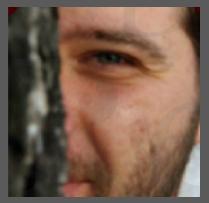
REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

CYKLADY: MONUMENTY / KANAGAWA / LONDON DREAD / THE ARRIVAL / RELACJA Z PYRKONU 2017 / UNLOCK! / ZŁODZIEJE! / ŻYRAFOMETR / WIELKA UCIECZKA ORAZ WIELE WIĘCEJ...

rebel
i wszystko gra



OD Redakcji

Gry planszowe, podobnie jak fabularne, zmieniają pespektywę, z jakiej patrzy się na świat. To dość trywialne spostrzeżenie, ale w stu procentach prawdziwie. Nie wiem, i zapewne nigdy się tego nie dowiem, czy androidy śnią o elektrycznych owcach, ale z pewnością gracze śnią na jawie. Wystarczy, że na chwilę damy myślom błądzić i nagle przenosimy się gdzieś hen daleko i bardzo często wcale nie chcemy wracać.

Siedząc ostatnio w robocie, doszedłem do wniosku, że gry ekonomiczne kłamią, a raczej budują w nas fałszywe przekonania. Jakiego eurosa nie weźmiemy do rąk, stajemy się szefem wielkiej korporacji, obrotnym kupcem, genialnym strategiem, słowem kimś, od kogo zależy los tysiąca meepli przesuwanych po planszy. Jak się nad tym jednak zastanowić, nie przekłada się to na rzeczywistość. W prawdziwym świecie perspektywa ulega bowiem zmianie.

A teraz małe ćwiczenie – jeśli jesteście akurat w pracy, będzie łatwiej. Podnieście głowę do góry i wyobraźcie sobie ogromną dłoń, która zbliża się do was, łapie za włosy i podnosi do góry. Pod wami znajduje się ogromna plansza z różnymi polami. Nagle, bez żadnego ostrzeżenia, dłoń opuszcza was na jedno z pól i teraz stoicie przy ekspresie, parząc szefowi kawę… Za chwilę musicie być bardziej kreatywni i wymyślić super kampanię reklamową, albo jakiś inny rebranding. Przecież targety na asapie same się nie zrobią.

Gratulacje! Właśnie zostaliście meeplami! Choć nie oszukujmy się, na co dzień to właśnie nimi jesteśmy. Ja, ty, sąsiad, sąsiadka…

Jaki płynie z tego morał? Szanujcie swoje pionki. One też miewają uczucia. I zawsze, ale to ZAWSZE, koszulkujcie swoje karty. No i nie ufajcie smokom, ale to już pewnie wiecie.

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz ‚Sting' Chmielik
Zastępca redaktora naczelnego: Michał "Windziarz" Szewczyk

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

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].

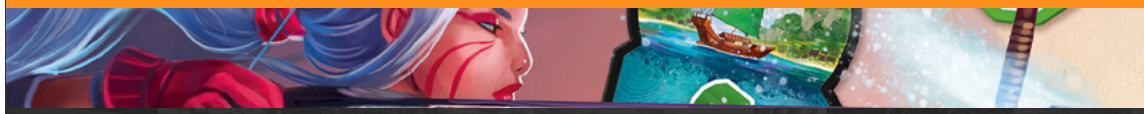
www.rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

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: YAMATAI



7 RZUT OKIEM NA PLANSZÓWKOWE AKCESORIA
11 CYKLADY: MONUMENTY
Mała rzecz, a cieszy
15 KANAGAWA
Namalujmy coś po japońsku
18 LONDON DREAD
Groza w epoce królowej Wiktorii
21 PLANSZÓWKOWA RELACJA Z PYRKONU
Relacja z Festiwalu Fantastyki Pyrkon
23 THE ARRIVAL
Fomori nadchodzą!
26 UNLOCK!
Karciany escape room
29 ŻLODZIEJE!
Trudny żywot złodzieja
31 KĄCIK POCZĄTKUJĄCYCH GRACZY: ŻYRAFOMETR
33 KĄCIK GIER FAMILIJNYCH: WIELKA UCIECZKA
35 KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH: TAKTYKA BITEWNA, A GRY WOJENNE (CZ.2)

Aktualności ze świata gier

OCALENI

W drugiej połowie czerwca nakładem wydawnictwa Rebel ukażą się Ocaleni. W tym postapokaliptycznym symulatorze schronu gracze wcielą się w rolę przywódców małych społeczności, którym udało się przetrwać wojnę nuklearną. Schrony co prawda na razie się nie zawaliły, ale jak długo jeszcze wytrzymają? Na pewno sześć rund, ponieważ tyle czasu otrzymują gracze, aby przygotować się przed przyjazdem Konwoju i udowodnić tej organizacji, że powinna wybrać tę jedną konkretną społeczność na swoich nowych członków. Ci, którzy nie zostaną wybrani raczej nie przetrwają zbyt długo na radioaktywnych pustkowiach.

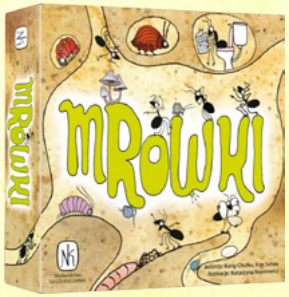
Aby udowodnić wartość swojej grupy, gracze wysyłają na zewnątrz wyszkolonych bohaterów, aby ci zbierali zasoby. Dzięki nim można wzmocnić schron, wyżywić mieszkających
w nim ocalonych, a nawet zwerbować nowych, którzy pomogą obsługiwać schronienie i bronić go przed promieniowaniem. Zasoby przydają się również w zmaganiu z niefortunnymi wydarzeniami i przy naprawie wyposażenia, które może okazać się bezcenne podczas eksploracji świata zewnętrznego.

Czy jesteście gotowi podjąć wyzwanie?

GEJSZE

Wydawnictwo Nasza Księgarnia nie zwalnia tempa i wypuszcza nowe tytuły z szybkością karabinu maszynowego. Gejsze to ich pierwsza propozycja w obecnym zestawieniu nowości, która swoją premierę będzie miała już pod koniec maja. Tym razem będziemy zdobywać względy pięknych dam poprzez sprawianie im właściwych prezentów. Nie jest to jednak takie proste, ponieważ jedna pasjonuje się muzyką, inna zbiera wachlarze, a kolejna zgłębia mądre księgi. Zatem właściwe karty powinny trafiać we właściwe miejsca, a pod koniec gry zwycięży ta osoba, która zdobędzie przychylność czterech dam. O jakości gry najlepiej świadczy jej nominacja do Golden Geek 2017 w kategorii najlepszej gry dwuosobowej.

MRÓWKI



Również pod koniec maja Nasza Księgarnia zaatakuje nas mrówkami, tak w letnim klimacie. Mrówki to nic innego jak zabawa w liczenie małych owadów w wielkim mrowisku. Nie będzie to takie łatwe, ponieważ mrówki są w różnych kolorach i mają różne numery, a gracze będą musieli jak najszybciej odnaleźć tę właściwą. Wygra ta osoba, która odnajdzie najwięcej mrówek. Jeśli lubicie gry na refleks i spostrzegawczość pokroju Dobble, Mrówki będą dla was idealną propozycją na ciepłe czerwcowe wieczory.

PIRANIE!

Trzecia i zarazem ostatnia propozycja od Naszej Księgarni przenosi nas na legendarną wyspę San Escobar, gdzie spotykamy Carlosa, który w czasie swojej podróży po planszy nie może wpaść do rzeki pełnej piranii. Oczywiście inni gracze zrobią wszystko, aby Carlos wpadł do wody właśnie w twojej kolejce, co zaowocuje punktem karnym. Jeżeli ktoś dostanie trzeci taki punkt, przegra, a reszta graczy odniesie wspólne zwycięstwo. Piranie! to zabawa
w dedukcję i blef, ponieważ karty wskazujące kierunek ruchu Carlosa zagrywa się w tajemnicy przed innymi uczestnikami zabawy. Jest to co prawda tytuł nieco leciwy, ale w 2005 roku zdobył między innymi nagrodę dla najlepszej gry dla początkujących graczy w Japonii oraz nagrodę dla dziecięcych ekspertów w Niemczech.

Premiera Piranii! już pod koniec maja.

KOWALE LOSU

Druga propozycja wydawnictwa Rebel w naszym majowym zestawieniu to Kowale Losu, czyli innowacyjna gra kościana, w której podczas rozgrywki gracze będą ulepszać ścianki kostek, zmieniając – dosłownie – ich wartości na lepsze. W tej grze zostaniecie bohaterami, będziecie walczyć z legendarnymi potworami, zdobywać mityczne artefakty i gromadzić punkty chwały za swe czyny. Pozwolą wam one na dokonywanie zmian ścianek na kościach, wymieniając w ten sposób te gorsze na lepsze i zdobywając nowe umiejętności. A zatem szacowanie prawdopodobieństwa, decydowanie o rozłożeniu efektów, rezygnacja z niektórych, aby zwiększyć szansę na wylosowanie innych. Czegóż chcieć więcej?

Premiera gry już w czerwcu.

51. STAN: MASTER SET – ZGLISZCZA

Na koniec propozycja od Portal Games, czyli 51. Stan: Zgliszcza. To pierwsze rozszerzenie do gry 51. Stan: Master Set inspirowane starym dodatkiem o nazwie Ruiny wydanym w 2012 roku. Nowy zestaw pięćdziesięciu kart z dodatku Zgliszcza wprowadza ulubione karty z oryginalnego rozszerzenia, które dodają nową mechanikę do podstawowej wersji gry. W Zgliszczach nic nie jest stracone, a wszystko da się odzyskać. A zatem będziecie mogli przeglądać stos kart odrzuconych w celu odnalezienia najbardziej wartościowych lokacji i ponownego ich użycia w swoim Stanie. Rozszerzenie wprowadza również karty, które mocno wpływają na Ruiny, czyniąc grę jeszcze ciekawszą wędrówką po zgliszczach zniszczonego świata.

Premiera gry przewidziana jest na czerwiec.

Moje statki są bardziej kolorowe, niż twoje

YAMATAI

Kiedy na jednym pudełku znajduje się logo Days of Wonder, a obok nazwisko Bruno Cathala, mniej więcej wiemy, czego się spodziewać. Kombinowania jak tu uzbierać najwięcej punktów, odzianego w przepiękne wydanie kipiące kolorami i niesamowitymi komponentami. Czy właśnie takie rzeczy znajdziemy w pudełku z Yamatai?

Gra od początku przekonuje nas, że jest piękna. Śliczne, kolorowe i duże żetony, mniejsze oraz większe drewniane elementy. Całość ocieka pięknym i starannym wykonaniem. Days of Wonder ma po prostu swoje standardy i stara się ich trzymać.

Pozostaje pytanie czy Bruno Cathala też trzyma się w tej grze wysokich standardów. Nie jest on jej jedynym projektantem, ponieważ razem z nim tworzył ją Marc Paquien. Jak poszło obu panom? Zasady gry są dość proste. Naszym celem jest zebranie jak największej liczby punktów. Standard, prawda? Punkty można zdobywać przez zabudowanie archipelagu niewielkich wysepek różnymi budynkami. Aby tego dokonać, najpierw musimy doprowadzić do tych wysp flotę różnokolorowych stateczków, zebrać z nich żetony wyglądające jak kolorowe plastry cytryn i mieć odpowiedni budynek dostępny do zbudowania.

Wygląda to dość banalnie. Na początku tury wybiera się specjalny kafelek, który daje graczowi do wykorzystania pewną liczbę kolorowych statków, jakąś specjalną zdolność w trakcie tury, a jednocześnie wyznacza kolejność graczy w kolejnej turze. Następnie gracz może kupić stateczki, którymi będzie pływał pomiędzy wyspami. W końcu nadchodzi główna część zabawy i gracz rozstawia statki ze swoich zasobów na mapie. Statki są różnokolorowe i ich ustawienie musi być zgodne z pewnymi zasadami. Pierwszy statek

może być dowolnego koloru, jeśli zaczyna z brzegu mapy, ale jeśli chcemy go ustawić jako przedłużenie jakiejś linii, musi pasować kolorem do ostatniego okrętu w tejże. Kolejne statki, jakie będziemy dokładać do linii w danej turze, mogą być już dowolnego koloru. Co istotne, ustawiane przez nas statki mogą być później użyte do pewnych akcji przez innych graczy, nie są one bowiem naszą własnością.

Ustawianie statków ma dwa główne cele. Po pierwsze, pozwala zdejmować z wysp żetony cytryn potrzebne do wynajmowania specjalistów. Po drugie i ważniejsze, funkcją statków jest wznoszenie budowli na wyspach. Każdy z dostępnych budynków ma pewne wymagania, które trzeba spełnić, aby go zbudować. To liczba i kolor statków, jaki sąsiadują z wyspą w momencie budowy. To właśnie dlatego, kiedy ustawiamy statki na planszy, tworzymy wzory nie tylko dla siebie, ale i potencjalnie dla naszych przeciwników. A co ze specjalistami? Dzięki żetonom w kształcie plastrów cytryny możemy wynajmować specjalistów, którzy dają nam zdolności „naginające" zasady gry, a dodatkowo zapewniają cenne punkty zwycięstwa. Ze specjalistami mam jednak mały problem. Choć wprowadzają oni ciekawe elementy do taktyki, to jednak niektórzy wydają się być zdecydowanie słabsi od innych i mniej opłacalni do zakupu. Ale może to tylko takie wrażenie.

Gra kończy się wtedy, gdy skończą się budynki jednego z graczy, łodzie jednego koloru albo specjaliści lub budynki na stosie doboru. Kiedy do tego dojdzie, liczymy punkty i wyłaniamy zwycięzcę.

I to wszystko. Piękna, kolorowa i dość prosta mechanicznie gra, która pozwala jednak na pewne decyzje i wybory. Co ważne, owe decyzje wpływają nie tylko na nas samych, ale również na możliwości innych graczy. Czasem można sprytnie kogoś przyblokować lub zmusić go do wydania pieniędzy na jakąś łódkę, jeśli chce zrobić dobry ruch. Czasem zaś wręcz przeciwnie, chcąc nie chcąc podamy przeciwnikowi drogę do sukcesu na tacy. Nie jest to jednak zbyt irytujące. Trzeba pogłówkować, nieco abstrakcyjnie, z pewnym wyprzedzeniem, ale da się to ogarnąć. Jasne, że przy większej liczbie graczy pojawia się chaos, który utrudnia planowanie, ale nie jest to uciążliwe. Nie powoduje też zbyt długich przerw pomiędzy turami. Mimo że trzeba pomyśleć, nie trwa to jednak zbyt długo.

Yamatai jest często porównywane do **Pięciu Klanów**. Część graczy twierdzi, że to **Yamatai** jest lepsze, część wręcz przeciwnie. Ja napiszę, że jest inne. Operowanie kolorami i swego rodzaju wzorami sprawia, że faktycznie czuć pewne pokrewieństwo. Tyle, że ciężko tu orzec, co jest lepsze, a co gorsze. Moim zdaniem **Yamatai** jest nieco łatwiejsze i bardziej oczywiste w trakcie rozgrywki. Podoba mi się bardziej niż **Pięć Klanów**, ale jestem daleki od napisania, że powinno się zawsze wybierać **Yamatai**.

Najlepiej zagrać w obie te gry i wybrać tę metodę układania kolorowych wzorków, która przypadnie wam bardziej do gustu. Szkoda tylko, że **Yamatai** kosztuje powyżej dwustu złotych. Niestety, ale całe to piękno musiało przełożyć się na cenę.

- jakość wykonania,
- proste zasady,
- pozwala pokombinować.

- niektórzy specjaliści wydają się być zdecydowanie słabsi i mniej opłacalni od innych,
- trochę zbyt wysoka cena.

Yamatai
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 13+
Czas gry: ok. 75 minut
Cena: 209,95 złotych

R E K L A M A

rebel

CORTEX Wyzwania

DOSTĘPNA RÓWNIEŻ WERSJA DLA NAJMŁODSZYCH

Dzieci!

RUSZ GŁOWĄ!

WSPANIAŁA GRA DLA CAŁEJ RODZINY

Rzut okiem
na planszówkowe akcesoria

Wiosna to czas porządków w domu. Ja postanowiłem uporządkować swoje gry i trochę je odpicować. Przetestowałem kilka akcesoriów, które pomogą nie tylko przedłużyć żywotność komponentów, ale także ułatwią ich przechowywanie oraz samą rozgrywkę. Opiszę, jak w boju sprawdziły się skrzynie na planszówki, inserty i organizery, koszulki na karty, a także torby do transportu.

Porządek musi być

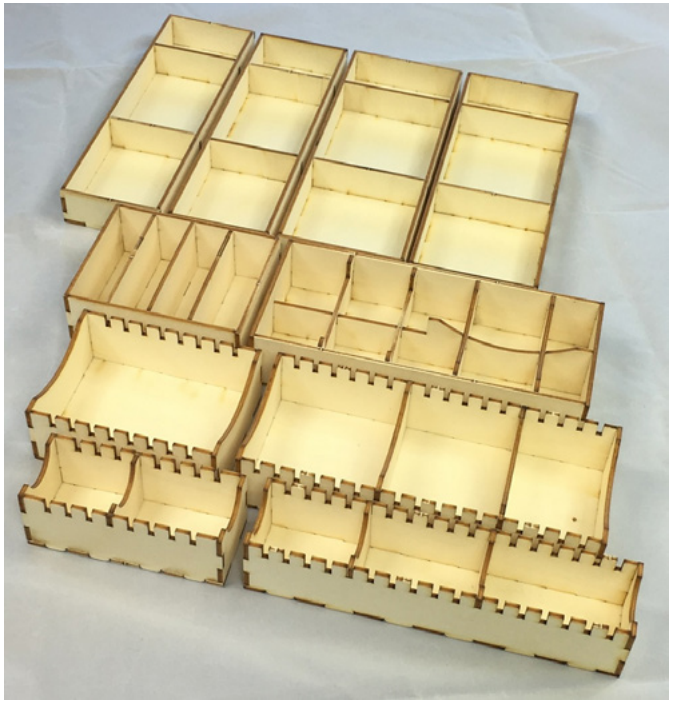
Na początek zająłem się ogromną **Skrzynią strachu** dedykowaną grze **Eldritch Horro**r i stworzoną przez GeekMod. Byłem bardzo zaskoczony jej rozmiarem, który robi spore wrażenie. Skrzynia dostarczana jest do klienta już złożona, a na wieku znajduje się gustowny i bardzo dobrze wykonany grawer. W środku znajdują się inserty do samodzielnego złożenia i sklejenia. Wszystkie elementy należy dość ostrożnie wyjąć z ramek: praca ta przypomina usuwanie elementów z wyprasek z gier. Następnie zgodnie z załączoną instrukcją trzeba skleić je klejem do drewna. Praca ta jest dość prosta i nawet osoby pozbawione zdolności technicznych powinny sobie z nią poradzić. Jak już inserty są gotowe, możemy przepakować do skrzyni zawartość gry oraz dodatków. Trzeba przyznać, że skrzynia jest świetnie zaprojektowana i każdy żeton, plansza oraz instrukcja mają tu swoje miejsce. Nie dość, że wszystko świetnie się mieści, to w dodatku zaoszczędzamy przestrzeń związana z przechowywaniem pudełek. Dzięki zastosowaniu kilku insertów, rozłożenie gry zajmuje mniej czasu. Skrzynia to świetny produkt pozwalający przede wszystkim zaoszczędzić mnóstwo miejsca.

Jedna z moich ulubionych planszówek, czyli **Terra Mystica** z dodatkiem, to koszmar, jeśli chodzi o rozkładanie i pakowanie gry. Do przechowywania elementów używam ponad dwudziestu woreczków strunowych. Insert zaproponowany przez GeekMod ma w zamyśle nie tylko ułatwić przechowywanie komponentów, ale także skrócić czas przygotowania do rozgrywki. Podobnie jak w przypadku skrzyni, samodzielnie składamy i sklejamy insert, a następnie umieszczamy w nim wszystkie elementy gry. W tym przypadku też wszystko się zmieściło (gra i dodatek), a po otwarciu pudełka mamy przyjemny widok. Dzięki wyjęciu poszczególnych modułów, możemy bardzo szybko przygotować się do rozgrywki. Co ciekawe, niezależnie od tego, w jaki sposób ustawimy pudełko (pionowo lub poziomo), wszystkie elementy trzymają się na swoich miejscach i nie wypadają z przegródek.

Niestety w instrukcji skrzyni oraz insertu brakowało informacji, gdzie umieszczać poszczególne elementy. Na szczęście na stronie producenta znajdują się szczegółowe zdjęcia, z których można skorzystać i ułatwić sobie pracę.

Bezpieczeństwo ponad wszystko

Fanów gier planszowych można podzielić na dwie grupy: tych, którzy „koszulkują" każdą grę z kartami i tych, którzy od tego stronią, uważając to za zbędny wydatek. Na początku mojej przygody z grami należałem do tej pierwszej grupy. Każda karta była zabezpieczona w koszulki Mayday lub Fantasy Flight Games. Im bardziej rozrastała się moja kolekcja, tym rzadziej stosowałem to rozwiązanie, przede wszystkim ze względów ekonomicznych. Ostatnimi czasy pojawiło się więcej producentów i marek koszulek, a co za tym idzie ich ceny znacznie spadły, ja zaś znów zacząłem zabezpieczać swoje karty, ale tylko w grach, które na stole lądują często. Niedawno swój debiut miały protektory sygnowane marką Rebel i to właśnie je postanowiłem przetestować. Podobnie jak w przypadku uznanych marek, mamy tu do czynienia z dwoma grubościami koszulek pakowanych po sto sztuk. Ich cena nieznacznie się różni, ale jakościowo są to dwa odrębne produkty. Seria Premium to naprawdę wytrzymałe i grube koszulki. Świetnie nadają się do zabezpieczenia kart, które często są tasowane lub przekładane podczas gry. Muszę jednak przyznać, że znacznie powiększają objętość talii, co przez niektórych będzie niemile widziane. Standardowe protektory są prawie dwukrotnie cieńsze i karty w nich zabezpieczone lepiej sie tasują, a także zajmują mniej miejsca. W obu przypadkach trzeba naprawdę mocno się wysilić, aby rozerwać folię. Same koszulki świetnie pasują do kart:



testowałem je na **Terraformacji Marsa**, **7 Cudach** i **Talismanie**. W porównaniu z innymi markami koszulki te wypadają naprawdę dobrze i uplasowałbym je wśród liderów tego segmentu rynku. Cieszy fakt, że Rebel stworzył stronę, na której możemy dopasować protektory do gier, co znacznie ułatwia dokonywanie zakupu.

Zabezpiecz swoje rozgrywki

Wielokrotnie podczas gry denerwowałem się na wydawnictwa, że nie mają pomysłu, w jaki sposób rozwiązać problemy z przesuwającymi się znacznikami na planszach graczy. Jeśli graliście w Eclipse, **Terraformację Marsa** lub **Great Western Trail**, wiecie o czym piszę. Wystarczy, że ktoś przypadkowo poruszy stołem, a nasze znaczniki produkcji rozbiegną się po planszetce i nierzadko ciężko będzie odtworzyć sytuację przed tym zawirowaniem. Na szczęście do tych najbardziej znanych tytułów można dokupić pleksiglasowe organizery nakładane na plansze graczy, które zapobiegają takim sytuacjom. Ja przetestowałem dwa z nich do gier **Terra Mystica** oraz **Terraformacja Marsa**. Oba są dość grube i dobrze przylegają do plansz gracza. Kosteczki, dyski i drewniane elementy świetnie pasują do wyciętych otworów i znacznie poprawiają komfort użytkowania gry. Ciekawym zabiegiem wykorzystanym w organizerze do **Terra Mystica** jest po-

zostawienie połączeń pomiędzy wycięciami, dzięki czemu możemy swobodnie przesuwać kostki w „naczyniach z magią". Równie interesujące rozwiązania zastosowano w nakładce do gry **Great Western Trail**, gdzie część żetonów leży pod kątem, co pozwala na ich łatwiejsze wyjęcie. Muszę pochwalić zarówno wysoką jakość wykonania, jak i użyteczność gadżetów od GeekMod. Jeśli często grywacie w któryś z powyższych tytułów, to te nakładki na pewno usprawnią i ułatwią wam prowadzenie rozgrywek.

Jakoś te gry trzeba przewozić

Nie w każdym mieście znajduje się szwedzki market meblowy, a co za tym idzie, nie wszyscy maja dostęp do tanich niebieskich toreb, którymi można przenosić gry, ale i gruz z budowy. Na potrzeby niniejszego tekstu sprawdziłem dwie torby. Pierwsza z nich przygotowana została przez Dorotę Pietruszkę z Torby na planszówki. To bardzo lekka i estetycznie wykonana propozycja. Indywidualnie możemy ustalić materiał, z jakiego torba zostanie uszyta, a także jej kolorystykę. Mamy w niej dwie przegrody, które pomieszczą od trzech do czterech dużych gier. Każda torba ma też małą kieszonkę, do której zmieści się niewielka karcianka. Na życzenie możemy poprosić o wyhaftowanie napisu na klapie. Jej zalety to przede wszystkim niewielka waga, świetne i bardzo porządne wykonanie oraz możliwość personalizacji modelu. Niestety podczas przenoszenia gier trzeba uważać, żeby w nic nie uderzyć torbą, gdyż nie zabezpiecza ona przed takimi zdarzeniami. Drugim testowanym produktem jest torba na gry planszowe od GeekMod, która jest wykonana ze specjalnego, bardzo wytrzymałego i sprężystego materiału. Ścianki są wzmocnione gąbką, co powoduje, że mamy dodatkową ochronę przed uszkodzeniem pudełek. Torba składa się z jednej komory, w której znajduje się pasek zapinany rzepem uniemożliwiający przemieszczanie się gier, jeśli torba nie jest całkowicie wypełniona. W praktyce rozwiązanie to sprawdza się bardzo dobrze, gdyż planszówki nie latają po całej dość dużej komorze. Pod pokrywą znajduje się zamykana na suwak, dość spora kieszeń idealna na małe karcianki lub inne akcesoria. Wykonanie torby jest bardzo dobre, a zastosowane materiały wyglądają na bardzo trwałe. Jej zaletami jest spora pojemność, bardzo dobre zabezpieczenie przed uszkodzeniami gier, a także jakość wykonania. Torba bardzo dobrze nadaje się do transportu planszówek w samochodzie. Jest na pewno mniej poręczna niż opisywany wcześniej model, a także zajmuje więcej miejsca. Niemniej jednak, oba modele bardzo dobrze sprawdziły się w boju i w zależności od potrzeb użytkowników z czystym sercem mogę polecić obydwie.

Warto dbać o nasze gry, ponieważ część z nich nie doczeka się kolejnych dodruków. Akcesoria, które zaprezentowałem w artykule na pewno nam w tym pomogą, podniosą komfort grania i zaoszczędzą wiele miejsca.

REKLAMA

GeekMod.pl!

Porządek musi być!

Cyklady Monumenty

Mała rzecz, a cieszy

Dodatek Monumenty to właściwie mini-dodatek. W pudełku do Cyklad zmieściłoby się aż osiem pudełek Monumentów. Dodaje on do gry dziesięć dodatkowych budowli, czyli po dziesięć kart i figurek tychże. W porównaniu do dużych dodatków, Hades i Tytani, zawartość Monumentów jest skromna. Jest to na pewien sposób rozczarowujące. Jako fan Cyklad wołam o więcej. Z drugiej strony, gdybyśmy oczekiwali tylko dużych dodatków, wydawnictwo miałoby związane ręce.

Monumenty mogą kojarzyć się z rozszerzeniem **Metropolie Specjalne** z pudełka **Tytanów**. Nowy rodzaj Metropolii pozwalał graczom korzystać z dodatkowych bonusów. Trzeba było się jednak spieszyć, ponieważ tylko dwie pierwsze Metropolie otrzymywały premię.

W znacznym uproszczeniu, nowe rozszerzenie to takie stare **Metropolie Specjalne**. A dokładniej: pół-metropolie. Zamiast czterech budynków, wystarczą bowiem dwa, do tego mogą być tego samego rodzaju. Natomiast nadal pozostaje zasada, kto pierwszy ten lepszy i efekt, jaki ma to na rozgrywkę – jej znaczne zdynamizowanie.

Skąd zatem dość wysoka cena za dodatek w porównaniu do liczby komponentów? Nie płacimy tu za ilość, ale za jakość. Do tej pory w **Cykladach** tylko Oddziały, Flota, Stwory, Herosi i Artefakty otrzymywały swoje indywidualne figurki. Budynki symbolizowały zwykłe żetony. Dodatek **Monumenty** zastaje **Cyklady** tekturowe, a zostawia plastikowe.

Figurki wykonano tyleż starannie i estetycznie, co praktycznie. Jak pamiętamy, do tej pory każdy z budynków wyróżniał się indywidualnym kolorem – turkusowe Porty, ametystowe Świątynie, seledynowe Uniwersytety i fortece w kolorze ochry. Każdy z monumentów składa się z dwóch połączonych ze sobą elementów w tych kolorach.

Monumenty to nic innego jak hybrydy dwóch standardowych budowli. Nie wznosimy ich jednak w ramach rekrutacji określonego boga. Nie wznosimy ich również na miejscu przewidzianym dla budowli. Monument stawiamy niejako automatycznie, „za darmo", po spełnieniu określonych wymagań. A te to nic innego jak posiadanie dwóch budowli. I nie ma znaczenia czy te budynki wybudowaliśmy sami, czy przejęliśmy je od innego gracza. Figurkę stawiamy na planszy na dowolnej z naszych wysp/terytoriów i może ona zostać w przyszłości przejęta. Budynki, które umożliwiły wybudowanie Monumentu pozostają na swym miejscu – nie usuwamy ich z planszy, jak np. po wybudowaniu Metropolii.

Monumentów jest dziesięć, ale w pojedynczej rozgrywce bierze udział tylko część z nich. Przed rozgrywką losuje się z puli tyle Monumentów, ilu graczy weźmie udział w zabawie. Dlatego może minąć wiele rozgrywek, nim poznamy je wszystkie. Ja w ramach testów pozwoliłem sobie na ominięcie tej zasady i samodzielnie dokonywałem selekcji.

Jak to działa?

Przy posiadaniu dwóch Fortec jedno z naszych terytoriów jest nietykalne dopóki stacjonuje na nim choć jeden oddział, chyba że przeciwnik skorzysta z efektu Harpii i pozbędzie się tego oddziału. Dwa Porty chronią Flotę przed zniszczeniem. Forteca i Port powiększa siłę Oddziałów o siłę sąsiedniej Floty.

Uniwersytet w połączeniu z Fortecą lub Portem pozwala nam otrzymać w każdej rundzie darmowy Oddział lub Flotę, a przy połączeniu ze Świątynią obniża koszt Filozofów i Kapłanów, natomiast podwójny Uniwersytet znosi limit zakupu Filozofów.

Kombinacje ze Świątyniami pozwalają na otrzymanie Mitologicznego Stwora. Składając ofiarę z naszego Oddziału lub Floty, liczymy na łaskę bogów. Dosłownie - gdyż otrzymana przez nas karta Mitologicznego Stwora jest losowa. Świątynia i Port pozwala dobrać wierzchnią kartę z talii kart dobieranych, natomiast Świątynia i Forteca – losową z talii kart odrzuconych.

Na papierze może to wyglądać dość niepozornie, jednak dzięki Monumentom obrana przez nas strategia może być bardziej efektywna. Może to przypominać budowanie „silniczka" znanego z gier euro. Odkąd gramy z Monumentami, za każdym razem zwycięski ruch kończący grę był możliwy właśnie dzięki nim. A to wykorzystaliśmy po raz kolejny jakiegoś Stwora, a to ktoś nie mógł przejąć od kogoś Metropolii, a to ktoś wykonał brawurową szarżę Filozofami.

Również za sprawą **Monumentów** inaczej rozkłada się licytacja na poszczególnych bogów. Monumenty to bowiem dodatkowa zmienna, którą musimy brać pod uwagę. Jak wiadomo bóg to budynek, a budynki to Monument. Jeśli uwzględniamy go w naszym planie, musimy być szybsi.

Rozczarowująca jest jedynie instrukcja ze względu na swą oszczędność. Nie odpowiada na szereg pytań. Czy przy ewentualnej stracie budynku zachowujemy Monument? Czy ten sam budynek może posłużyć do postawienia kilku Monumentów? Czy można posiadać kilka Monumentów na jednej wyspie/terytorium? Czy autorzy wyszli z założenia, że jeśli coś nie jest wspomniane w instrukcji, jest dozwolone? Kilkukrotnie zabawę psuły nam dyskusje wokół zasad. Nie wierzę, że przy obecnej masowej rzezi drzew zabrakło papieru na pogłębione i precyzyjne opisanie reguł.

Podsumowując, ów dodatek jest jak program 500+. Zachęca do powiększania naszej infrastruktury. Przy jednym budynku nie otrzymujemy nic, a dopiero przy dwóch i więcej robi się ciekawie.

- możliwość wyboru nowych strategii,
- dodatek tylko wydaje się niepozorny,
- figurki,
- dynamizuje rozgrywkę.

- brak FAQ,
- w porównaniu do poprzednich dodatków wypada blado,
- cena przekłada się tylko na jakość, a nie na ilość.

Cyklady: Monumenty
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk
Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: 79,95 złotych

GEJSZE

Minimum zasad • Maksimum strategii

Ta gra cię zaskoczy! Masz do wykonania tylko 4 akcje!
Od kolejności, w jakiej je wykonasz zależy twój wynik!

Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA
www.naszaksiegarnia.pl

Tytuł oryginalny Hanamikoji™

Namalujmy coś po japońsku

KANAGAWA

Wydawnictwo 2Pionki to taka bardziej rodzinna część Portalu. Daje nam gry, które są lekkie, przyjemne, w miarę proste i dla każdego gracza. Nie znaczy to jednak, że są to gry banalne. Wiele z nich wymaga kombinowania i pomysłu na rozgrywkę. A niektóre są dużo bogatsze, niż to na pierwszy rzut oka wygląda.

Na przykład taka **Kanagawa**. Gra traktująca o malowaniu pejzaży w japońskiej szkole malarstwa pod okiem starego mistrza. Pierwsze wrażenie to w większości przypadków zachwyt nad jakością wykonania gry. Nietuzinkowa grafika na pudełku, śliczne komponenty, mata do zwijania sushi… przepraszam: plansza do wykładania kart. Każdy kawałek tej gry podkreśla temat i buduje klimat. Choć po lekturze instrukcji wydaje się, że klimat jest tam zbędny, ponieważ mamy do czynienia z grą, w której połączono zarządzanie ryzykiem i logiczną układankę, to klimat jednak jest i to całkiem ładnie zbudowany.

Gra polega na malowaniu pejzażu. W tym celu będziemy dobierać karty wykładane na planszę szkoły. Mamy tu element ryzyka, ponieważ karty wykładane są stopniowo. Do tego, niektóre z nich nie są odkryte, a tylko rewers daje nam pewne informacje na temat tego, co jest po drugiej stronie. Po wyłożeniu pierwszej partii kart, każdy z graczy może zdecydować czy chce wziąć karty i idzie malować, czy zostaje w szkole i czeka na kolejne. Jeśli zabiera karty, zbiera całą ich kolumnę i rozpoczyna malowanie. Więcej kart w tej turze nie dostanie. Jeśli zostanie, do szkoły dokładana jest kolejna partia kart. Maksymalnie w każdej kolumnie (a na planszy jest jedna kolumna na gracza) mogą znaleźć się trzy karty.

Skąd będziemy wiedzieli czy chcemy karty, czy jeszcze wolimy poczekać? To nieco skomplikowane. Zebrane karty można wykorzystać na dwa sposoby. Można je dodać do pejzażu, czyli po prostu coś namalować. Można też za ich pomocą rozbudować pracownię, co pomoże nam w malowaniu kolejnych kawałków obrazu.

Jeśli chcemy namalować fragment pejzażu, musimy wziąć pod uwagę kilka rzeczy. Najważniejsza to fakt czy mamy w pracowni odpowiednie farby i dostępne pędzle. Każda karta z pejzażem zawiera bowiem informację, jaką farbą należy ją malować i ile trzeba jej użyć. A japoński artysta w jednej turze używa każdej farby i pędzla tylko raz. Dlatego też rozbudowa pracowni (czyli użycie zebranych kart w inny sposób) jest ważna. Dzięki temu dostajemy nowe farby, pędzle i inne ważne narzędzia pomagające malować.

Przy malowaniu patrzymy też na to, co jest na pejzażu. Możemy malować drzewa, ludzi, zwierzęta lub budynki. To wszystko jest ważne, gdy chcemy dostać dyplom od mistrza.

Trzecią sprawą jest harmonia naszego dzieła. Każda karta pejzażu jest utrzymana w klimacie jednej z pór roku. Dobry malarz stara się wprowadzić do swojego dzieła harmonię, czyli mieć jak najwięcej kart z tą samą porą roku. I najlepiej, żeby były one położone obok siebie. Na szczęście czasem pojawia się burza, która mimo swojej gwałtowności potrafi zapewnić ciągłość harmonii pory roku.

Całe to malowanie ma tylko jeden cel, czyli zebranie jak największej liczby punktów. Jednym ze źródeł tych punktów są dyplomy, które można zdobyć w trakcie gry. Żetony dyplomów podzielone są na kilka kategorii. Niektóre dotyczą obrazu, niektóre zaś pracowni. W każdej z kategorii jest kilka dyplomów, które są coraz trudniejsze do zdobycia, ale i warte coraz więcej punktów. Tyle, że żaden gracz nie może mieć więcej niż jednego dyplomu z danej kategorii (oznaczonej kolorem). Co ciekawe, mamy tu kolejne zarządzanie ryzykiem. W momencie, w którym gracz spełnia warunki otrzymania dyplomu, musi zdecydować się czy go bierze i tym samym blokuje sobie możliwość zdobycia lepszego dyplomu z tej kategorii w przyszłości, czy odpuszcza i stara się powalczyć o te lepsze. Jeśli jednak odpuści, nie może już do niego wrócić. Nie da się więc po kilku turach stwierdzić, że jednak nie

damy rady namalować kolejnych drzew i chcemy ten słabszy dyplom. Wzgardziłeś to cierp.

Na końcu gry punkty dostajemy też za: liczbę kart w naszym pejzażu, ewentualne punkty widoczne na kartach, jakie namalowaliśmy lub dodaliśmy do pracowni oraz za harmonię, czyli najdłuższy ciąg tej samej pory roku.

I tak w sporym skrócie wygląda **Kanagawa**. Śliczna i sprytna gra, w której mamy do podjęcia całkiem dużo istotnych decyzji, niektóre w oparciu o niepełne dane. Wszystko to całkiem fajnie się zazębia i powoduje, że mamy do czynienia z naprawdę dobrą grą. Grą, która sprawdzi się na rodzinnym stole oraz jako przerywnik dla planszowych wyjadaczy.

Kanagawa ma tylko jeden irytujący problem. Mechanika wymaga, aby podkładać zebrane karty pod siebie w odpowiedni sposób. Tworzymy przez to coraz dłuższe ciągi kart. A już podłożenie pierwszych jest dość ciężkie. Im dalej w las, tym gorzej. Nierzadko cały obraz się nam rozwali i musimy go przywracać do stanu pierwotnego, ponieważ kolejność kartoników jest oczywiście bardzo ważna. Problem maleje, gdy gramy na czymś miękkim, ale kiedy wszystko leży na gładkim, twardym stole, można dostać szału.

To jednak jedyny mankament, jaki rzucił mi się w oczy w przypadku **Kanagawy**. Poza tym „manualnym" problemem, gra jest po prostu świetna. I z tego co widziałem na przykład na Pyrkonie, nikt nie odchodził od stołu ze skwaszoną miną. Aż chce się malować, a po grze zrobić sushi na macie.

- przepięknie wykonana,
- proste zasady,
- dużo kombinowania.

- podkładanie kart pod siebie jest irytujące,
- trzeba bardzo pilnować, co dzieje się na stole.

Kanagawa
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 99,95 złotych

GROZA W EPOCE KRÓLOWEJ WIKTORII

Gra duńskiego projektanta Asgera Johansena jest drugą nowością wydawnictwa Grey Fox Games, która ukazała się na zeszłorocznych targach w Essen. W przeciwieństwie do Order of the Gilded Compass, recenzowanej przeze mnie w marcowym numerze RT szybkiej kościanki, London Dread to duża i dość rozbudowana kooperacyjna gra przygodowa przenosząca graczy na spowite mgłą i zalane falą zbrodni ulice stolicy wiktoriańskiej Anglii.

Wystarczy rzut oka na opakowanie gry i jego zawartość, żeby stwierdzić, że szykuje się ciekawa pozycja dla wielbicieli ameritrashu. Solidne i ozdobione klimatyczną ilustracją pudełko mieści w sobie wygodną wypraskę specjalnie dopasowaną do komponentów. Tych jest naprawdę sporo i są dobrej jakości: duża, bardzo czytelna plansza, fenomenalne zegary graczy, masa kart i wydrukowanych na grubej tekturze żetonów, siedemnaście specjalnych kostek oraz trochę drewna. Całość bardzo fajnie prezentuje się od strony wizualnej: oprawa graficzna jest schludna i spójna, a specyficzna kreska ilustratora Snorrego Krogha przywodzi na myśl skojarzenia z komiksem noir. Wszystkie oznaczenia na elementach gry są też szalenie intuicyjne i bardzo czytelne – **London Dread** to w mojej opinii kawał naprawdę solidnego projektu graficznego, zarówno jeśli chodzi o estetykę, jak i użyteczność. Nie jest to jednak gra wykonana całkiem idealnie. Plansza jest bardzo duża i wytrzymała, ale trochę nierówna. To akurat przypadłość wielu gier z obszernymi planszami, jednak tutaj jest wyjątkowo irytująca ze względu na fakt, że na planszy rozkłada się dużo kart, które czasem po prostu lekko się zsuwają z odpowiadających im miejsc. W dobie popularności przygodówek z masą wielkich figurek może również nieco dziwić to, że postacie graczy reprezentowane są przez kartoniki wetknięte w plastikowe podstawki – dla mnie to akurat nie problem, ale niektórzy fani gatunku, przyzwyczajeni do rozmachu, z jakim produkowane są w ostatnim czasie gry przygodowe, mogą być nieco zawiedzeni. Dodatkowo niektóre karty zostały wydrukowane z drobnymi błędami, jednak większość nakładu gry zawiera od razu w pudełku „zestaw naprawczy" – karty wydrukowane w sposób prawidłowy i gotowe do wymiany. Podsumowując, pomimo pewnych wad **London Dread** prezentuje się według mnie dobrze – jest tytułem wykonanym i zilustrowanym bardzo przyzwoicie, choć może nie z najwyższej półki.

Kilka osobnych słów należy się sposobowi prezentacji zasad gry. W pudełku znajdziemy dwie broszury w języku angielskim – instrukcję oraz przewodnik fabularny. Niestety ich jakość pozostawia sporo do życzenia. Czepialscy angliści dopatrzą się kilku błędów językowych, ale nie to jest najgorsze – po lekturze instrukcji dołączonej do gry po prostu nie będziemy w stanie zagrać prawidłowo! Brakuje w niej paru ważnych informacji i sytuację ratuje dopiero dostępna w Internecie poprawiona wersja zasad oraz FAQ i niezastąpione przy tego typu problemach forum serwisu Board Game Geek. Choć oczywiście dotarcie do tych materiałów nie jest wcale trudne, to według mnie wszystko, co niezbędne do gry w grę planszową powinno znajdować się w pudełku, o ile sam wydawca nie zaznacza bardzo wyraźnie, że potrzebować będziemy czegoś jeszcze. Tutaj niestety Grey Foxowi należy się duży minus.

Gdy już zapoznamy się ze wszystkimi niuansami reguł, zarówno w instrukcji, jak i online, możemy usiąść do pierwszej partii. **London Dread** to tytuł przeznaczony dla od dwóch do czterech graczy w wieku od czternastu lat. Wcielamy się w nim w postacie mierzące się z dziwnymi i niepokojącymi wydarzeniami, jakie mają miejsce na ulicach wiktoriańskiego Londynu. Świat gry to wypadkowa inspiracji klasykami literatury grozy – Lovecraftem i Poe, z dużą domieszką detektywistycznego klimatu rodem z opowieści o Sherlocku Holmesie. I choć o uniwersum **London Dread** nie dowiadujemy się zbyt wiele, wcale nie przeszkadza to mocno wciągnąć się w rozgrywkę i poczuć jej atmosferę, zwłaszcza, że mechanika doskonale z nią współgra. Gra posiada cztery scenariusze, zaprojektowane tak, aby każdy rozegrać w ramach jednej partii, z kolei pojedynczy scenariusz podzielony jest na rozdziały. Rozdział zaś składa się z dwóch faz: planowania i historii. W tej pierwszej musimy odkryć rozłożone na planszy karty, które reprezentują różne elementy fabuły gry oraz wspólnie zaplanować, kto i w jakim czasie je zrealizuje. Służą do tego specjalne zegary graczy i zestawy żetonów z numerami odpowiadającymi lokacjom na planszy oraz strzałkami potrzebnymi do poruszania się pomiędzy dzielnicami. Mechanizm jest banalnie prosty – cały rozdział to jeden dzień w świecie gry, a na zegarach mamy pola odpowiadające konkretnym godzinom. Na nich, oczywiście najlepiej w porozumieniu z innymi uczestnikami, należy rozłożyć żetony informujące, gdzie o danej godzinie znajdzie się nasza postać.

Planszówki wykorzystujące programowanie akcji do późniejszego wykonania nie są niczym nowym ani odkrywczym, ale **London Dread** to gra trochę inna. Haczyk tkwi w tym, że faza planowania przebiega w czasie rzeczywistym, a drużyna ma jedynie dwanaście minut (w normalnej wersji zasad, a w wariantach trudniejszych – jeszcze mniej) na odkrycie kart na planszy, przemyślenie i zaznaczenie swoich ruchów. To dość mało czasu, działamy więc w pośpiechu i pod sporą presją, ale dzięki temu gra dostarcza naprawdę wielkich emocji. W fazie historii jest trochę spokojniej, sprawdzamy w niej bowiem rezultaty zaplanowanych wcześniej działań. Na rozłożonych na planszy kartach znajdują się ikony reprezentujące różne cechy i umiejętności postaci. Jeśli posiadamy wymaganą liczbę symboli, kartę uznajemy za rozpatrzoną pozytywnie i ląduje ona we wspólnej dla wszystkich graczy talii śledztwa. W przyszłości będziemy mogli użyć jej na swoją korzyść podczas rozwiązywania jakiejś trudniejszej karty. Jest to generalna zasada, od której wyjątek stanowią ukryte pomiędzy zwykłymi kartami karty fabuły, indywidualne dla każdego scenariusza. Jeśli nie uda się odnaleźć i odkryć ich wszystkich w ciągu dwunastu minut, drużyna przegrywa grę już na etapie fazy planowania. Podobnie dzieje się, gdy nie zaplanujemy swoich akcji tak, aby każda z kart fabuły została odwiedzona przez przynajmniej jednego gracza. Spotkanie nie musi zakończyć się sukcesem, ważne jest tylko, aby posunąć narrację naprzód.

Karty fabuły rozpatruje się w ten sposób, że za każdą posiadaną ikonę odpowiadającą symbolom na karcie gracz rzuca kostką akcji. Na każdej karcie znajdziemy inny rezultat mechaniczny i fabularny, zależny od liczby osiągniętych sukcesów (kość akcji jest sześciościenna i ma dwa pola z rysunkiem pięści oznaczające powodzenie). Gdy rozpatrzymy wszystkie odsłonięte karty, należy podnieść współczynnik grozy w mieście za każdą kartę, której nie udało się rozpatrzyć pozytywnie, albo której w ogóle nie zdążyliśmy odkryć w fazie planowania. Na tym etapie również drużynie grozi porażka - jeśli znacznik na torze grozy dotrze do pięćdziesiątego pola, partia natychmiast się kończy i zło triumfuje. Jeśli jednak uda się nam przetrwać wszystkie rozdziały scenariusza, przystępujemy do jego zakończenia. Najpierw gracze mogą, choć nie muszą, mierzyć się z wyzwaniami, które pozwolą im pozyskać dodatkowe kości akcji, niezbędne podczas ostatecznego starcia z głównym antagonistą danej partii. Finałowa konfrontacja to po prostu rzut wszystkimi zgromadzonymi przez graczy kostkami - liczbę sukcesów potrzebnych do zwycięstwa w całej grze wyznacza aktualny poziom grozy.

Choć na pierwszy rzut oka mechanika **London Dread** może wydawać się dziwna i skomplikowana, zapewniam, że wcale taka nie jest. Wszystko działa tu dość intuicyjnie, nie ma masy szczegółowych zasad, wyjątków od nich, ani wyjątków od tych wyjątków. Rozgrywka przebiega płynnie, sprawnie i dynamicznie, co jest w dużej mierze zasługą czasu rzeczywistego. Ten czynnik generuje dużo emocji i przyjemności z gry, ale też w największym stopniu stanowi o jej trudności. Mówimy o pozycji naprawdę wymagającej i niewybaczającej błędów - najmniejsze przeoczenie lub brak komunikacji w grupie podczas fazy planowania może poskutkować przegraną już po dwunastu minutach. Moim zdaniem to spory mankament. Owszem, gracze powinni być skupieni i planować uważnie, a przy tym szybko, ale jeśli gra dopuszcza możliwość porażki zanim tak naprawdę zacznie się w nią grać, nawet jeśli tylko w nielicznych skrajnych przypadkach, to jest z nią coś nie tak. Ten problem dotyczy jednak głównie początkujących graczy, po kilku partiach nabiera się bowiem doświadczenia i wie, na co należy zwracać szczególną uwagę podczas planowania. Tylko czy w tę grę rzeczywiście można zagrać kilka razy? Powtarzalność to duża wada większości tytułów opartych na scenariuszach, a w London Dread mamy ich tylko cztery. Teoretycznie to jeden dzień grania, no może dwa wieczory. W praktyce jednak regrywalność wcale nie jest mała - wprawdzie każda historia ma kilka stałych elementów fabularnych, ale wszystko dookoła nich jest inne i zupełnie zmienia się z każdą partią. Widzę tu pewne nawiązania do popularnej ostatnio konwencji legacy - scenariusze tworzą całościową fabułę i należy je przechodzić w określonej kolejności, ale w związku z tym, że w komponentach gry nie zachodzą żadne permanentne zmiany, nie ma mowy o jednorazowości. Jest natomiast masa emocji, niepewności i kombinowania, spora, ale nierujnująca rozgrywki losowość, a przy tym tona klimatu, czyli wszystko to, co miłośnicy gatunku lubią najbardziej.

London Dread to niewątpliwie jedna z najciekawszych gier, z jakimi się ostatnio zetknąłem. Rozbudowanych przygodówek, jednocześnie mających dość proste zasady i - przede wszystkim - łączących elementy czasu rzeczywistego oraz klasycznej rozgrywki turowej nie ma na rynku zbyt dużo. Dla mnie to przyjemny powiew świeżości w skostniałym świecie gier kooperacyjnych, wciąż zdominowanym przez niemłode już produkty stajni Fantasy Flight Games. Wpisując się w nowoczesne trendy, wydawca stworzył też towarzyszącą grze aplikację na urządzenia mobilne z systemami iOS i Android. Odmierza ona czas w fazie planowania i zawiera klimatyczną ścieżkę dźwiękową oraz nagrania wstawek tekstowych znajdujących się w przewodniku fabularnym. Stanowi zatem przydatną pomoc w trakcie rozgrywki, nie jest do niej jednak absolutnie niezbędna. Niezbędna jest natomiast dość dobra znajomość języka angielskiego, ponieważ czerpać pełną przyjemność z London Dread i chłonąć wiktoriańską atmosferę grozy możemy jedynie rozumiejąc wszystkie teksty na kartach i nagraniach. Mam ogromną nadzieję, że ta sytuacja nie potrwa już jednak długo, ponieważ fakt, iż w ponad pół roku od premiery żaden rodzimy wydawca nie zdecydował się na spolszczenie tego tytułu uważam wręcz za grzech. To bardzo wciągająca i solidna mechanicznie pozycja, nie tylko dla zagorzałych fanów kooperacji. Mimo niemałej, ale w pełni usprawiedliwionej ceny, warto na nią zwrócić uwagę.

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

- estetyka i czytelność elementów gry,
- prosta i intuicyjna, a przy tym nowatorska mechanika,
- dużo klimatu i emocji,
- aplikacja mobilna wspomaga rozgrywkę, ale nie jest do niej niezbędna.

- braki i nieścisłości w instrukcji,
- gra może bardzo szybko się skończyć,
- do pełnego wczucia się w klimat wymaga dobrej znajomości języka angielskiego.

London Dread
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: 60-90 minut
Cena: 219,95 złotych

Planszówkowa relacja z Festiwalu Fantastyki Pyrkon

Festiwal odwiedził Michał „Windziarz" Szewczyk

Festiwal Fantastyki Pyrkon z roku na rok gromadzi coraz więcej odwiedzających. Wraz ze zwiększoną liczbą uczestników, rozrasta się również program imprezy, a także liczba hal i pawilonów na terenie poznańskich targów. Udało mi się odwiedzić tegoroczną imprezę, zapraszam więc do lektury krótkiej relacji.

Podczas Pyrkonu 2017 miały miejsce dwa bardzo ważne wydarzenia dla świata planszowego w Polsce. Pierwszym był rebranding firmy Rebel. Ta od kilku miesięcy informowała w różnych mediach o nadchodzących zmianach i to właśnie podczas poznańskiej imprezy miało nastąpić uroczyste odkrycie kart. Rebel jak zwykle przygotował ogromne stoisko, tym razem mocno eksponując swoje nowe logo oraz barwy. Jak to zwykle bywa podczas takich działań, część odbiorców była zachwycona, a część krytykowała nowe szaty firmy. Pomimo zmian wizualnych uczestnicy bez problemu rozpoznawali wydawnictwo, które na ogromnym stoisku przede wszystkim promowało swoje hity, czyli ***Domek*** i **Terraformację Marsa**. Na stoisku mogliśmy też zagrać w nadchodzące zapowiedzi, czyli gry **Wynalazcy**, **Cortex** i **Go go gelato**.

Drugim bardzo ważnym wydarzeniem było rozdanie nagród **Planszowej Gry Roku**. Po raz pierwszy gala wręczenia laurów miała miejsce podczas poznańskiej imprezy. Mocno zmieniona kapituła w stosunku do lat ubiegłych głosowała na gry w czterech kategoriach: gra roku, familijna gra roku, zaawansowana gra roku oraz gra roku dla dzieci. Bank rozbiło wydawnictwo Rebel, które zgarnęło aż trzy główne nagrody. Ich **Terraformacja Marsa** sięgnęła po dwie statuetki: gry roku 2017 oraz zaawansowanej gry roku 2017. **Domek** został zaś wybrany najlepszym tytułem familijnym. Ostatnią nagrodzoną pozycją była **Epoka kamienia - Junior** wydawnictwa Bard. Nowością w tegorocznej edycji konkursu było wskazanie i wręczenie szeregu wyróżnień. I tak, wydawnictwo Galakta może szczycić się wydaniem najbardziej klimatycznej gry roku (**Star Wars Rebelia**). Jakub Rożalski został wyróżniony za najlepszą oryginalną grafikę dla gry **Scythe** (Phalanx). Nagrodzeni zostali także autorzy gier planszowych. Za debiut roku 2017 uznano Klemensa Kalickiego (**Domek**), a najlepszym polskim autorem gier planszowych został Filip Miłuński (**Capital**). Bardzo przyjemnym akcentem gali było uhonorowanie Adama Badury nagrodą specjalną im. Michała Gościniaka. W zamyśle jego twórców, wyróżnienie to ma trafiać do osób działających na rzecz środowiska graczy, często bezinteresownie. Adam Badura od lat opiekuje się ligami on-line, aktywnie działa na forum gier planszowych, a przede wszystkim organizuje wymianę gier: MatHandel. Muszę przyznać, że **Pyrkon** wydaje się być właściwym miejscem do wręczenia tych nagród, a spore zainteresowanie wydarzeniem zdaje się to potwierdzać. Organizatorzy nie tylko zapewnili wydawcom specjalne nalepki, dzięki którym już kolejnego dnia można było nabyć tytuły oznaczone logo nagrody, ale także przygotowali specjalne banery, które były wystawione w Games Roomie. Mam nadzieję, że kolejne odsłony konkursu będą coraz bardziej się profesjonalizowały i jeszcze bardziej wspomagały rozwój naszego hobby.

Opisując **Pyrkon**, muszę wspomnieć o nowościach prezentowanych podczas Festiwalu. Zacznę od Portalu, którego stoły zdominowane były przez pięknie wydaną **Kanagawę**. Wspaniała i niesamowicie zilustrowana gra familijna, kolejna w portofolio 2 Pionków. Oprócz tego mieliśmy możliwość spróbować wygrać w Fuse, szalonej grze kościanej rozgrywanej w czasie rzeczywistym. Lucrum Games pokazało polskie wersje wszystkich trzech wydań **Najemników**. To bardzo przyjemna gra karciana, w której próbujemy przechytrzyć przeciwnika. Dla miłośników kombinowana pozycja wręcz obowiązkowa. Oprócz tego prezentowano **Jak wściekłe psy**, grę dla aż dwunastu graczy, która fabularnie jest bardzo mocno osadzona w realiach hitu Quentina Tarantino. Wydawnictwo Trefl zapowiadało grę w klimatach escape roomów. Na Festiwalu można było spróbować piętnastominutowego scenariusza i musze przyznać, że **Unlock** (Rebel) i **Exit** (Galakta) będą mieć poważnego konkurenta w segmencie gier opartych na ciągu zagadek. Trefl Joker Line na sporym stoisku zachęcał do wypróbowania dodatku do **Boss monster**, a FoxGames zachęcał swoją nowością, czyli **Królestwem**. Na stoisku Czacha Games można było wypróbować prototyp od Imagine Real - **Wyścig odkrywców**, grę osadzoną w klimacie Indiany Jonesa. Bardzo mocno widoczni byli lokalni wydawcy, czyli Black Monk

oraz Cube Factory of Ideas. Ci pierwsi prezentowali swoje nowości, czyli fajną grę blefu **Rosyjska Ruletka** oraz kolejne odsłony **Munchkina**. Na stoisku można było spotkać Johna Kovalica, Ralpha Horsleya i Wayne'a Reynoldsa. Z podobnym rozmachem swoje najświeższe tytuły prezentowało wydawnictwo Cube. To tutaj, siedząc na poduchach niczym w sułtańskim pałacu, gracze poznawali orientalne smaki gry **Century Korzenny szlak**. Przy stolikach można było wypróbować także nieziemsko wydaną grę **Knitt Witt**. Oba stoiska były bardzo duże, estetycznie przygotowane, a liczba nowości mogła przytłaczać. Dla mnie to była uczta planszówkowa. Wystawcy stanęli na wysokości zadania i świetnie przygotowali się do prezentacji gier.

Muszę przyznać, że liczba atrakcji na stoiskach wystawców była ogromna. Pokazy premier lub nawet prototypów zachęcały do zatrzymania się i wypróbowania wszelkich nowości. Jeśli komuś jednak było mało, mógł oczywiście przejść do kolejnej hali, gdzie organizatorzy przygotowali Games Room. Cieszy to, że z roku na rok ta przestrzeń jest coraz większa. Mimo to prawie cały czas wszystkie stoliki były okupowane. Biblioteka tytułów była ogromna, a obsługa świetnie przygotowana. W godzinach porannych można było testować kilkanaście prototypów przygotowanych przez młodych autorów gier planszowych. Po raz kolejny na **Pyrkonie** przekonuję się, że ludzie uwielbiają grać i poznawać nowe tytuły.

Pyrkon obfitował w ogrom wielu innych atrakcji. Niestety te kilka dni to za mało, aby móc skorzystać z nich wszystkich. Gracze powinni czuć się usatysfakcjonowani mnogością atrakcji, ja zaś wiem, że przybywam za rok i po raz kolejny sprawdzę, jak rozrasta się ta impreza oraz kto tym razem mnie zaskoczy.

Fomori nadchodzą!

THE ARRIVAL

Historia Irlandii i mitologia tamtych ziem to wdzięczny temat na grę planszową, dość często wykorzystywany w różnych tytułach. W zeszłym roku zabrał się za niego Martin Wallace, ubierając w nowe szaty mechanikę znaną z wydanego jeszcze w zeszłym stuleciu Mordreda. Jego poprawioną i unowocześnioną wersję pod tytułem The Arrival wypuściła na rynek niemiecka firma Game's Up, a już niebawem Polacy z Tailor Games wydadzą jej rodzimą edycję.

Tło fabularne **The Arrival** to zamierzchła przeszłość Irlandii, w czasach, gdy znana była jako Erin. Gracze wcielają się tutaj w wodzów plemion, które chcą osiedlić się na Zielonej Wyspie, jednak konkurować będą nie tylko ze sobą nawzajem, ale też z przybywającymi z północy tajemniczymi i demonicznymi istotami zwanymi Fomori. Brzmi to wszystko bardzo dobrze i zapowiada klimatyczną, rozbudowaną grę strategiczną. Świetna ilustracja okładkowa zdobiąca duże pudełko również nastraja optymistycznie, jednak po otwarciu opakowania następuje małe rozczarowanie. Pod względem jakości produkcji wszystkie elementy prezentują się dobrze, ale oprawa graficzna pozostawia trochę do życzenia. O ile pudełko stojące na półce sklepowej zdecydowanie przyciąga wzrok, o tyle gra rozłożona na stole nie robi już takiego wrażenia. Plansza-mapa jest szaro-bura, karty narysowane bardzo schematycznie, a żetony Fomori wręcz obrzydliwe. Elementom gry nie można odmówić czytelności i intuicyjności oznaczeń, więc pod względem samej wygody grania nie jest źle, ale planszówkowi esteci będą nowym dziełem Wallace'a bardzo rozczarowani. Polski wydawca zapowiada, że nasza edycja będzie miała zmienioną oprawę graficzną, pozostaje więc mieć nadzieję, że będzie dużo lepiej niż w oryginale.

Ilustracje w planszówkach bywają różne, ale jedno, do czego swoimi wcześniejszymi dziełami przyzwyczaił graczy autor **The Arrival** to ciekawe mechaniki. Martin Wallace, nawet robiąc bardzo prostą grę pokroju **Świata Dysku: Wiedźmy**, poniżej pewnego poziomu projektanckiego nigdy nie schodzi i szczerze przyznam, że należy on do grona moich ulubionych twórców planszówek. Czy po raz kolejny stanął na wysokości zadania?

Cóż, pod względem czysto mechanicznym nie mam zbyt wielu zastrzeżeń. Angielska instrukcja jest krótka, jasna i w przystępny sposób prezentuje reguły gry, które zresztą same w sobie nie są przesadnie skomplikowane. Na początku rundy dociągamy karty z trzech stosów talii zarobków, które określają zasoby, jakimi potencjalnie w tej rundzie możemy dysponować. Gdy leżą przed nami cztery zakryte karty, odkrywamy pierwsze dwie i wybieramy, z czego zrezygnujemy. Każda karta zarobków zawiera różne symbole, które zawsze umieszczone są w trzech wierszach. Jeden z nich musimy skreślić już na początku, drugi po odkryciu trzeciej karty, a gdy odwrócimy czwartą, pozyskujemy zasoby ze wszystkich posiadanych kart, ale tylko z jednego, zawsze tego samego wiersza – tego, który pozostał wolny. To, co zarobiliśmy na początku rundy determinuje działania, jakie możemy podjąć w jej dalszej części.

Gracze po kolei wykonują po dwie akcje dopóki mogą cokolwiek zrobić, a cała runda kończy się, gdy wszyscy spasują. W **The Arrival** dzięki pozyskanym zasobom wznosimy fortyfikacje w kolejnych lokacjach, rozprzestrzeniamy lub powstrzymujemy inwazję Fomori, dobieramy dające dodatkowe opcje żetony taktyki albo zdobywamy najważniejszą w tej grze rzecz, czyli Punkty Sławy. Po rozegraniu odpowiedniej liczby rund (uzależnionej od liczby uczestników partii – od czterech rund przy dwóch graczach do sześciu przy pełnym, czteroosobowym składzie), porównujemy na planszy liczbę lokacji kontrolowanych przez graczy i przez Fomori. Jeśli wzniesionych przez ludzi fortyfikacji jest więcej niż miejsc zajętych przez demony, punktujemy za wzniesione fortyfikacje i niewykorzystane zasoby, a to w sumie z Punktami Sławy zgromadzonymi podczas gry oraz zaznaczonymi na odpowiednim torze daje końcowy wynik. Wygrywa oczywiście gracz, który zgromadził najwięcej PS. W przeciwnym wypadku zwycięzcę partii wyłania się inaczej. Podczas gry za każdym razem, gdy w fazie zarobków dobieramy żeton Fomori, rośnie też nasza pozycja na Torze Zepsucia, a jeśli na końcu gry to potwory górują nad ludźmi, triumfuje ten gracz, który na wspomnianym torze jest najniżej. Dodatkowo, gdy któryś z uczestników przekroczy w trakcie rozgrywki określoną graniczną liczbę Punktów Zepsucia, bieżąca runda okazuje się ostatnią, niezależnie od tego, ile jeszcze powinno się ich rozegrać.

Widzę w regułach **The Arrival** kilka prawdziwych projektanckich perełek. Bardzo ciekawy jest na przykład mechanizm kart zarobków. Po pierwsze dobieramy je w ciemno, a po drugie w procesie ich odkrywania musimy wyeliminować wszystkie wiersze oprócz jednego. Sprawia to, że nigdy nie mamy stuprocentowej pewności, jakimi zasobami na daną rundę będziemy dysponować. Planowanie nieco ułatwiają symbole na rewersach informujące o tym, czego potencjalnie może dostarczyć dana karta, ale dokładne wartości nie są znane. Trzeba więc częściowo zdać się na prawdopodobieństwo, a częściowo na los. To dodaje rozgrywce emocji, ale dla niektórych osób będzie też sporą wadą – niestety zdarza się czasem i tak, że po odsłonięciu trzech kart mamy opracowany misterny plan co zrobić w bieżącej rundzie, ale jego powodzenie zależy od zasobów z ostatniej, jeszcze nieujawnionej karty. A tych, jak na złość, albo na niej nie ma albo są, ale w wersie, z którego wcześniej zrezygnowaliśmy. To może irytować, zwłaszcza graczy bardziej nastawionych na skrupulatne przeliczanie, niż poleganie na szczęściu oraz intuicji. Podobnie z żetonami Fomori – są ich trzy rodzaje, ale dobieramy je zawsze zakryte, z jednej puli. Z tym elementem wiąże się jed-

nak rzecz, która mnie w **The Arrival** urzekła. Fomori to w grze „ci źli", ale wcale nie musimy z nimi walczyć za wszelką cenę, a często przeciwnie – możemy ich użyć do własnych celów. Fomori niszczą fortyfikacje przeciwników, a ich pokonywanie przynosi Punkty Sławy lub pozwala obniżyć swoją pozycję na Torze Zepsucia. Częstym manewrem jest więc położenie potwora na planszy w jednej akcji, aby w następnej od razu go odrzucić przy użyciu żetonu miecza. Jest to świetny zabieg mechaniczno-fabularny nadający grze sporo pikanterii. W moim odczuciu ogólnym problemem **The Arrival** jest jednak fakt, że te fajne smaczki nie ratują całości atmosfery rozgrywki. Jest tu po prostu bardzo „sucho" i nieprzesadnie emocjonująco. Jeśli już jakiś dreszczyk się pojawia, jest on związany z tym, o czym pisałem wcześniej – losowością i niepewnością w fazie zarobków. Tylko czasami jest to dreszczyk przyjemny. Poza tym mamy sporo manipulowania różnymi żetonami, dokładania na planszę kolejnych drewnianych dysków fortyfikacji itp., ale i tak większość kluczowych decyzji jest uzależniona od tego, jakie symbole znalazły się na dobranych przez nas kartach zarobków.

Nie mogę omawianej grze odmówić elegancji i obecności kilku naprawdę ciekawych rozwiązań mechanicznych, jak choćby wprowadzenia różnych warunków zwycięstwa w zależności od finalnej sytuacji na planszy, ale frajda płynąca z obcowania z tym tytułem stoi raczej na przeciętnym poziomie. Martin Wallace wszystko tu dokładnie przemyślał i zaprojektował tytuł bardzo w jego stylu, zabrakło mu jednak jednej kluczowej rzeczy – tego ulotnego i ciężkiego do zdefiniowania „czegoś", co każe nam wyciągać daną grę na stół przy każdej nadarzającej się okazji i czekać z wypiekami na twarzy na kolejną partię. Mam z tym tytułem podobny problem jak z **Grą o Tron** – zupełnie mnie nie wciąga, choć mechanikę ma świetnie zaprojektowaną. Tutaj wszystko dobrze działa, czas rozgrywki nie męczy, a zasady są stosunkowo łatwe do opanowania, a jednak mimo to nie czuję potrzeby wracać do **The Arrival**, w przeciwieństwie do wielu innych gier słynnego brytyjskiego autora. Tym razem wyszedł mu po prostu w miarę przyzwoity średniak – może i bardzo sprytnie zaprojektowany, ale raczej mało wciągający, pozbawiony klimatu, a na dodatek zwyczajnie brzydki. Po kilku partiach powędruje na półkę i długo jej nie opuści.

Dziękujemy wydawnictwu Game's Up za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.

- czytelność i wygoda używania komponentów,
- kilka bardzo fajnych rozwiązań mechanicznych.

- słabe ilustracje,
- oparcie ważnych decyzji na szczęściu,
- za mało emocji podczas rozgrywki.

The Arrival
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski
Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: 75-90 minut
Cena: ok. 185 złotych

UNLOCK!

Karaiany ESCAPE ROOM

UNLOCK!

Bardzo lubię chodzić do escape roomów. Przyznaję, że część z nich potrafi mocno zawieść oczekiwania, ale są też i takie, które wymagają sporej dawki kombinowania, myślenia oraz pracy zespołowej. Najfajniejsza dla mnie jest presja czasu, tykający zegar odliczający minuty pozostałe do uwolnienia się. Grałem w różne komputerowe implementację escape roomu, ale nie miałem jednak poczucia, że oddają one to, co dzieje się w rzeczywistości. Kwestią czasu było to, że doczekamy się przeniesienia tych doświadczeń na planszę.

Unlock! Wielka Ucieczka to nic innego jak escape room przeniesiony na talię kart. Miałem to szczęście, że zanim zagrałem w pełną wersję, przetestowałem scenariusz wprowadzający – **Elitę**. Dzięki temu mogłem sprawdzić czy mam ochotę sięgnąć po finalny produkt, czy pozostać jednak przy odwiedzaniu kolejnych zamkniętych pokoi różnych firm. Scenariusz ten nie tylko miał pokazać, czego można się spodziewać po rozgrywce, ale także nauczyć grać w grę i obsługiwać aplikację, która jest integralną częścią zagadki. **Elita** na tyle zachęciła mnie swoją konstrukcją, że bardzo wyczekiwałem pełnoprawnej gry. Scenariusz miał średni poziom trudności, a zagadki były dobrze skonstruowane logicznie. Trochę rozczarowywała szata graficzna, ale zdawałem sobie sprawę, że Space Cowboys dopracuje to w finalnym produkcie. Jeśli jeszcze nie wypróbowaliście scenariusza wprowadzającego, można go pobrać ze strony Rebela, samodzielnie wydrukować i rozegrać partię.

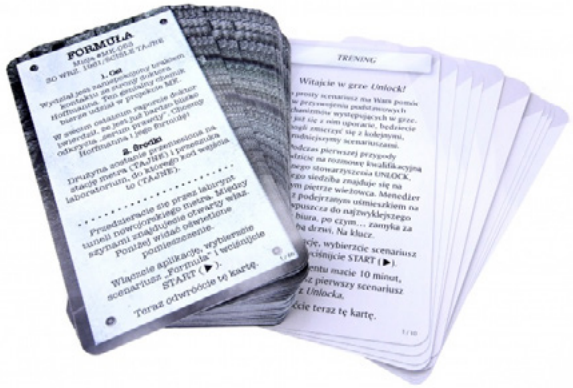
Unlock! to tak naprawdę trzy gry-scenariusze w średniej wielkości opakowaniu. Wszystkie różnią się tematycznie, a co za tym idzie graficznie, ich mechaniki są jednak bardzo podobne. Każda gra ma taki sam warunek zwycięstwa: musimy podać prawidłowy kod, który wpiszemy w aplikację. Mamy na to godzinę, swoje głowy i smartphone'a. Po zapoznaniu się z instrukcją, która wyjaśnia jak posługiwać się grą oraz jakiego typu zagadki będziemy musieli rozwiązać, odpalamy aplikację i przechodzimy do gry. Ta zawsze zaczyna się od przeczytania zadania, jakie przed nami stoi. Następnie odwracamy pierwszą kartę i jesteśmy gotowi do rozwikłania łamigłówki. Cała gra to talia kart, które na rewersach mają liczby lub litery. Wykonując zadanie, chcemy, aby jego wynikiem była podpowiedź, po którą z kart musimy sięgnąć jako następną. Czasami możemy się pomylić i odkrywając kartę, będziemy ukarani utratą cennego czasu. Gra cały czas posuwa się naprzód, kart w talii ubywa, a my przybliżamy się do uzyskania odpowiedzi. Aplikacja pełni podczas rozgrywki różne funkcje. Odmierza nam czas, pozwala na wprowadzanie kodów, ale co bardzo ważne, możemy ją wykorzystać do uzyskania wskazówki. W sytuacjach gdy nie mamy pomysłu jak ruszyć z grą lub zatniemy się na jakimś zadaniu, możemy wprowadzić numer karty do aplikacji, która udzieli nam wskazówek. Działa to podobnie jak w prawdziwych *escape roomach*, gdzie pracownik obsługi w sytuacji zawieszenia się graczy podpowiada delikatnie, jakie działanie trzeba wykonać. Podoba mi się to, że te wskazówki są dość ogólne i również wymagają analizy.

Poziom zagadek we wszystkich trzech scenariuszach oceniam jako średniozaawansowany. Część z nich jest oczywista, część jednak wymaga dłuższego zastanowienia. W grze mamy zagadki logiczne polegające na spostrzegawczości oraz matematyczne. Dzięki temu nie popadamy w rutynę, rozwiązując kolejne łamigłówki. Ma to swoje wady i zalety. Po rozegraniu jednego scenariusza część zagadek w kolejnych będziemy rozwiązywać mechanicznie na zasadzie analogii. Wprowadzenie zadań innego typu burzy tę rutynę i mocno odświeża formułę. Jeden ze scenariuszy dzieli grających na drużyny, co też mocno odbiega od utartej formuły i angażuje uczestników, wprowadzając nowy poziom kombinowania. Każdy scenariusz utrzymany jest w innym klimacie i w odróżnieniu do scenariusza **Elita**, są one bardzo dobrze przygotowane graficznie. **Unlock!** dość dobrze łączy ze sobą fabułę i mechanikę, co na pewno ucieszy fanów escape roomów.

Unlock! udanie oddaje klimat *escape roomu*. Grający mocno się angażują w grę i czują napięcie związane z upływającym czasem, frustracje z zatrzymania się na jakimś zadaniu i szczęście, kiedy rozwiąże się zagadkę. Gra skierowana jest raczej dla maksymalnie od trzech do czterech osób. Mnie najlepiej grało się w trzy osoby. Wynika to z tego, że karty nie są duże i każdy powinien mieć do nich dostęp. Przy czterech graczach jest to już mocno utrudnione, panuje spory zamęt i nie pomaga to w rozgrywce. Zagadki są zróżnicowane i oprócz jednego typu, który nie jest omówiony w instrukcji, większość jest bardzo satysfakcjonująca. Cechą gry jest wymóg posiadania urządzenia mobilnego, co dla niektórych będzie zaletą, a dla innych wadą. Mnie aplikacja nie przeszkadza, gdyż nie ingeruje w samą rozgrywkę i jest jedynie narzędziem potrzebnym do rozegrania partii. Wadą gry jest jej jednorazowość. Po skoń-

czonym scenariuszu nie mamy już powodu do niego wracać, ponieważ będziemy znali odpowiedzi na zagadki. Po zagraniu w scenariusz wprowadzający obawiałem się, że numery na rewersach kart będą sugerowały graczom rozwiązania zagadek. Na szczęście w finalnej wersji kart jest bardzo dużo i „szukanie" takich podpowiedzi jest po prostu mocno nieefektywne. Poza tym gra karze za „strzelanie" w odpowiedzi, zabierając graczom czas. Jeśli szukacie gry do kieszeni, **Unlock!** jest pod tym względem świetny. Idąc do znajomych, wyjmujecie talię kart, zabieracie ze sobą telefon i jesteście gotowi do gry.

Nie sposób nie porównać **Unlock!** do **Time Stories**. Obie gry są jednorazowe, bazują na pomyśle zagadek i w pewien sposób nawiązują do starych gier paragrafowych. **Unlock!** jednak maksymalnie koncentruje się na aspekcie zadań, które należy rozwiązać. To tak jakby usunąć z Times Stories całą otoczkę fabularną, klimat RPG i zostawić samą grę. Ogromną zaletą **Unlocka!** jest pozbycie się całkowicie losowości, która mogła niektórych denerwować. Tutaj gracze muszą wykazać się sprytem, wiedzą i umiejętnościami. Gra jest poza tym bardziej kompaktowa, co jest jej sporą zaletą. W moim odczuciu pomimo cech wspólnych to dwa różne tytuły i fakt, że jeden wam się spodobał lub nie, nie powinien rzutować na odbiór tego drugiego. Szczerze polecam **Unlock!** i czekam na kolejne scenariusze.



- mocno angażuje,
- świetnie oddaje klimat escape roomu,
- zagadki są ciekawe i dość zaawansowane.

- część zagadek nie jest wyjaśniona w instrukcji,
- wymaga posiadania urządzenia mobilnego,
- zagadki mogą się powtarzać.

Unlock! Wielka Ucieczka
Zrecenzował: Michał „Windziarz" Szewczyk
Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 119,95 złotych

Trudny żywot złodzieja

ZŁODZIEJE

Małe pudełko, kojarzące się raczej z grami G3 niż Rebela, kilkadziesiąt kart i krótka instrukcja. Po pięciu minutach można zacząć grać. Złodzieje! to w założeniu szybka i prosta gra karciana, która w trakcie rozgrywki zapewniała mi podobne odczucia jak Ucho Króla.

Celem gry jest posiadanie pod koniec rozgrywki łupów o jak największej wartości. Ano właśnie, zapomniałbym o fabule. W sumie jest ona nieistotna, ponieważ gra mogłaby być o wszystkim, no ale gwoli ścisłości fabuła jest, więc dwa słowa o niej. Jesteście złodziejami. Kradniecie pieniądze i próbujecie przechytrzyć innych złodziei, w odpowiednim momencie wywołując nalot policji. Dziwni ci złodzieje, ale co zrobić.

W swojej turze gracz ma do zrobienia dwie rzeczy – dobranie karty z talii, tak aby miał na ręce cztery i zagranie jednej z posiadanych kart. Najwięcej jest kart pieniędzy o wartości od 0 do 3 – to one stanowią łup złodziei. Podobnie jak w **Uchu Króla**, zagrywasz je po to, aby pomóc sobie (inni gracze nie widzą, jaką wartość mają twoje łupy) lub po to, aby zaszkodzić innym (zagrywasz odkrytą kartę łupu na innego gracza). Sednem gry jest to, że gracz nie może po prostu zbierać łupów o jak największej wartości. Dlaczego? Ponieważ drugim ważnym rodzajem kart są radiowozy. Gdy w grze pojawi się czwarty radiowóz, następuje nalot policji, czyli porównanie wartości posiadanych przez graczy łupów. Osoba, która ma ich najwięcej, wtasowuje je do talii, z której dociąga się karty. Tak, dobrze zrozumieliście – traci w ten sposób wszystko. W grze znajdują się jeszcze karty akcji, które przyspieszają lub opóźniają nalot policji lub pozwalają na przemieszczanie łupów pomiędzy graczami oraz karty samochodów ucieczkowych. Jeśli w polu gry znajdzie się siedem tych ostatnich, rozgrywka dobiega końca.

Nie ma co siadać do tej gry z nastawieniem na pokazanie swojego geniuszu taktycznego, ponieważ bardzo dużo zależy tu od losowego dociągu kart. Ten element jest bardzo mocno obecny podczas każdej rozgrywki. Nie ma też co nastawiać się zbytnio na wygraną, bo ta też niekoniecznie zależy od umiejętności graczy. Przy **Złodziejach!** może dobrze bawić się ten, kto podchodzi do gry na luzie i lubi „walenie innych po głowie". To wyrażenie, którego użył jeden z moich współgraczy po rozgrywce we wspomniane już **Ucho króla** i tutaj odczucie jest podobne. Tak więc korzystasz z tego, co masz na ręce i starasz się skutecznie blefować odnośnie wartości twoich łupów (to właśnie po to są karty o wartości zero).

Pudełkowy czas gry to dwadzieścia minut. Przy sześciu graczach, szczególnie jeśli długo podejmują decyzję, ten czas może zwiększyć się do pół godziny. I to jest zdecydowanie za długo. Dlatego w Złodziei! najlepiej nie grać z „myślicielami" lub grać w mniejszym składzie.

- proste zasady,
- krótki czas gry,
- duża interakcja.

- czasami wszystko zależy od losu,
- zbyt długa przy sześciu graczach.

Złodzieje!
Zrecenzował: Krzysztof Pilch
Liczba graczy: 3-6 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 25 minut
Cena: 29,95 złotych

Kącik Początkujących Graczy

Szalone liczby

Po kilku rozgrywkach w Żyrafometr naszła mnie myśl, że jak na ironię, niezwykle trudno jest zaprojektować prostą grę. Szczególnie taką, której zasady da się wytłumaczyć w dwie minuty i przy której bawić ma się sporo osób. Bo co tak naprawdę sprawia, że prosta gra bawi, a ta konkretna i właśnie opisywana już niekoniecznie?

Pomysł na rozgrywkę faktycznie jest prosty. Na stole odkrytych leży kilka ciekawostek dotyczących różnych wielkości, a gracze starają się zgadnąć, która z nich będzie największa, a która najmniejsza. Wygrywa ten, kto jako pierwszy wskaże siedem poprawnych odpowiedzi. Na Żyrafometr składają się więc dwa elementy: dobór ciekawostek oraz sposób wybierania odpowiedzi przez graczy. I nad oboma należy się na chwilę pochylić, ponieważ i w jednym, i w drugim przypadku pewne problemy się pojawiają.

Zacznijmy od treści kart. Oczywiście to, jak bardzo ciekawa jest dana ciekawostka jest raczej kwestią indywidualną i trudno to oceniać, jednak czegoś mi tutaj zabrakło. Gra stawia przed graczami pytania, które w większości przypadków są totalnie abstrakcyjne, a abstrakcja wynika tu z niejednoznacznych jednostek służących do opisywania faktów. Co to znaczy? Pierwszy przykład z brzegu. Co jest większe: liczba milimetrów długości pchły, czy liczba godzin potrzebnych do ugotowania strusiego jaja? Coś burzy się we mnie, kiedy takie pytanie jest przede mną stawiane. Bo tak naprawdę, co z tego wynika? Jaki jest cel? Ma mnie to rozbawić? Zainteresować? Taki Timeline opiera się na podobnej zasadzie szacowania wielkości, ale robi to zdecydowanie lepiej. Wartością wyniesioną z tamtej rozgrywki nie jest pojedyncza data na pojedynczej karcie, a tytułowa linia czasu, którą po wszystkim można sobie prześledzić.

Dużo poważniejszym problemem jest jednak według mnie sam rdzeń przebiegu rozgrywki. Odkrywamy karty, obstawiamy równocześnie za pomocą żetonów odpowiedzi, sprawdzamy, przyznajemy punkty, gramy kolejną rundę. Czego w tym schemacie brakuje? Jednej podstawowej rzeczy – kontaktu z innymi graczami. Nie ma znaczenia, ile osób siedzi przy stole, ponieważ każdy i tak rozwiązuje tutaj jednoosobową łamigłówkę, a poczynania innych nie mają na nas żadnego wpływu. To tak jakby zaprosić kilka osób na wieczór z grami, kazać każdemu z osobna rozwiązać pisemny test i sprawdzić, komu poszło najlepiej.

Odrobina międzyludzkiej interakcji pojawia się w drugim zawartym w pudełku wariancie zasad, w którym to gracze wspólnie starają się oszacować prawidłowo jak najwięcej faktów. W praktyce wygląda to bardzo podobnie, z tą różnicą, że przed obstawieniem największej i najmniejszej wartości należy podyskutować i wymienić się pomysłami. Czy jest to fajne? Tutaj wracamy do punktu dotyczącego tego czy treść kart nam się podoba. Ja odczuwałem irytację i poczucie daremności.

Żyrafometr mnie rozczarował. To, jak bardzo ta gra pozbawiona jest interakcji międzyludzkiej jest aż zadziwiające. Rebel ma w swojej ofercie kilka zdecydowanie lepszych i w pewnym sensie nawet podobnych tytułów – tak jak wspomniany wcześniej **Timeline**, **Dixit** lub **Nie do pary**.

- nie znalazłem.

- brak interakcji między graczami,
- kwestia indywidualna: abstrakcyjność zagadek.

Żyrafometr
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak
Liczba graczy: 1-8 osób
Wiek: 10+
Czas gry: 30 minut
Cena: 79,95 złotych

Kącik Gier Familijnych

Stara, ale jara

Szczyt popularności i uznania Cartageny, ponieważ tak w oryginale nazywała się wcześniej Wielka Ucieczka, przypadał na początek lat dwutysięcznych. Kawał czasu. Co nie zmienia faktu, że polskiego wydania nigdy się nie doczekaliśmy. Czy warto w niekończącym się zalewie nowości sięgnąć po grę, której niedługo stuknie pełnoletniość? A może dobre gry przyozdobione wianuszkiem zasłużonych nagród się nie starzeją?

Dobra, troszeczkę się starzeją. Ale tak jak w prawdziwym życiu – głównie wizualnie. Nie zrozumcie mnie źle, **Wielka Ucieczka** nie jest brzydka. Jest przyozdobiona całkiem sympatycznymi ilustracjami w środku oraz kolejną pracą niezmordowanego Tomka Larka na okładce. Rzut oka na planszę przedstawiającą kręty korytarz wypełniony różnymi ikonkami ułożonymi w losowej kolejności zdradza jednak, że to projekt z trochę innych czasów. Czy to problem? Raczej ciekawostka bez wpływu na rozgrywkę.

A rozgrywka polega na przesuwaniu pionów wzdłuż wspomnianego wcześniej korytarza poprzez zagrywanie kart. Mógłbym silić się tutaj na zachowywanie pirackiego klimatu przyjętego przez grę, ale nie służy on absolutnie niczemu poza zachowaniem spójnej stylistyki. Tak więc skupmy się na meritum. Każdy gracz ma określoną liczbę pionów do przeprowadzenia wzdłuż planszy. Aby poruszać się do przodu, należy zagrać kartę – dowolny pion zacznie iść w kierunku mety i zatrzyma się na pierwszym pustym polu z symbolem przedstawionym na karcie. Karty jednak dosyć szybko się kończą, a żeby je dobrać należy się… cofnąć do najbliższego pola, na którym ktoś już stoi.

I w ten oto sposób otrzymujemy zaskakująco rajcującą łamigłówkę. Jeśli podczas rozdawania kart dobrałem kilka z tym samym symbolem, mogę całkiem szybko wyrwać się do przodu, zagrywając je jedna po drugiej. Jeśli jednak wyskoczę zbyt daleko przed peleton, stracę całą swoją przewagę, kiedy będę zmuszony cofnąć pion w celu dobrania kart. Jeśli staram się iść równomiernie i przesuwać jak najwięcej pionów naraz, może okazać się, że zajmując dużo pól, otwieram drogę przeciwnikom, którzy będą mogli mnie przeskoczyć. Chociaż z drugiej strony, jeśli puścić ich przodem, może w kolejnej turze sam na tym zyskam?

Spodziewałem się, że losowy dociąg kart przez cały czas będzie dla mnie problemem. W starym wydaniu zawarty był wariant zasad, w którym karty można było dobierać z jawnej puli, a który z niezbyt zrozumiałych dla mnie przyczyn został przez autora usunięty przy okazji aktualizowania zasad. Okazało się jednak, że ta zmiana wpływa głównie na płynność rozgrywki. Jeśli nie wiem, jakie karty mają przeciwnicy, nie mam szans na paraliż decyzyjny. Ewentualne kombinowanie (poza pytaniem o kolejność zagrywania kart) sprowadza się do świadomego podejmowania ryzyka. Im mniej kart przeciwnik ma na ręce, tym większa szansa, że nie otworzę mu wyjścia na lepszą pozycję. Proste. A rozgrywka przebiega przy tym szybko i sprawnie.

W **Wielkiej Ucieczce** podoba mi się jeszcze podatność zasad na modyfikowanie. W instrukcji zawartych jest kilka wariantów zmieniających rozgrywkę oraz informacja, że długość rozgrywki można dowolnie regulować poprzez zmienianie liczby kafelków planszy i pionków graczy wedle uznania. I to się sprawdza. Sprawdzają się też co najmniej dwa z zaproponowanych wariantów. Bardzo podoba mi się opcja, w której plansza podzielona jest na dwie części, między którymi trzeba poruszać się łodzią. Sympatycznie wypada również możliwość przesuwania pionów przeciwników do przodu w celu dobierania kart.

Nie jestem jedynie fanem zasad specjalnych dotyczących zdolności związanych z symbolami na kartach. W normalnej rozgrywce każdy symbol jest „wart" tyle samo, więc dobieranie kart w ciemno nie jest problemem. Jeśli natomiast karty mają różne działanie, otwiera się pole do dyskusji, czy są lepsze i gorsze opcje do wylosowania. Do tego dochodzi jeszcze problem z funkcjonalnością. W grze nie ma żadnej ściągawki ze zdolnościami poszczególnych symboli, więc przez kilka pierwszych rozgrywek trzeba je sprawdzać w instrukcji, dopóki gracze nie nauczą się ich na pamięć.

Cechą wariantów jest jednak to, że wcale nie trzeba korzystać ze wszystkich jednocześnie, a już podstawowe zasady wystarczą, żeby bawić się dobrze. Abstrakcyjność rozgrywki sprawi, że do niektórych **Wielka Ucieczka** nie będzie przemawiać, ale jeśli ktoś wgryzie się w tę łamigłówkę, spędzi przy niej kilka satysfakcjonujących chwil.

- świetna, chociaż raczej abstrakcyjna łamigłówka,
- płynna i szybka rozgrywka,
- możliwość modyfikowania zasad i liczby elementów przed grą.

- mechanika dobierania kart może być dla niektórych nieintuicyjna,
- na cztery osoby robi się trochę zbyt chaotycznie.

Wielka Ucieczka
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek" Poleszak
Liczba graczy: 2 -4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: 30 minut
Cena: 89,95 złotych

KĄCIK GIER HISTORYCZNYCH

Taktyka bitewna, a gry wojenne (część 2)

Autor: Ryszard „Raleen" Kita

Poprzednio w cyklu **Taktyka bitewna, a gry wojenne** było o Epaminondasie, szyku skośnym, głębokiej kolumnie szturmowej i zasadzie ekonomii sił. Tym razem zajmę się najsłynniejszym manewrem napoleońskim, czyli manewrem z położenia środkowego. Zalicza się go do manewrów przed bitwą, czyli pozwalających na zawiązanie bitwy w korzystnych dla nas warunkach. Nie jest to więc, ściśle rzecz biorąc, element taktyki, ale działań w skali operacyjnej, jednak zawiera w sobie myśl, która ma dużo dalej idące zastosowanie. Podobnie jak w przypadku Epaminondasa, Napoleon niejednokrotnie w swojej karierze stawał przed koniecznością toczenia bitew, gdy przeciwnik był ogólnie silniejszy od niego i do tego często posiadał bardzo dobre jakościowo wojska. Nie sztuka bowiem zwyciężyć, gdy jest się silniejszym, ale będąc słabszym.

Na czym polegał ten manewr w wykonaniu Napoleona? Gdy przeciwnik był silniejszy, zazwyczaj dążył on do tego, aby rozdzielić jego siły na dwie (bądź więcej) części. Wykorzystywał też sytuację, gdy taki podział istniał już na początku kampanii. Starał się go wtedy pogłębić, a przynajmniej nie dopuścić do tego, aby dwie operujące przeciwko niemu grupy wojsk zostały połączone. Po tym jak doszło do podziału wrogich sił na dwie bądź więcej części, Napoleon starał się zająć pozycję pośrodku nich. Następnie dzielił swoje wojska na dwie nierówne części. Większa część atakowała jedną z grup przeciwnika, zwykle tą najważniejszą. Napoleon starał się zapewnić sobie tutaj rozstrzygającą przewagę i pobić tą grupę wojsk zanim druga przyjdzie jej z pomocą. Druga, mniejsza część wojsk Napoleona miała za zadanie przez pewien czas zająć przeciwnika, tzn. opóźniać działania bojowe drugiej grupy oraz nie dać się rozbić. Zadania tej drugiej, słabszej części wojsk Napoleona były czysto defensywne, ponieważ przeciwnik miał nad nią przewagę. Podobnie jak w przypadku słabszego skrzydła armii Epaminondasa, celem tej grupy wojsk było odwleczenie walki na swoim odcinku.

Przykładem kampanii napoleońskiej, gdzie bardzo wyraźnie pojawia się manewr z położenia środkowego jest kampania 1815 roku zakończona bitwą pod Waterloo. Rozpoczynając operację, Napoleon miał przed sobą dwie armie: pruską pod dowództwem Bluchera i armię angielską pod dowództwem Wellingtona (w skład tej armii wchodziły także oddziały niderlandzkie, hanowerskie i brunszwickie oraz niemieckie w służbie angielskiej). W chwili przekroczenia granicy naprzeciw Napoleona znajdowała się koncentrująca się armia pruska, opodal której zaczęły zbierać się wojska Wellingtona. Napoleon postanowił najpierw pobić Prusaków, zanim Anglicy zdołają się zebrać i przyjść im z pomocą. W tym celu podzielił swoje siły. Główna masa wojsk pod jego osobistym dowództwem zaatakowała Bluchera. W tym czasie druga, mniejsza część armii napoleońskiej pod dowództwem marszałka Ney'a miała za zadanie powstrzymać Anglików, aby nie zdołali przyjść Prusakom z pomocą. Decydującym dniem był 16 czerwca 1815 roku. Doszło wtedy do dwóch bitew. Pod Ligny Napoleon walczył z Prusakami i do wieczora zdołał ich pokonać, ale nie było to zwycięstwo, które całkowicie wyłączyłoby armię pruską z dalszych działań. W tym samym czasie marszałek Ney walczył pod Quatre Bras z nadciągającymi oddziałami Wellingtona.

Decydującym wydarzeniem było pojawienie się na polu bitwy francuskiego I Korpusu gen. Drouet'a d'Erlona. Korpus ten, liczący około 20 tysięcy żołnierzy, stanowił ostatni odwód, który Napoleon zamierzał pod Ligny rzucić na tyły

Prusaków, aby przypieczętować ich klęskę. Niestety zadania tego zgrupowania wojsk nie zostały wcześniej precyzyjnie ustalone. Sytuację komplikował fakt, że zgodnie z pierwotnymi planami podziału sił miało ono podlegać marszałkowi Ney'owi, który był przekonany, że korpus ten wchodzi w skład jego zgrupowania. W ciągu dnia pod Quatre Bras sytuacja Francuzów stopniowo stawała się coraz trudniejsza. Wraz z napływem kolejnych oddziałów Wellington zyskiwał coraz większą przewagę. Pod wpływem tego Ney wysłał dramatyczny rozkaz do gen. d 'Erlona, aby przyspieszył on marsz i przyszedł mu z pomocą. Generał postanowił posłuchać rozkazu, mimo że wcześniejszy rozkaz Napoleona nakazywał mu marsz pod Ligny. Napoleon, gdy dowiedział się o tym, że I Korpus oddala się od wyznaczonego celu usiłował go zawrócić pod Ligny, ale równolegle d'Erlon otrzymał kolejny list od Ney'a… Ostatecznie do wieczora I Korpus nie dotarł więc ani pod Ligny, ani pod Quatre Bras, nie biorąc w ogóle udziału w bitwie, co pozwoliło walczącym z Napoleonem Prusakom uniknąć całkowitej klęski. Po zakończeniu obu starć Napoleon wydzielił mniejszą część sił do pościgu za pobitymi, ale nie rozbitymi zupełnie Prusakami pod dowództwem marszałka Grouchy, a z większością oddziałów, wraz z Ney'em, ruszył na armię Wellingtona, która po krótkim odwrocie zatrzymała się opodal miejscowości Waterloo. Grouchy miał zająć Prusaków, a przynajmniej nie pozwolić im się zebrać i połączyć z Wellingtonem do czasu aż Napoleon rozprawi się z armią angielską. Niestety, wskutek nieudolności Grouchy'ego Prusacy pojawili się pod Waterloo w końcowej fazie bitwy, przesądzając o klęsce Napoleona.

Historia kampanii 1815 roku, której zwieńczeniem była bitwa pod Waterloo, pokazuje, jakie niebezpieczeństwa czyhają na wodza stosującego manewr z położenia środkowego. Jego nieudane wykonanie często przesądza o całkowitej klęsce, tak jak przydarzyło się to Napoleonowi. Sytuacje tego rodzaju często występują w grach, nie tylko wojennych. Ile to razy bywa się, że stajemy przed dylematem, przed jakim 16 czerwca 1815 roku stanął dowódca francuskiego I Korpusu. Ile razy zdarza się, że musimy dobrze zastanowić się nad podziałem sił przeznaczonych na dwa bądź więcej kierunków do działań ofensywnych i defensywnych. Znakomitym przykładem kampanii z późniejszego okresu, gdzie zastosowano z powodzeniem manewr z położenia środkowego jest bitwa pod Tannenbergiem na początku I wojny światowej (1914 rok), gdzie 8 armia niemiecka pod dowództwem generała Paula von Hindenburga pokonała operujące przeciwko niej 1 i 2 armię rosyjską mimo dużej przewagi liczebnej Rosjan. Wydarzenia te przedstawia znana gra **Tannenberg 1914** wydawnictwa Dragon. Tytuł ten, choć ma już swoje lata, uchodzi do dziś za jedną z najlepszych polskich gier wojennych.

Motywów opartych na manewrze z położenia środkowego można się dopatrzeć także w grach, gdzie w ogóle trudno się go spodziewać. Opiera się na nim w pewnej mierze znana gra **Hannibal: Rome vs. Carthage** wydawnictwa Valley Games. Obecnie za sprawą wydawnictwa Phalanx wychodzi nowa edycja tej gry **Hannibal & Hamilcar** (w chwili, gdy piszę ten tekst, trwa kampania gry na serwisie Kickstarter). W grze tej plansza podzielona została tak naprawdę na trzy obszary, które rozdzielają trudne do przebycia przeszkody terenowe w postaci mórz bądź wysokich gór: 1) Afryka Północna, 2) Hiszpania, 3) Italia. Rzymianie z racji posiadania panowania na morzu mogą dość swobodnie przerzucać siły pomiędzy tymi obszarami. W zupełnie innej sytuacji są Kartagińczycy, dla których morze stanowi trudną do przebycia barierę. Podobnie góry na północy Italii (Alpy), których przekraczanie przez przełęcze wiąże się ze stratami. Kartagińczycy mają jednak Hannibala, który zapewnia im przewagę w bitwie, jak również daje im inicjatywę, podczas gdy armia rzymska z początku zwykle okazuje się niezbyt ruchawa, jest przy tym podobnych rozmiarów jak kartagińska. Z czasem sytuacja zaczyna się zmieniać i Rzymianie zyskują możliwość przeniesienia działań poza Italię. Mam nadzieję, że gdy po lekturze tego artykułu sięgniecie po tę grę, odkryje ona przed wami zupełnie nowe, nieznane większości oblicze.

Konwent gier bitewnych GLADIUS

Chciałbym poinformować, że 16-18 czerwca 2017 (piątek – niedziela) startujemy z nową imprezą. Konwent gier bitewnych GLADIUS poświęcony będzie grom bitewnym (figurkowym), zarówno historycznym, jak i niehistorycznym. Impreza odbędzie się w Warszawie na Wydziale Instalacji Budowlanych, Hydrotechniki i Inżynierii Środowiska Politechniki Warszawskiej (ul. Nowowiejska 20) w ramach działalności klubu AGRESOR, w następujących godzinach:

- piątek 16.00 – 21.30,
- sobota 10.00 – 21.30,
- niedziela 10.00 – 20.00.

Jedną z zalet lokalizacji imprezy jest położenie w samym centrum Warszawy, a także bliskość Dworca Centralnego, co powinno ułatwić dotarcie na miejsce przyjezdnym. Udział w konwencie jest bezpłatny. Mamy nadzieję, że impreza spotka się z zainteresowaniem graczy, autorów i wydawców oraz, że uda nam się stworzyć nową jakość, jeśli chodzi o imprezy poświęcone grom bitewnym. Zapraszam do włączenia się w przedsięwzięcie i współtworzenia imprezy: zwłaszcza autorów i wydawców oraz prowadzących kluby i grupy wargamingowe.

Strona imprezy na Facebooku:
https://www.facebook.com/KonwentGladius/

Dyskusja o imprezie na Forum Strategie:
http://strategie.net.pl/viewtopic.php?f=116&t=16780

Gospodarzem imprezy jest Wydział Instalacji Budowlanych, Hydrotechniki i Inżynierii Środowiska Politechniki Warszawskiej. Więcej informacji o Wydziale znajdziecie na jego stronie internetowej:

https://www.is.pw.edu.pl

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl