się na radarze zarówno fanów serii **Legendary**, jak i fanów serialu.



- nowe mechaniki,
- klimat serialu,
- poziom trudności.



- jakość grafik,
- czasem trudność zależy od układu kart.

Legendary Encounters: A Firefly Deckbuilding Game Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 1-5 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 90 minut

Cena: 259,95 złotych

MAMY SZPIEGAL 2



NIEUNIKNIONY SEQUEL

MAMY SZPIEGA 2

W odległym 2015 roku, w 95. numerze Rebel Timesa, recenzowałem grę Mamy Szpiega!. Byłem wtedy miło zaskoczony pomysłem wykorzystaniem motywu ukrytych tożsamości, rozgrywką polegającą na szyfrowaniu wiadomości oraz tym, że nie można było poprzestać na ucieraniu schematów i w każdej rozgrywce trzeba było skupić się na wymyślaniu nowych rozwiązań oraz sposobów przekazywania informacji innym graczom. W taki sposób, żeby ten, kto ma zrozumieć rozumiał, a ten, który nie wie o co chodzi, nie wywnioskował zbyt wiele. Gra odniosła sukces. Zapraszamy na część drugą.

U podstaw rozgrywki zasadniczo nic się nie zmieniło. Rozdajemy karty. Wszyscy gracze widzą ilustrację przedstawiającą jakieś miejsce. Wszyscy oprócz jednego, który na swojej karcie ma zamiast tego wielki napis „szpieg”. I zaczynamy zadawać sobie pytania. Szpieg ma domyślić się, jaką kartę widza inni, a cała reszta ma za zadanie zdemaskować szpiega. Proste. Jednak tak jak przy okazji recenzji pierwowzoru, muszę wspomnieć, że takie postawienie sytuacji niesamowicie wpływa na szare komórki. Jeśli jakieś pytanie zostanie skojarzone z konkretnym miejscem w jednej rozgrywce, nie możemy użyć go w kolejnych partiach w tej samej grupie, ponieważ szpieg od razu wyłapie nawiązanie i wygra. Cały czas trzeba kombinować od nowa. Rewelacja.

Czy poprawiono problemy pierwszej części? Uwierają mnie w niej tak naprawdę wyłącznie dwie rzeczy. Wariant gry z odgrywaniem ról oraz sposób liczenia punktów pomiędzy kolejnymi rozdaniem.

Wcielanie się w role opisane na kartach miejsca pozostało bez zmian. Ponownie możemy ustalić przed grą, że oprócz przekazywania sobie informacji o miejscu, w którym się znajdujemy, staramy się zrobić to w taki sposób, aby odgrywać rolę konkretnej postaci. Zaciemnia to i utrudnia i tak już niełatwą rozgrywkę, ale całe szczęście można tę zasadę zignorować bez żadnej straty. Punktacja natomiast zmieniła się minimalnie (w pewnych przypadkach gracz otrzymuje dwa punkty zamiast jednego)



i według mnie nadal jest czymś opcjonalnym. Nigdy nie odczuwałem potrzeby rozgrywania kilku połączonych partii, sumowania punktów i wyłaniania zwycięzcy „klasyfikacji generalnej”. Każde jedno rozdanie to mała i wystarczająco satysfakcjonująca gra.

Druga część to też dwie nowości, jedna mała i jedna duża. Małą nowością jest to, że każdy pakiet kart miejsc jest teraz większy, dzięki czemu w jednym rozdaniu grać może nawet 12 osób. Gra w takim składzie byłaby raczej karkołomna i dosyć prosta dla szpiega, który miałby szansę

uniknąć większej liczby pytań, ale w sukurs przychodzi zmiana duża. W jednym rozdaniu może uczestniczyć nawet dwóch szpiegów. W wariacie z liczeniem punktów każdy szpieg gra na siebie, w pojedynczym rozdaniu mogą natomiast grać jako

drużyna i poznać swoje tożsamości przed rozpoczęciem rozmowy. Zdemaskowanie jednego szpiega sprawia, że obaj przegrywają. O! I teraz robi się ciekawie.

Mamy Szpiega! 2 świetnie sprawdza się jako dodatek do części pierwszej. Jest to zakup niemal obowiązkowy. Całe szczęście nowe miejsca dobrano w taki sposób, aby (w większości



przypadków) nie dało się ich automatycznie odróżnić od tych z pierwszej części. W podstawce był pociąg i statek, tutaj jest więc autobus i metro. W jedną stronę działa to dobrze, ale co



by się stało, gdyby to pierwszą część potraktować jako dodatek do drugiej i grać na 12 osób wszystkimi kartami? Podpowiedź można znaleźć w instrukcji, która poleca kupić drugi egzemplarz i z niego wyciągnąć brakujące karty. Czy warto? Każdy musi odpowiedzieć sobie sam.

Mamy Szpiega! 2 to gra niemal tak samo dobra jak część pierwsza i polecam ją każdemu równie mocno jak wersję podstawową. Dlaczego „niemal”? W pudełku jest 20 kart lokacji, podczas gdy w pierwowzorze było ich 30. Jaki ma to wpływ na grę? Dla starych wyjadaczy więcej miejsc to więcej zabawy i drugą część kupią jako dodatek. Dla nowych graczy mniejsza

liczba miejsc może przełożyć się na łatwiejszą dedukcję. Tak czy siak, każdy znajdzie coś dla siebie, w ten czy inny sposób.



- proste zasady, wymagająca rozgrywka,
- zmusza do wymyślania nowych rozwiązań przy kolejnych partiach,
- dwóch szpiegów to ciekawe urozmaicenie,
- bez problemu działa jako dodatek do pierwszej części.



- wariant z odgrywaniem ról,
- zasady punktacji,
- mniej kart miejsc niż w pierwszej części.

Mamy Szpiega! 2

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 3-12 osób

Wiek: 13+

Czas gry: 10 minut

Cena: 75 złotych



JAK ARCHEOLOGIA, TO MUSZĄ BYĆ KOŚCI

ORDER OF THE GILDED COMPASS

Na zeszłorocznych targach w Essen amerykańskie wydawnictwo Grey Fox Games uraczyło graczy kilkoma premierami. Jedną z nich była kościanka o łowcach skarbów, Order of the Gilded Compass. Jej autorzy to dwaj berlińczycy, Jeffrey D. Allers i Bernd Eisenstein, zaś sama gra jest odświeżoną wersją ich hitu z 2009 roku, tj. Alea lacta Est.

Podczas rozgrywki stajemy do wyścigu o cenne artefakty, które zapewnią nam wstęp do tyleż prestiżowego co tajemniczego stowarzyszenia archeologicznego, tytułowego Zakonu połączanego kompasu. Pomysł na tło fabularne jest niewątpliwie dość ciekawy i sugeruje grę wysoce klimatyczną oraz zapewne dobrze ilustrowaną. Tak w istocie jest – do estetyki Order of the Gilded Compass niemal nie mogę się przyczepić. Rysunki na płytkach lokacji i żetonach są piękne, miejscami trochę mroczne, ale pozwalają świetnie wczuć się w fabułę gry. Jakość materiałów, z których wykonano komponenty, też jest solidna, a całość rozłożona na stole po prostu cieszy oczy. Jedyne większe problem to kostki. W pudełku znajdziemy woreczek strunowy pełen zwykłych „szóstek” z białymi oczkami. Jednak w grze o tak charakterystycznej tematyce, w której w dodatku kości są najważniejszym elementem, spodziewałbym się czegoś więcej. Nawet lekkie zdobienia dodałyby tu klimatu, gdyż bez nich kostki znacząco odstają wizualnie od reszty komponentów prezentujących bardzo wysoki poziom.

Order of the Gilded Compass to lekka rodzinna gierka, której pojedyncza patia trwa na ogół niewiele ponad pół godziny. Niestety w rozgrywce nie odczuwa się przygodowo-archeologicznego klimatu, który obiecują ilustracje i opis na dole pudełka. Jest to dość sucha, ale naprawdę dobrze zaprojektowana kościanka do niezobowiązującej partyjki przed jakimś cięższym tytułem. Gracze rzucają w niej swoimi kośćmi i rozdysponowują je pomiędzy rozłożonymi na stole płytkami lokacji, które tworzą planszę. Oczywiście, jak zwykle w tego typu grach, każda lokacja ma swoje wymagania: na niektórych musimy więc kłaść kostki o rosnącej sekwencji wartości, na innych tylko takie, na których wypadła ta sama liczba oczek itp. Osiągnięcie przewagi w liczbie kości pozwala nam na koniec rundy być pierwszym graczem, który skorzysta z danej płytki, np. dobierając punktujące żetony. Runda dobiega końca w momencie, gdy któryś z uczestników zabawy rozdysponuje wszystkie swoje kości. W ten sposób rozgrywanych jest, w zależności od liczby graczy, pięć lub sześć rund, potem zliczamy punkty, a ten, kto ma ich najwięcej zwycięża i zostaje przyjęty do tajnego stowarzyszenia Zakonu połączanego kompasu.

Pomimo prostoty zasad, Order of the Gilded Compass nie jest tytułem zupełnie banalnym. Jak to w kościankach bywa, losowość jest oczywiście duża, ale autorzy pozostawili nam też sporo decyzji do podjęcia. Akcje dostępne na poszczególnych płytkach fajnie się ze sobą zazębiają, pozwalając tworzyć mini-kombosy. Przykładowo w lokacji Archiwum możemy dobierać żetony map, ale będą one warte znacznie więcej, jeśli sparujemy je z żetonami Specjalistów w tym samym kolorze, a te pozyskiwać można na Uniwersytecie. Przy okazji lokacji warto wspomnieć, że ich płytki są dwustronne, a w zależności od liczby graczy możemy korzystać

z różnej liczby pomieszczeń, co znacząco podnosi regrywalność tytułu. Podobna mi się także jedna rzecz, która na samym początku wydawała się dość dziwna, mianowicie fakt, że w swojej rundzie wykonujemy kilka rzutów, a nie bazujemy na puli wyników uzyskanych na samym początku kolejki. Po umieszczeniu wybranych kostek na płytce lokacji przeliczamy resztę, aby w następnym ruchu dołożyć je gdzieś indziej lub też ponownie do tej samej płytki, zwiększając swoje szanse na pierwszeństwo przy rozpatrywaniu jej zdolności. To wszystko daje graczom naprawdę spore pole do kombinowania i, choć zastosowane w grze mechanizmy nie należą do odkrywczych, działają bez zarzutu, tworząc bardzo typową, ale po prostu przyzwoitą grę kościaną.

Order of the Gilded Compass daleko do miana gry wybitnej, ale jest tytułem przyjemnym, w który najzwyczajniej w świecie dobrze się gra. Łatwe do przyswojenia zasady i brak bezpośredniej negatywnej interakcji plasują go w kategorii gier rodzinnych, może odrobinę bardziej wymagających od przeciętnego przedstawiciela gatunku. Losowość jest spora, ale nie przeszkadza, a doświadczeni planszówkowcy z pewnością docenią dynamikę gry i różnorodność decyzji, jakie się w niej podejmuje. Najpoważniejsze mankamenty to brak klimatu, którego oczekiwałem po tytule o takiej tematyce oraz spory dysonans wizualny pomiędzy całkiem przeciętnie wykonanymi kostkami, a resztą – bardzo atrakcyjnych graficznie – elementów. No i fakt, że właściwie nie mamy tu do czynienia z niczym nowym, a jedynie z przetematowaniem gry wydanej już ładnych parę lat temu. Ta ostatnia sprawa nie powinna

jednak bardzo przeszkadzać, zwłaszcza osobom nieznającym Alea lacta Est, ponieważ nowe wcielenie gry po prostu broni się samo.

Dziękujemy wydawnictwu Grey Fox Games za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



- wykonanie płytek lokacji i żetonów,
- różnorodność decyzji do podjęcia,
- gra jest lekka, szybka i prosta.



- mało atrakcyjne wizualnie kostki,
- słabo z klimatem.

Order of the Gilded Compass
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 159,95 złotych

東方傳奇系列

好鼻師

Sweet Nose

Słodko-gorzki smak tajwańskich łakoci

SWEET NOSE

Dawno, dawno temu w starożytnych Chinach żył sobie człowiek nazywany Słodkim Nosem, znany z lenistwa i zamiłowania do cukierków. W swej próżności postanowił udać się do nieba, aby spróbować legendarnych słodczy podawanych tylko w pałacu bogów. Ta bezczelność rozgniewała boga piorunów, który raził Słodkiego gromem i strącił z chmur. W grze Sweet Nose tajwańskiego wydawnictwa MO ZI Game wcielimy się w następców nieszczęsnego śmiałka, którzy będą poszukiwać pysznych łakoci, starając się jednocześnie nie podzielić jego tragicznego losu.

Po takim wstępie fabularnym ciężko nie być zaintrygowanym, prawda? Tematyka zapowiada tytuł klimatyczny, pełen przygód i rywalizacji w mitologicznym świecie starożytnej Azji. Pierwszy rzut oka na komponenty również na to wskazuje. Oczywiście świetne ilustracje w orientalnym, bajkowym stylu, a jakość wykonania gry nie pozostawia nic do życzenia. Plansza główna, plansze graczy i żetony wydrukowane są na bardzo grubym materiale, w pudełku znajdziemy też masę drewnianych znaczników w przeróżnych kształtach i kolorach oraz robiący wrażenie materiałowy woreczek z pięknie wyhaftowanym logiem gry. Planszówkowi esteci będą mieli powody do zadowolenia i ostrzenia sobie zębów na pierwszą partię.

Niestety jej szybkie rozegranie może utrudnić instrukcja. Ja zapoznałem się z wersją angielską (w pudełku jest jeszcze tajwańska i japońska, ale podejrzewam, że większość czytelników raczej z nich nie skorzysta) i muszę przyznać, że nie jest napisana najlepiej. Na zaledwie czterech stronach w miarę dobrze wyjaśnia podstawowe, bardzo proste zasady gry, ale pomija kilka istotnych kwestii, zmuszając graczy do wymyślania własnych interpretacji spornych sytuacji. Poziom językowy i edytorski też nie jest najwyższy – zdarzają się literówki, błędy interpunkcyjne, a nawet urwane w połowie zdania.

Gra jest stosunkowo krótka: pojedyncza partia trwa około pół godziny i dzieli się na trzy rundy, a każda z nich na trzy fazy. W pierwszej w tajny sposób przypisujemy wartości różnym rodzajom słodczy – tyle punktów otrzymamy na koniec rundy za cukierki zgromadzone w naszych miskach. Faza druga to wymiana, oparta o bardzo prosty mechanizm: bierzemy jeden znacznik z naszego talerza i umieszczamy w misce przeciwnika, od niego zaś bierzemy cukierek z talerza i kładziemy w swojej misce. Alternatywą jest wymiana pomiędzy swoim talerzem a umieszczonym na głównej planszy rynkiem. W ten sposób robimy kilka okrążeń, aż całkowicie opróżnimy swoje talerze, a wszystkie nowe słodczy znajdują się w miskach. Ostatnia faza to podliczenie punktów i pobranie żetonów sklepów zapewniających specjalne jednorazowe zdolności do wykorzystania w przyszłej rundzie.

Reguły **Sweet Nose** wydają się banalne, wręcz prostackie, gdzie więc tkwi w tej grze haczyk? Otóż podczas rozgrywki opłaca się posiadać dużo punktów, gdyż mamy wówczas pierwszeństwo w wykonywaniu akcji i wyborze żetonów sklepów – na końcu wygra jednak ten, kto będzie miał ich najmniej. To ciekawe, niestandardowe podejście do końcowej punktacji w grach planszowych. Można je też traktować jak mechanizm wyrównywania szans, gdy komuś w partii nie idzie. Złapałeś dużo punktów i masz przez to mniejsze szanse na zwycięstwo? W następnej rundzie będziesz pierwszy i skorzystasz ze zdolności wybranego przez siebie sklepu, a nie tylko z tego, co zostawią ci inni gracze. Dzięki temu zabiegowi punktacja na zakończenie jest dość płaska, a różnice między graczami niewielkie, co zaliczam tej grze na plus. Niestety minusów jest znacznie więcej i przyćmiewają one nieliczne zalety.

Podstawowa wada to duża chaotyczność i nieprzewidywalność rozgrywki, przy jednocześnie dość schematycznym przebiegu każdej rundy. Mając świadomość, że wygrywa gracz z najmniejszą liczbą punktów, w pierwszej fazie przypisujemy najwyższe wartości tym cukierkom, których mamy najwięcej na talerzu, wiemy bowiem, że wszystkie musimy oddać komuś innemu. Takie zagranie jest właściwie oczywiste. Nie mamy za to zupełnie żadnego wpływu na to, jakie słodczy otrzymamy od przeciwników. Zdolności sklepów pozwalają trochę manipulować swoją pulą znaczników, dokonywać podwójnej wymiany albo przywracać cukierki z miski na talerz, ale to zdecydowanie za mało. Musimy też domyślać się, w jakie rodzaje słodczy celują przeciwnicy, ale dostrzeżenie takich zależności w tak krótkiej grze nie jest łatwe, zwłaszcza że co rundę nasze cele mogą się całkowicie zmieniać. Chaos i totalny brak możliwości strategicznego planowania rodzą frustrację.





Byliście kiedyś znudzeni, grając w planszówkę, która trwa pół godziny? Partia w **Sweet Nose** pozwoli wam poznać to uczucie. Na początku działamy tu trochę po omacku, nie mając pojęcia, jakie słodycze ostatecznie wylądują w naszej misce ani jakich rodzajów najbardziej chcą bądź nie chcą przeciwnicy. Gdy w połowie rozgrywki sytuacja nie ulega znaczącej poprawie, chcemy tylko jak najszybciej skończyć. Machinalnie przemieszczamy żetony pomiędzy talerzami oraz miskami i choć w teorii powinniśmy też zwracać uwagę na to, co zbierają i oddają współgracze, niekoniecznie mamy ochotę to robić. Nawet świetne ilustracje jakoś przestają zachwycać.

Wracając na chwilę do jakości wykonania elementów, która generalnie jest wręcz powalająca, warto przy omawianiu wad gry zwrócić uwagę na pewien szczegół. Na początku recenzji pisałem o obecności bardzo fajnego materiałowego woreczka. Służy on losowaniu startowych słodyczy na etapie przygotowania do gry, jeszcze przed faktycznym rozpoczęciem partii. Potem wędruje do pudełka i grzecznie sobie w nim leży przez następne trzydzieści minut. Tak, dobrze rozumiecie, ten naprawdę świetnie wykonany, przyciągający wzrok element w samej rozgrywce w ogóle nie jest używany! A czy wspominałem

o znaczniku pierwszego gracza w postaci trzynastocentymetrowej tekturowej figurki boga gromu w plastikowej podstawie? Anglosasi mają na to bardzo dobre określenie, które brzmi over-production. Czyżby wydawca chciał za pomocą tyleż pięknych, co niepotrzebnych gadżetów zamaskować słabości mechaniki?

Obcując ze **Sweet Nose**, ma się przytłaczające wrażenie zmarnowanego potencjału. Tajwańscy autorzy, Frank Liu i Jason Lin, wzięli na warsztat oryginalny, niespotykany temat i stworzyli grę, której zasady w ogóle do niego nie nawiązują. Można by zaryzykować nazwanie tego tytułu grą handlową, przynajmniej takie było chyba założenie projektantów, jednak brak możliwości kontrolowania pozyskiwanych znaczników tej etykiety przeczy. Zalety **Sweet Nose** to fantastyczne (miejscami aż do przesady) wykonanie i oryginalne podejście do punktowania. Zastosowany tu mechanizm sprawia, że do ostatniej chwili nie wiadomo, kto wygra i emocje towarzyszą graczom do końca... A raczej mogłyby towarzyszyć, gdyby jakieś w tej grze były. Niestety dominuje uczucie irytacji, bezsilności i nudy. Bardzo ograniczona decyzyjność, niemożność opracowania i realizowania strategii oraz uzależnienie naszego wyniku niemal wyłącznie od tego, co dadzą nam inni gracze skutecznie odbierają radość z gry.

Dziękujemy wydawnictwu MO ZI Game za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



- oprawa graficzna i jakość wykonania,
- oryginalne podejście do tematu punktacji.



- słaba instrukcja,
- mało decyzji i opcji strategicznych,
- uczucie przerostu formy nad treścią,
- nuda.

Sweet Nose
Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 3-5 osób

Wiek: 10+

Czas gry: 30 minut

Cena: ok. 150 złotych



Być jak Gordon Ramsey

TOP KITCHEN | Niewiele kojarzę gier o tematyce ściśle związanej z gotowaniem. Nie mam tu na myśli tytułów, w których prowadzimy knajpę i musimy zatrudniać pracowników lub dbać o reklamę. Mam na myśli gry, w których faktycznie gotujemy. Miałem dotychczas do czynienia z jedną taką pozycją zatytułowaną Pressure Cooker, szalu jednak nie zrobiła. W zeszłym roku zetknąłem się z grą Top Kitchen. Czy ów debiut autorski i wydawniczy Mariusza Milewskiego okazał się zjadliwy?

Top Kitchen to gra o gotowaniu. Będziemy w niej przygotowywać wykwintne dania z różnych składników. Będą to specjały, o których pewnie słyszeliście, oglądając programy w stylu **Masterchef** lub chodząc do dobrych restauracji. Nie sądzę, że ktoś robi sobie na co dzień frykasy przedstawione na kartach pochodzących z tej gry.

Top Kitchen to gra dla maksymalnie czterech szefów kuchni. Zadaniem graczy będzie kupowanie składników w markecie i przygotowywanie z nich dań, które wskazane będą na kartach menu. Do tego drobne zarządzanie restauracją poprzez instalowanie pewnych urządzeń kuchennych lub irytowanie konkurencji przykrymi wydarzeniami. Powinienem też wspomnieć, że jest to gra dla ludzi, którym nie strasza losowość, ponieważ głównym mechanizmem jest tu rzut kośćmi. Sporą ich liczbą. Dodajmy, że jest to rzut, który zdecyduje o udanym lub nie przygotowaniu dania.

Gra podzielona jest na cztery rundy, w których wyróżniamy kilka faz. Na początku gracze otrzymują zestaw pięciu kart menu pokazujących, jakie dania będą musieli przygotować w tej rundzie. Dania mają prawdziwe nazwy, jakie znajdziecie w dobrych restauracjach, a także opis, co potrzeba, aby je wykonać. Ten opis to liczba i rodzaj kostek, jakich trzeba użyć oraz informacja, jaki wynik trzeba uzyskać podczas „gotowa-

nia”, aby danie zostało przygotowane. W pierwszej turze gracze otrzymują przepisy „startowe”, do których wymagana jest mniejsza liczba składników. Z tych pięciu dań zatrzymuje się minimum trzy. Dostaje się również karty akcji, wśród których znajdziemy sprzęt kuchenny, pomocników, desery i karty negatywnej interakcji (o ile zdecydujemy się z nimi grać).

Dalej mamy fazę licytacji i zakupów. Gracze używają pieniędzy, jakie mają w swoim posiadaniu, aby zaliczować kolejność w turze (na początku gry każdy dostaje pewną gotówkę, a w trakcie zabawy zarabia się jej więcej, przygotowując dania). Jest to istotne, gdyż w tej kolejności będzie się odwiedzało market w celu zakupu składników. A tu kiepsko jest zostać na lodzie.

Po licytacji zaczyna się szal zakupów. Po kolei wpadamy na moment do marketu, aby kupić składniki do swoich dań. Są one reprezentowane przez kolorowe kostki. Co ciekawe, kolory kostek całkiem sprytnie dobrano do rodzaju składnika. Mięso jest czerwone, owoce morza niebieskie, a warzywa zielone. Każdy może w swojej kolejce kupić maksymalnie trzy kostki z marketu, dodatkowo tylko jednego rodzaju. A jako że każdy potrzebuje dużo kostek i to w kilku rodzajach, dlatego wizyty w markecie „leca” w kółko przez kilka tur. Ważne jest tu planowanie, co kupimy najpierw, a z czym poczekamy. Po pierwsze nie jesteśmy w markecie sami, po drugie liczba kostek jest ograniczona, a po trzecie im mniej kostek danego składnika zostało w sklepie, tym są droższe. Trzeba nieźle kombinować.



Kupować można też karty przypraw, które mogą nam przynieść dodatkowe punkty w trakcie gry.

Faza marketu to także moment, w którym zagrywamy część kart akcji. Zwykle są to sprzęty kuchenne, które pomogą nam w rozgrywce. Tyle że wystawienie takiego urządzenia zwykle kosztuje, a kasa na składniki z nieba nie spada. Oczywiście są też inne karty, które zagrywać można w dowolnym momencie. To karty dające nam zniżki, dodatkowe pieniądze, składniki „na boku” lub takie, które niszczą marzenia przeciwników (na przykład szczury zjadające składniki ze spiżarni).

Kiedy wszyscy już zrobią zakupy, nadchodzi faza gotowania. To tu będziemy rzucali kośćmi, aby sprawdzić czy udało nam się przyrządzić danie. Sprawa jest prosta. Jeden gracz wskazuje drugiemu losowo kartę menu, która ma zostać przygotowana. W zasadzie nie ma to większego znaczenia, bo i tak gracz ma przygotowane składniki pod każde danie, a jeśli do jakiegoś mu brakuje, po prostu skaże je na porażkę. Kiedy już wiemy, co mamy przygotować, bierzemy ze swoich zasobów składniki (czyli kostki) wyszczególnione na karcie dania





i rzucamy nimi. Jest to ciekawe, ponieważ nie można ułatwić sobie życia, rzucając większą liczbą kostek, niż pokazano na karcie menu. Żeby było klimatycznie, rzucamy na podstawkę, którą jest mała plastikowa patelnia. Po rzucie sprawdzamy czy osiągnęliśmy odpowiednią sumę oczek na kostkach poszczególnych kolorów. Jeśli tak, to ten składnik dania został przygotowany poprawnie. Jeśli nie, coś nam nie wyszło. Jeśli każdy składnik osiągnął wymagana sumę, danie zostało przygotowane i dostajemy za nie punkty zwycięstwa, a także pieniądze. Odpowiednie przyprawy dadzą nam dodatkowe punkty, a dobry rzut z wysokimi wynikami dodatkowe pieniądze (rzucenie pięciu szóstek z ręki podczas gotowania jest znane jako Kuchenny Gambit – zgadnijcie dlaczego) Jeśli jakiś składnik nie spełnił wymagań, danie będzie musiało zostać poprawione. Na szczęście nie tracimy kostek. Składniki, które udało się przyrządzić zostają na karcie dania, a te nieudane wracają na naszą deskę do krojenia i będziemy mogli ich użyć ponownie do poprawienia dania.

Po jednej rundzie gotowania nadchodzi kolejna. Znowu gracze wybierają (losują) sobie kartę menu z ręki do przygotowania i zaczynają gotować. Jest tu jednak pewien „twist”. Jeśli w poprzedniej turze nie udało nam się przygotować dania, możemy wybrać czy chcemy próbować je dokończyć, czy też gotujemy to nowo „zamówione”. Jest to ważne, ponieważ co turę jedno z nieugotowanych dań obniża się na naszej ku-

chence. Jeśli z niej spadnie, tracimy nie tylko możliwość ugotowania go, ale również pewną liczbę punktów zwycięstwa.

Kiedy wszyscy zakończą już zabawy z patelnią, można przejść do kolejnej rundy rozgrywki. Niewykorzystane składniki przepadają (co rundę trzeba kupować świeże rzeczy), gracze dostają trochę pieniędzy z banku, kolejne karty menu oraz akcji i zaczyna się kolejna zabawa w licytację, a także zakupy w markecie. I tak przez cztery rundy, po których wyłania się zwycięzcę, czyli osobę z największą liczbą punktów.

Tak oto prezentuje się jedna z niewielu chyba gier, w których wcielamy się w rolę kucharza. **Top Kitchen** to propozycja dla ludzi, którzy nie mają problemów z losowością. Główne danie to rzucanie kostkami, aby uzyskać jakiś minimalny wynik. I choć można wpływać na rzut za pomocą niektórych kart, losowość ma nadal wielki wpływ na rozgrywkę.



Top Kitchen to również dość lekka gra, którą można spokojnie wyjąć na stół podczas rodzinnego popołudnia. Karty negatyw-

nej interakcji można całkowicie usunąć z rozgrywki, a gra nic nie straci ze swojego uroku. Jeśli je dorzucimy i postanowimy używać, dochodzi nam pewien element planowania „obronnego”, co może dla niektórych osób ubarwić rozgrywkę.

Czasem mam jednak wrażenie, że gra się dłuży. Przez cztery rundy robimy niemalże to samo. Jedyne momenty prawdziwych emocji to wizyty w markecie i potem rzucanie kośćmi. Są takie partie (zwłaszcza przy czterech graczach), kiedy ostatnia runda jest już rozgrywana z rozpędu, żeby tylko dokończyć grę.

Poza tym „problemem” **Top Kitchen** jest całkiem sympatyczną grą o smakowitym turlaniu kostkami. Przez chwilę można się poczuć jak wybitny kucharz, który serwuje w swojej restauracji naprawdę wykwintne dania. Nie można tylko siadać do gry bez zjedzenia obiadu, ponieważ te wszystkie smakowite dania, o których czytamy sprawiają, że możemy zaślinić planszę.



- tematyka,
- jakość wykonania,
- lekka i przyjemna gra dla rodziny,
- opcjonalna negatywna interakcja.



- losowość nie każdemu będzie pasować,
- czasem się dłuży.

Top Kitchen
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-4 osób

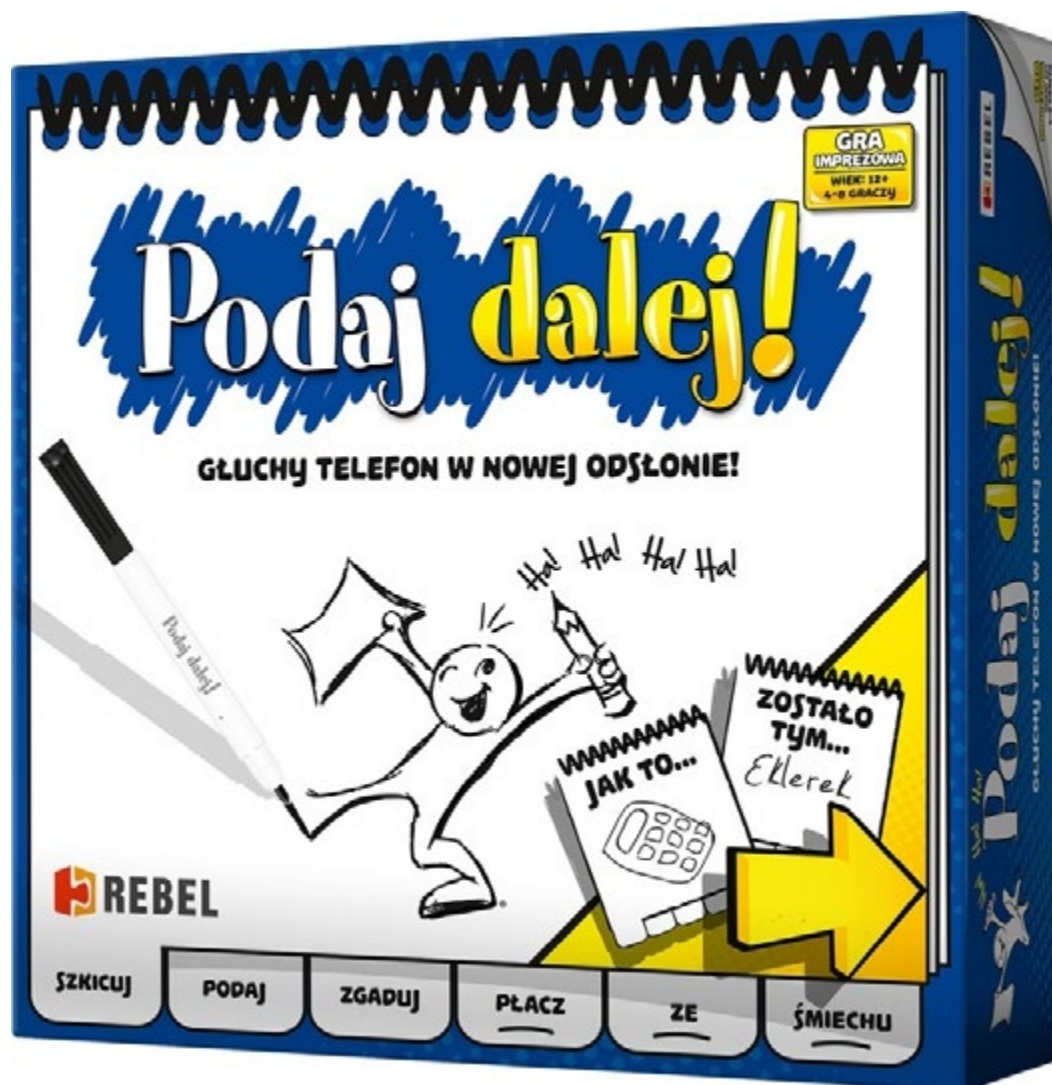
Wiek: 12+

Czas gry: ok. 100 minut

Cena: 174,95 złotych



Narysuj to jeszcze raz, Sam



N a przestrzeni ostatnich lat wielokrotnie słyszałem o grze Telestrations jako jednej z najlepszych imprezówek wszechczasów. Tytuł, który jest w dziesiątce najlepiej ocenianych gier imprezowych na portalu Boardgamegeek, a który był kompletnie niedostępny w Polsce. Wszelkie starania nabycia tej gry kończyły się fiaskiem, a szanse na pojawienie się jej w naszym kraju malały z każdym rokiem. Informacja o wydaniu Podaj dalej!, ponieważ tak brzmi polska nazwa tego klasyka, niezmiernie mnie ucieszyła. Sprawdzę zatem, jak się mają moje oczekiwania do rzeczywistości.

Punkty. Gdzie są punkty?

Zasady **Podaj dalej!** można wyjaśnić w kilka minut. Każdy gracz otrzymuje szkicownik, suchocierny marker oraz kartę, na której widnieją sześć kategorii. Następnie poprzez rzut kością ustalamy, które hasło będziemy „podawać”. Zapisujemy je na pierwszej stronie notatnika, a na kolejnej rysujemy. Mamy na to niewiele czasu, gdyż w momencie rozpoczęcia malowania przekreślamy klepsydrę i zaczynamy odmierzać czas. Gdy ten się skończy, przekazujemy szkicownik w prawo lub lewo. Kolejny gracz ogląda nasz rysunek i zapisuje, co jego zdaniem przedstawia. Następna osoba rysuje hasło, które „odgadł” poprzednik. Czynności te powtarzamy do momentu, gdy szkicownik wróci do właściciela. Ten prezentuje efekty działań graczy poprzez pokazywanie kolejnych kart z rysunkami i odpowiedziami. Oczywiście celem graczy jest takie przekazywanie hasła, żeby te znajdujące się na pierwszej i ostatniej stronie były identyczne. Przebieg gry można zatem porównać do zabawy w głuchy telefon, z tą jednak różnicą, że hasła podaje się poprzez malowanie. Ponoć w instrukcji są opisane zasady punktacji, jednak większość osób, z którymi grałem nie była zainteresowana ich stosowaniem. Ale ja nie umiem rysować...

Podczas kilkunastu gier, które miałem okazję zagrać, zaraz po wyjaśnieniu zasad wielokrotnie słyszałem: „Ale ja nie umiem rysować”. Na szczęście to nie przeszkadza w grze. Czas, który poświęcamy na przygotowanie rysunku jest tak krótki, że staramy się przedstawić najważniejsze elementy, kluczowe do odgadnięcia hasła. Nie ma tu czasu na ozdobniki i wykazywanie się swoim talentem. Hasła są zróżnicowane, mamy ich w grze ponad 1700, ponadto na części kart występują puste miejsca pozwalające na samodzielne wymyślenie kategorii. Wśród słów może pojawić się „tygrys lamparci” lub „strajk”. Jak widać, cechują się one różnym stopniem ogólności, a co za tym idzie część z nich może być łatwiejsza, natomiast część trudniejsza do narysowania. Jeśli zatem uważacie, że jesteście mało uzdolnieni plastycznie, nie jest to żadną przeszkodą do grania w **Podaj dalej!**.



Czy to działa?

Podaj dalej! to gra, w której łatwo popsuć komuś zabawę. Wystarczy jedna osoba, która celowo będzie niepoprawnie odgadywać hasła tylko po to, aby było śmiesznie. Na szczęście jeśli gramy w grupie osób, które chcą przyjemnie spędzić czas i będą grać zgodnie z zasadami, zabawę mamy gwarantowaną. Najcie-

kawszym momentem wywołującym salwy śmiechu jest oglądanie szkicownika. Jeśli graczom uda się odgadnąć hasło, możemy podziwiać, w jaki sposób różne osoby prezentowały zadane słowo. Oczywiście najwięcej radości przynoszą błędne interpretacje rysunków. Tu, podobnie jak w głuchym telefonie, następuje lawina pomyłek, która kończy się przeważnie ogromną rozbieżnością pomiędzy hasłem wyjściowym i końcowym. Co ciekawe, w **Podaj dalej!** grałem w grupie zarówno z dziećmi, jak i z dorosłymi i wszyscy bawili się świetnie.



W jakim gronie?

Podaj dalej! to gra przeznaczona dla od czterech do ośmiu graczy, ale najlepsza zabawa jest w pełnym składzie osobowym. To właśnie w takiej konfiguracji mamy najwięcej rysowania oraz odgadywania, czyli duże szanse na pomyłkę. Runda przebiega dynamicznie, gra mocno angażuje, przez co nie czuć, że jest aż ośmiu grających. Bardzo przypadły mi do gustu rozgrywki w nieparzystą liczbę osób. W takiej konfiguracji mamy małą zmianę zasad podawania szkicownika, która skutkuje tym, że właściciel nie rysuje sam swojego hasła. **Podaj dalej!** sprawdziła się w każdym gronie wiekowym, co również jest ogromną zaletą tytułu.

Czy warto?

Dawno nie grałem w grę, w której w ogóle nie interesowały mnie punkty, w której wszyscy bawili się świetnie, w którą ciężko przestać grać. Tytuł zawładnął moim stołem i będzie się na nim czę-

sto pojawiać przy okazji różnych okoliczności. Gra jest świetnie wykonana, oferuje ogromną regrywalność, sprawia niesamowitą radość. Tego właśnie szukam w grach tego typu: dobrej zabawy, śmiechu i poczucia dobrze spędzonego czasu. **Podaj dalej!** to w mojej opinii zdecydowany top gier imprezowych.



- banalne zasady,
- ogromna regrywalność,
- gwarantuje świetną zabawę.



- nie stwierdzono.

Podaj dalej!

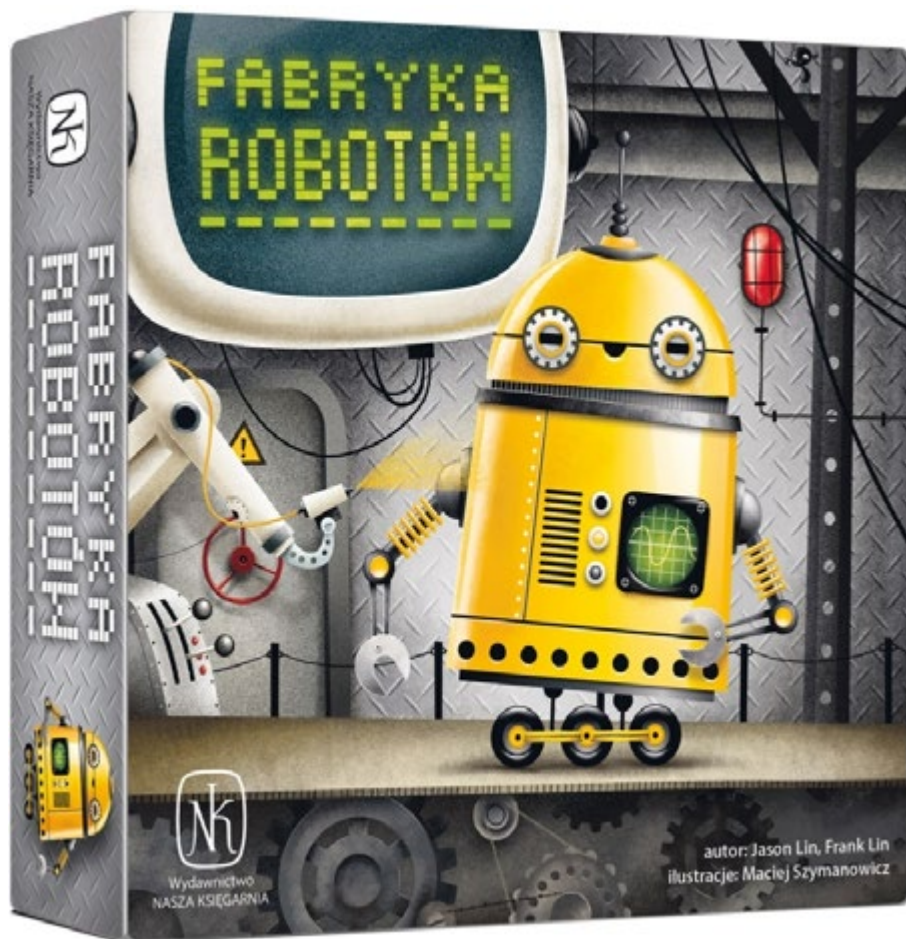
Zrecenzował: Michał „Windiarz” Szewczyk

Liczba graczy: 4-8 osób

Wiek: 12+

Czas gry: 30 minut

Cena: 89,95 złotych



Kto pierwszy, ten lepszy

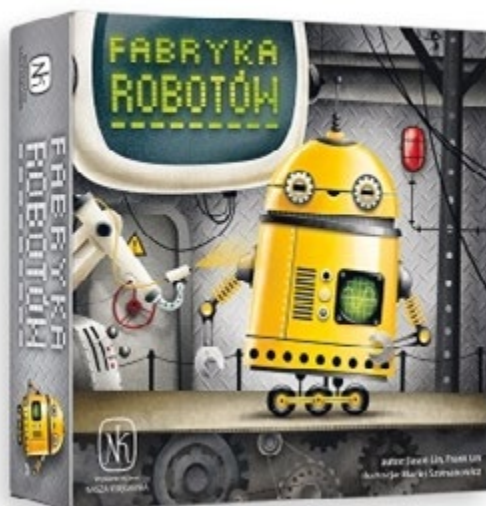
W kategorii szybkich gier na spostrzegawczość panuje spory tłok. Mogłoby się wydawać, że skoro jest Jungle Speed, Dobble albo Duuuszki, to w temacie jak najsprawniejszego machania rękami nad stołem niewiele da się jeszcze wymyślić. I w zasadzie jest w tym sporo prawdy, ponieważ Fabryka Robotów absolutnie nie jest żadnym objawieniem albo rewolucją w dziedzinie przyspieszonego podnoszenia rzeczy z płaskiej powierzchni. Kilka drobiazgów sprawia jednak, że być może znajdzie się miejsce na półkach w polskich domach na nową grę Naszej Księgarni.

Fabularnie chodzi o to, że siedzimy sobie gdzieś przy pasie transmisyjnym, po którym jadą dopiero co wyprodukowane roboty. Nagle przychodzi zamówienie, a my ścigamy się o to, kto pierwszy zauważy i złapie maszynę, która do realizacji tego zamówienia się nadaje. Może chodzić o konkretny kolor „karoserii”, kolor taśmy produkcyjnej albo model robota. Prosta sprawa. Eleganckim i racjonalizatorskim pod względem wykonania gry rozwiązaniem jest to, że wszystkie informacje udało się zawrzeć w jednej talii kart – grzbiet karty na wierzchu talii wskazuje pożądaną cechę, a dopiero co dociągnięty robot konkretny element.

Podoba mi się to nie tylko ze względu na moją manię upraszczania elementów gier i fascynację Brzytwą Ockhama. Ten ułamek sekundy, który trzeba poświęcić na przetworzenie informacji pod tytułem „czego w ogóle mam szukać?” sprawia, że **Fabryka Robotów** jest zdecydowanie ciekawsza, niż gdyby karta zamówienia kazała po prostu złapać robota czerwonego albo maszynę na jednym kole. Liczba kombinacji jest dzięki temu też całkiem duża, a to kolejna wartość dodana, ponieważ nawet przy samozaparcu człowieka zdolnego nauczyć się całego słownika w innym języku tylko po to, aby wygrać turniej **Scrabble**, nie można wykuć ich wszystkich na pamięć.

A skoro przy łapaniu robotów jesteśmy, jest tu kolejny drobny szczegół wart wspomnienia. Pula dostępnych maszyn początkowo jest zawsze taka sama, ale w ciągu gry będzie się zmieniać. Karta służąca do określenia zamówienia w danej rundzie po chwili sama ląduje na pasie transmisyjnym, zasilając stawkę. Dzieje się to oczywiście w sposób losowy, więc po pewnym czasie może dojść do sytuacji, w której kilka kart na stole spełnia podany warunek. Gra

f/NaszaKsiegarnia



Wykaż się **refleksem!**

**Wylosuj kartę
i jak **najszybciej** złap
odpowiedniego robota!**

Bądź **szybszy od innych
graczy!**



się wtedy nie zawiesza. Jeśli każdy gracz złapie po jednej prawidłowej karcie, obaj zyskują punkt. Może nawet dojść do sytuacji, w której jedna osoba zgarnie ich kilka. Jest to całkiem cwane, ponieważ wymusza pełną uwagę przez cały czas. To, że mój przeciwnik był szybszy i zabrał kartę sprzed mojego nosa wcale nie oznacza, że przestaję szukać. Działa to świetnie.

Pod warunkiem niestety, że działa. Jeśli po odkryciu zamówienia żadna z kart na stole nie spełnia wskazanego warunku, gracze ścigają się o to, kto szybciej klepnie sporej wielkości, czerwony przycisk „STOP!”. Jeśli w puli znajduje się co najmniej pięć kart, jest naprawdę ciekawie, ponieważ liczba informacji do przyswojenia w krótkim czasie jest wyzwaniem. Czasem dochodzi do sytuacji, w której wszystkie karty zostają na końcu rundy zebrane przez graczy, więc na stole zostaje już tylko jedna. I kolejna runda zamienia się w niemal mechaniczne machanie rękami z minimalnym wkładem szarych komórek w ten proces. Brakuje mi jakiejś zasady uzupełniania liczby dostępnych do łapania maszyn.

Fabryka Robotów to taki kombinat reguł i elementów, które wszystkie widziałem już wcześniej w innych grach. Autor złożył je do kupy całkiem elegancko i kilkoma drobiazgami nadał swojemu dziełu coś na kształt stylu. Cieszy mnie, że gra jest angażująca.

Smuci mnie, że zdarzają się sytuacje, w których to zaangażowanie spada. Jak ma się to do końcowej oceny? Pozostaję optymistą. Jeśli gra przez większość czasu mnie bawi, jestem szczęśliwy. A fakt, że od czasu do czasu przez chwilę coś zgrzytnie nie oznacza, że wcześniej bawiłem się źle.



- gra na spostrzegawczość, wymagająca poza samą spostrzegawczością przetworzenia kilku informacji w krótkim czasie,
- możliwość złapania kilku kart w jednej rundzie.



- może dojść do sytuacji, w której pula dostępnych kart kurczy się zbyt mocno.

Fabryka Robotów
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 6+

Czas gry: 20 minut

Cena: 39,95 złotych



KACIK GIER HISTORYCZNYCH



RELACJA Z III EDYCJI KONWENTU STRATEGOS

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

W dniach 3-5 marca 2017 roku, w zawsze gościnnych podwojach Wydziału Instalacji Budowlanych, Hydrotechniki i Inżynierii Środowiska Politechniki Warszawskiej miała miejsce III edycja warszawskiego konwentu gier historycznych **STRATEGOS**. Konwent odbywał się w ramach działalności klubu gier planszowych **AGRESOR**. Na imprezie po raz pierwszy zabrakło nieobecnego na poprzedniej edycji fizycznie, ale będącego z nami wtedy jeszcze duchem prezesa klubu ś.p. Tomka Bulzackiego, który zmarł w grudniu 2016 roku. Był on współorganizatorem imprezy. Bez jego życzliwości nie miałyby ona szansy zaistnieć. **STRATEGOS** stawia sobie za cel pokazywanie historycznych gier planszowych i ich promocję. Jest też oczywiście znakomitą okazją, aby spotkać się nad planszą i pograć w tego rodzaju gry.

Na konwencie grano w następujące tytuły: **Sekigahara** (wyd. GMT Games), **Smuta** (wyd. Status Belli), **Autarcha** (wyd. Armorier), **Hannibal: Rome vs Carthage** (wyd. Avalon Hill/Valley Games), **Up Front!** (wyd. Avalon Hill), **Kremlin** (wyd. Avalon Hill), **Here I Stand** (wyd. GMT Games), **Grunwald 1410** (wyd. Dragon), **Ostrołęka 26 maja 1831** (wyd. Erica)

wraz z dodatkiem **Ostrołęka 16 lutego 1807** (prototyp), **Race to Berlin** (wyd. Leonardo), **Zimna wojna** (wyd. GMT Games/Bard), **Manoeuvre** (wyd. GMT Games), **Hammer of the Scots** (wyd. Columbia Games), **Les deux Bretagne** (wyd. Vae Victis). W niektóre tytuły grano po kilka razy.



Jak to zwykle bywa, najczęściej uwagi graczy przykuwały rozgrywki wieloosobowe. Tym razem odbyły się dwie: w rosyjską grę **Smuta** (wyd. Status Belli) i w **Here I Stand** (wyd. GMT

Games). Pięcioosobowa **Smuta** grana była z przerwami aż przez trzy dni konwentu. Pokazuje to zaangażowanie graczy, a jednocześnie to, jak wciągający jest to tytuł. Zmagania militarne przerywane były próbami otrucia przeciwników, działaniami skrytobójców i innymi podobnymi posunięciami. Jeden z graczy usiłował nawet otruć przeciwnika podczas bitwy... Cóż powiedzieć, tak właśnie wyglądała walka o władzę w Państwie Moskiewskim na przełomie XVI i XVII wieku. Miłośnicy tamtej epoki mogli poczuć się jak u siebie w domu.





Drugą rozgrywką, sześciuosobową, było **Here I Stand** przedstawiające czasy reformacji i wojen religijnych początku XVI wieku, a także ogólnie sytuację w Europie w tamtych czasach. Duży wpływ na przebieg rozgrywki miały działania Habsburgów, którzy w pewnym momencie usiłowali całkowicie zdominować Francję. Niestety odbyło się to kosztem innych obszarów lub mówiąc wprost – frontów. Zwłaszcza wschodniego, gdzie Turkom udało się opanować Wiedeń, a także Pragę, po czym ruszyli w kierunku Niemiec i słonecznej Italii. Ostatecznie zwyciężyło Papieństwo, które przerzuciło przez ziemie swojego habsburskiego sojusznika niewielką armię i po tym jak zawarty został pokój między Turcją i Habsburgami opanowało kontrolowaną przez Turków Pragę, uzyskując zwycięstwo militarne.

Warto odnotować obecność na konwencie nowego polskiego wydawnictwa Armorier z grą **Autarcha**. Jest to bardzo prosta, a zarazem dość abstrakcyjna gra osadzona w klimacie historycznym II wojny światowej. Tytuł nadaje się do wytłumaczenia w dziesięć minut, a najkrótszy scenariusz do zagrania w ciągu pół godziny. Gra posiada oczywiście także dłuższe scenariusze, zawierające uproszczony element ekonomiczny pozwalający na rozbudowę wojsk, którymi następnie toczymy walki. Podczas konwentu do stołu wydawcy dosiadali się kolejni gracze, którzy mieli okazję zapoznać się z grą i stoczyć krótką bitwę.

Spośród innych gier, które gościły na stołach wspomnę rozgrywkę w **Ostrołękę 16 lutego 1807**, która miała miejsce w niedzielę. Gra jest jeszcze w fazie prototypu. Testowany był scenariusz „Operacyjny”. Większość sił obu stron skupi-



ła się na zachodnim brzegu Narwi, gdzie pojawiła się też po stronie rosyjskiej 6 Dywizja gen. Siedmioradzkiego. Początek bitwy to walki na wschodnim brzegu o samo miasto, które nie przyniosły zdecydowanych rozstrzygnięć. Od ósmego etapu zmagaliśmy się na wschodnim brzegu rzeki. Rosyjski walec usiłował wgnieść w ziemię Francuzów, ale nie szło mu to zbyt dobrze. Swoje przysłowiowe pięć minut mieli też kozacy, którzy usiłowali przedrzeć się na francuskie tyły i niewiele brakowało, aby im się to udało.

Jak poprzednio, na imprezie obecni byli licealiści i harcerze. Co prawda niezbyt liczni w stosunku do szumnych zapowiedzi, ale wierzymy, że na następną edycję bardziej się zmobilizują. Największym wzięciem wśród nowych graczy cieszyła się **Zimna wojna**. Na konwencie nie zabrakło też autorów gier w osobach Krzysztofa Dytczaka i Roberta Sypka. Jak się okazało, oni także zasiedli do gry, tym razem do czegoś stosunkowo prostego i dobrze im znanego – **Hammer of the Scots**. Spośród gier, które częściej gościły na stole warto także wspomnieć **Hannibal: Rome vs. Carthage**, którego nowe wydanie przygotowuje Phalanx.

Kolejna edycja **STRATEGOSA** planowana jest na przełomie lutego i marca 2018 roku. 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/>) oraz na profilu facebookowym (<https://www.facebook.com/Strategos-Warszawski-Konwent-Gier-Historycznych-168846433483808/>), a także w dziale konwentowym na Forum Strategie (<http://strategie.net.pl/>). Tam też pojawi się data kolejnej edycji. Jak poprzednio, impreza odbywać się będzie w weekend, od piątku do niedzieli.



REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl