

miesięcznik
miłośników gier

rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

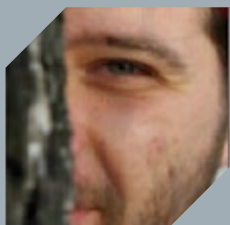
numer **117**

czerwiec 2017



w numerze:

Great Western Trail / Kharnage! / Nippon / Ogródek / Soul Hunter / Tzolk'in: Tribes & Prophecies /
Wyspa Kwitnącej Wiśni / Wyścig Tytanów / Unanimò / Wyspa Dinozaurów



od redakcji

Na Croma! Conan przeprowadził ostatnio prawdziwy szturm na sklepowe półki. Wpierw planszówka, która biorąc przykład z produkcji Cool Mini or Not, cieszy oczy fajnymi figurkami i raduje duszę niezłą mechaniką. Później gra fabularna od Modiphiusa. A teraz dodatki do planszówki, tak trzy na raz plus dodatkowe małe zestawy figurek. Dla fana sytuacja taka to zarazem błogosławieństwo i przekleństwo. Błogosławieństwo, bo ulubionych rzeczy nigdy za wiele. Przekleństwo, gdyż jak to wszystko policzymy, portfel zaczyna płakać. Ale co tam, liczy się nostalgia do ulubionych bohaterów z dzieciństwa! Gdy piszę te słowa, na biurku obok mnie leży pięć części komiksu Conan wydawnictwa AS Editor, które były wydane w Polsce w latach 1989 i 1990. Pamiętam, jak czytałem je z wypiekami na twarzy, gdzieś tam w odległej przeszłości pełnej filmów akcji klasy B, Commodore 64 i bez tych cholernych elektronicznych smyczy nazywanych komórkami. Na Croma! Ależ by się chciało wrócić do przeszłości, bez dedlajnow na asapie i całej tej korpokultury ekonomicznego wyzysku. Cóż, to znak naszych czasów, że taką wolność możemy chyba już tylko poczuć, siadając do planszówki i znikając w przygodach znanych z kart powieści Howarda na dwie lub trzy godziny. A potem do roboty! Dodatki do planszówek wszak same się nie sfinansują...

Na Croma! Byłbym zapomniał, ale wstydu by nie było, bo widzieliście okładkę pisma. Tak, zrebrandigowaliśmy się... na asapie, ale po dedlajnie.

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

rebel

spis treści

3 _____ aktualności

4 _____ temat numeru: **Great Western Trail**



7 _____ **Kharnage!**

11 _____ **Nippon**

14 _____ **Ogródek**

17 _____ **Soul Hunter**

20 _____ Relacja z Pionka, czyli rodzinnych spotkań z grami planszowymi

23 _____ **Tzolk'in: Tribes & Prophecies**

26 _____ **Wyspa Kwitnącej Wiśni**

29 _____ **Wyścig Tytanów**

32 _____ kącik początkujących graczy: **Unanimo**

34 _____ kącik gier familijnych: **Wyspa Dinosaurów**

36 _____ kącik gier historycznych: taktyka bitewna, a gry wojenne [cz.3]

Guns & Steel: Historia Ludzkości

Na drugą połowę czerwca wydawnictwo Portal zapowiedziało grę karcianą Guns & Steel: Historia Ludzkości, w której gracze wcielą się w role przywódców dbających o rozwój cywilizacyjny podległych im narodów. Podejmowanie znaczących decyzji, sprawne zarządzanie dostępnymi zasobami i kupowanie za ich pomocą nowych technologii – wszystko to, i o wiele więcej, znajdziecie w pudełku z grą.



Pocket Mars (edycja polska)

Pod koniec czerwca nakładem wydawnictwa Board&Dice ukaże się Pocket Mars, czyli szybka i poręczna gra karcianą dla od jednego do czterech graczy traktująca o kolonizacji marsa. Głównym celem postawionym przed graczami jest przygotowanie czerwonej planety na przybycie większej liczby ludzi. Aby tego dokonać, będą oni wysyłać kolonistów i nowe projekty architektoniczne do bazy znajdującej się na tytułowej planecie. Budowle trzeba będzie rozbudowywać, tworząc w ten sposób nowe, nadające się do zamieszkania konstrukcje. Gracze będą korzystać ze swoich kart projektów na różne sposoby, wykorzystując przy okazji specjalne umiejętności istniejących już na Marsie budynków. Ten, kto rozlokuje swoich kolonistów na planecie nie tylko najszybciej, ale i najwydajniej, otrzyma najwięcej punktów i sięgnie po zwycięstwo.



Wybuchowa Mieszanka: Piąta Ingrediencja

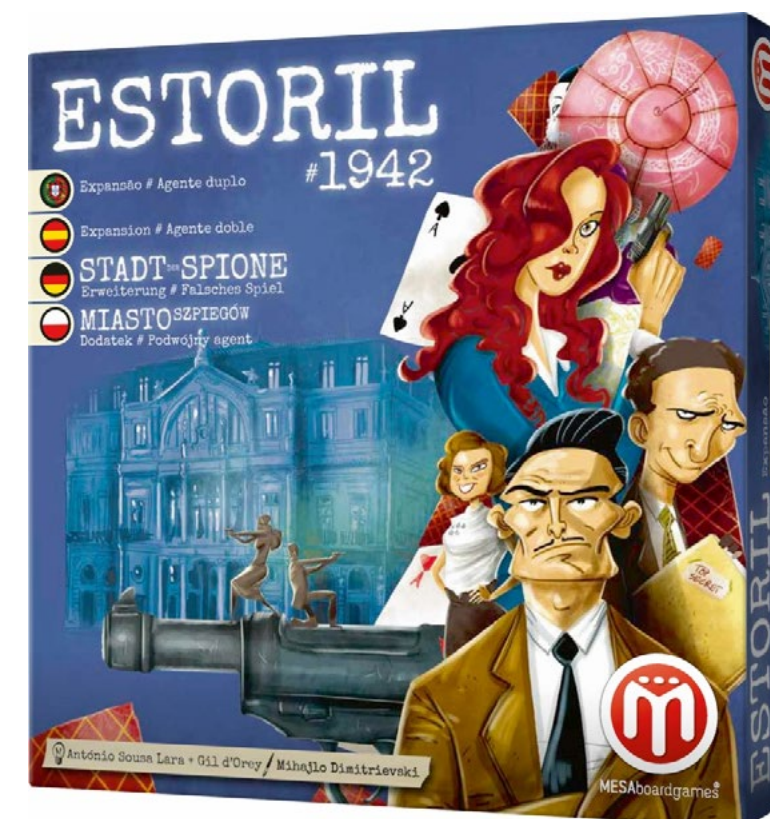
Na drugą połowę czerwca wydawnictwo Rebel planuje premierę dodatku do Wybuchowej Mieszanki. Piąta Ingrediencja wprowadzi do gry nowe płytki Elikirów; żetony nagan i pochwał, które przełożą się na nowe sposoby zyskania lub utraty punktów; planszę Upiornego Kotła z nowymi, uniwersalnymi kulkami ingrediencji, co pozwoli na manipulowanie ułożeniem składników na pochylnej podajniku, aby doprowadzać do jeszcze większych reakcji łańcuchowych i żetony Profesorów, które zwiększą różnorodność rozgrywek.



Miasto Szpiegów: Estoril 1942 - Podwójny Agent

Skoro już przy dodatkach do gier jesteśmy, to drugą czerwcową propozycją od wydawnictwa Rebel jest suplement do Miasta Szpiegów: Estoril 1942, czyli Podwójny Agent. Wprowadzi on do gry dwie nowe plansze miejsca z unikalnymi zasadami, nową zdolność „Podwójny agent”, możliwość gry w pięciu graczy, siedem nowych kart postaci i dwie nowe narodowości oraz dwie nowe karty misji.

Premiera suplementu przewidziana jest na koniec czerwca.





temat numeru
Great Western Trail

bezdrożami
Ameryki od
Texasu po
Kansas

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Alexander Pfister to austriacki autor gier planszowych, którego gry zdobywają prestiżowe nagrody i pną się w rankingu BGG w zastraszającym tempie. W 2015 roku nagrodę zaawansowanej gry roku przyznano Broom Service, a w 2016 Wyspie Skye. Niestety w roku 2017 Great Western Trail nie otrzymało nominacji do tego wyróżnienia. Czy słusznie?

Jestem pełen podziwu dla rozwoju kariery Pfistera. Zadebiutował on w 2010 roku grą **The Mines of Zavador**, która nie zdobyła większego uznania w oczach graczy. Po czterech latach wydano **Port Royal**, ciepło przyjętą grę familijną. Potem jego kariera nabrała ogromnego rozpędu. **O mój zboże, Broom Service, Wyspa Skye, Mombasa**, a ostatnio **Great Western Trail**. Wszystkie te tytuły cieszą się sympatią graczy i są świetnie przez nich oceniane. Co ciekawe, każda kolejna gra jest coraz większa i bardziej zaawansowana mechanicznie. **Great Western Trail** to ostatnia pozycja Austriaka. Jak wypada ona w oczach zatwardziałego miłośnika gier euro?



Zacznę od klimatu i *settingu* gry. W **GWT** wcielamy się w role przewoźników pędzących bydło przez amerykańskie bezdroża, z Texasu aż do Kansas City. Chcemy jak najlepiej je sprzedać i wysłać kolejną do kupców. Prowadzimy spółkę, która zatrudnia kowboi, budowniczych, a także maszynistów. Wszystko po to, aby zostać najlepszymi ranczami w całych Stanach Zjednoczonych. Temat jest zatem oryginalny, a mechaniki użyte w grze dobrze się w niego wkomponowują. Grę cechuje także przyjemna oprawa graficzna, czytelne ikony oraz charakterystyczna kreska ilustratora. Jak na ciężką eurogrę, Pfister postarał się byśmy nie czuli się zawiedzeni naciągany pomysł na umieszczenie tytułu.



Mechanicznie **Great Western Trail** to zlepek wielu mechanizmów, które są zgrabnie połączone w jedną potężną maszynę do robienia punktów. Podstawowym pomysłem jest *budowa i zarządzanie ręką*, która zgodnie z tematem gry jest po prostu stadem krów pędzonych z miejsca na miejsce. Oprócz tego gracze *zarządzają punktami ruchu* swojego stada. Poruszamy się bowiem po utartych szlakach, na których umieszczone są pewne budynki, gdzie nie tylko odpoczywamy, ale możemy również przeprowadzić jakieś interesy. Plansza skonstruowana jest w taki sposób, że możemy wykorzystywać różne drogi. Niektóre z nich są

trudniejsze do pokonania, inne łatwiejsze, ale za to znacznie dłuższe. Naszym celem jest takie planowanie ruchu, aby jak najrozsądniej wykorzystać oferowane na szlaku możliwości. Co ciekawe, mamy wpływ na to, jak będzie kształtować się mapa, gdyż kolejnym oferowanym mechanizmem jest *umieszczanie budynków*, tzw. *tile placement*. Te trzy główne mechaniki obudowane są masą małych reguł i zasad, tworząc grę wieloaspektową i wymagającą sporego główkowania.



Great Western Trail pomimo swojego rozbuchania i mnogości mechanik, ma dość prosty schemat rozgrywki, który zmusza graczy do dokonywania wielu różnorodnych wyborów. W swojej turze, gracz musi bowiem poruszyć się swoim stadem o maksymalną liczbę pól na szlaku, a następnie wykonać akcję powiązaną z budynkiem, na którym zakończył ruch. Nie wchodząc w szczegóły, to tak naprawdę wszystko, co czeka nas w tej grze. W takim razie, czemu napisałem o mnogości mechanik i o sporej dawce główkowania? Ano dlatego, że każdy budynek pozwala nam robić coś innego. Możemy dokupywać pracowników, którzy otwierają nam kolejne możliwości, takie jak poruszanie pociągiem, budowa własnych budynków lub zakup nowych, więcej wartych ras krów. Możemy sprzedawać posiadane bydło, aby zdobyć pieniądze potrzebne do rozbudowy naszej

hodowli. Mamy możliwość budowy budynków, poruszania stadem, otrzymywania certyfikatów jakości lub zwalczania przeciwności czyhających na nas na szlaku. Opcji oferowanych przez budynki jest naprawdę sporo, a każda z nich otwiera nam kolejne możliwości, nierzadko ograniczając przy tym inne. Wykonując i planując nasze ruchy, musimy pamiętać o tym, że naszym celem jest sprzedaż jak najlepszego i jak najdroższego stada.



Cieężko jest opisać wszystkie zawiłości związane z zasadami **Great Western Trail**. Może dlatego, że każda zasada i możliwość jest ważna. Nasz ogólny wynik to wypadkowa kilkunastu rzeczy. Oceniamy to, ile zbudowaliśmy budynków, jak wygląda nasze stado, gdzie udało nam się dostarczyć nasze bydło, ile pieniędzy zarobiliśmy, jakie cele udało nam się spełnić lub ilu mamy zatrudnionych pracowników. Mnogość aspektów przynoszących nam punkty może na początku przytłaczać: przecież chcemy mieć je wszystkie. Niestety W **Great Western Trail** nie da się zrobić wszystkiego. Część aspektów należy odpuścić, część robić na pół gwizdka, a w resztę włożyć wszelkie nasze starania. Początkowo partie mogą trochę przytłaczać wielością rozwiązań, które można zastosować. Ale po dwóch, trzech rozgrywkach wszystko układa się w głowie i kolejne partie są już bardziej kontrolowalne.

Great Western Trail ciekawie się skaluje. Im mniej graczy, tym większa swoboda, a co za tym idzie gra bardziej zaczyna przypominać wyścig. Gdy gramy w komplecie, jest ciasno, każdy ruch jest istotny, a działania współgraczy bardziej wpływają na nasze możliwości. Mi najlepiej grało się w składzie trzyosobowym z racji idealnych proporcji pomiędzy interakcją i czasem gry. Skoro już o nim mowa, jest on dość długi, Pierwsze partie mogą mocno się przeciągać i trwać nawet około trzech godzin. Każda kolejna skraca ten czas, ale nadal jest on mocno związany ze znajomością gry.

Tytuł ma sporą regrywalność związaną z kilkoma elementami, które możemy zmieniać podczas przygotowań. Po pierwsze, mamy wpływ na umieszczenie budynków na planszy. Mogą się one znaleźć na predefiniowanych miejscach, ale mamy też możliwość umiejscowienia ich w losowy sposób. Możemy też wybrać, którym ich zestawem będziemy grać. Mamy do wyboru dwa, znacznie różniące się od siebie. Odniosłem wrażenie, że wersja B jest bardziej wymagająca i raczej nie nadaje się na pierwsze spotkania z tytułem. W ustawieniu początkowym zmieniają się także cele widoczne dla graczy, a także umiejscowienie bonusowych stacji na szlaku kolejowym. Po drugie, gra aż zachęca do tego, aby próbować różnych sposobów zdobywania punktów i różnorodnego podejścia do rozgrywek. W **GWT** nie mamy bezpośredniej negatywnej interakcji, ale poczynania innych mogą wpływać na nasze możliwości i wybory.

Warto zaznaczyć, że pudełko z grą wypełnione jest po brzegi zawartością. Sporo kart, plansze graczy, drewniane znaczniki, masa żetonów i plansza główna.

Great Western Trail to gra idealnie nadająca się dla optymalizatorów lubiących planowanie, przeliczanie i kombinowanie. Ma ciekawą otoczkę fabularną, połączoną z bardzo interesującymi rozwiązaniami mechanicznymi. Tytuł ten może początkowo przytłaczać, ale z każdą kolejną partią zyskuje w oczach graczy. Muszę przyznać, że Alexander Pfister potrafi zaskoczyć i zaimponować swoimi projekta-

mi. Jeśli każda jego gra jest coraz lepsza, to czego możemy spodziewać się po kolejnej? Podczas tego oczekiwania zalecam rozkoszować się urokami suchego jak pieprz Texasu i podróży do Kansas w poszukiwaniu zarobku oraz uznania.

Great Western Trail

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 180 minut

Cena: 179,95 złotych



- mnogość opcji dla graczy,
- wymagająca rozgrywka,
- intuicyjne zasady.



- pierwsze rozgrywki mogą przytłaczać,
- partie mogą trwać nawet trzy godziny.



Kharnage!

czas na
rzeźnię

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

W większość gier konfrontacyjnych, w których gracze rzucają przeciwko sobie armie, moment pierwszego starcia jest odwlekany. Każdy buduje swoje siły, aby jak najlepiej przygotować się do walki. Nikt nie chce stracić wojska, ponieważ oznaczałoby to bolesną porażkę i odkrycie się przed wrogami. Tymczasem w Kharnage! nikt się nie czai. Tu walka trwa od już od drugiej tury. Na spokojną rozbudowę przewidziano tylko pierwszą kolejkę, później zaś trup ścieli się gęsto.

Kharnage! to gra karciana, w której kilka armii ściera się w walce o Bardzo Ważne Wzgórze. Dlaczego to wzgórze jest aż tak ważne? Nie wiem. Może jest z niego piękny widok, może zakopano tam jakieś skarby, a może ma ono niezwykle ważne znaczenie strategiczne. Nieistotne. Istotne jest to, że wszyscy chcą je zdobyć. Wszyscy, czyli Ludy, Krasnoludy, Orki i Goblidy.

Każdy z graczy dostaje talię kart. Kwadratowych kart, żeby było ciekawiej. W tej talii ma karty oddziałów, karty taktyk oraz jednego lub dwóch dowódców. Rozgrywka toczy się przez cztery rundy i jest banalnie prosta.

Na początku każdy gracz wystawia zakrytą kartę Taktyki. Karta ta ma pewną wartość inicjatywy, a także informacje o tym, ile jednostek może w danej turze wystawić gracz, jakie ataki wykona oraz czy będzie miał do użycia jakąś specjalną zdolność swojej rasy.

Turę zaczyna gracz, który wystawił kartę Taktyki z najniższą inicjatywą. Dobiera on ze swojej talii odpowiednią liczbę kart Jednostek (oznaczoną ikonami proporców na karcie Taktyki) i ewentualnie kartę Dowódcy (jeśli jego ikona

też jest na karcie Taktyki). Następnie wystawia owe karty po kolei do swojej armii. Każda karta posiada oznaczenie określające czy wystawia się ją w pierwszej, drugiej, czy też trzeciej linii. Każda ma też wartość obrony mówiącą, ile siły potrzeba, aby ją zniszczyć.

Karty mają też własną siłę i typ ataku (wręcz, zasięgowy lub magiczny), czasem jakieś zdolności specjalne, a czasem nawet ataki odpalane w momencie wyłożenia karty (normalnie atak rozlicza się po wyłożeniu wszystkich jednostek). Ten natychmiastowy atak wykonuje się zawsze po wyłożeniu karty i kieruje na armię przeciwnika. O tym, jak działa rozliczanie ataku, napiszę szerzej za chwilę.

Kiedy już wyłoży się wszystkie karty i rozpatrzy zdolności natychmiastowe, przychodzi czas na zmasowany atak. Gracz rozpatruje takie ataki, jakie wyszczególniono na zagranej przez niego karcie Taktyki jeden po drugim. W każdym przypadku sumuje liczbę ikon danego ataku na kartach jego armii (czasem dodając ikony ataków wspomagających), a następnie ładuje całą tę siłę w jednego wroga lub po równo rozdziela na kilku. Atakując przeciwnika, zawsze trzeba najpierw zniszczyć jego pierwszą linię, aby przejść do drugiej i ewentualnie do trzeciej. Aby zniszczyć jednostkę w armii przeciwnika, trzeba wydać tyle punktów ataku, ile wynosi jej obrona. Banalnie prosty system. Zniszczone jednostki zabieramy do siebie, ponieważ będą potrzebne na koniec tury. Jeśli udało się nam zniszczyć wszystkie wojska jakiegoś przeciwnika, dostajemy w nagrodę żeton Rzezi, który na końcu gry zapewnia nam dodatkowy punkt zwycięstwa.

Kiedy skończymy ataki, rozliczamy jeszcze ewentualną zdolność specjalną z karty Taktyki i do wykonania swojej tury przystępuje gracz o kolejnej wartości inicjatywy. Kiedy tura dobiegnie końca, gracze liczą karty, jakie w danej turze zdobyli na przeciwnikach. Ten, kto zdobył ich najwięcej, otrzymuje pięć punktów Dominacji. Kolejny trzy, następny jeden, a ostatni...no cóż, nie dostaje nic. Musi postarać się więc bardziej w kolejnych turach. Co jednak istotne, za-

wsze liczy się zdobycze z danej tury. Trupy z poprzednich kolejek nie mają znaczenia.

Po czwartej turze, kiedy przydzielimy punkty Dominacji, gracze liczą, kto ile w sumie tych punktów zdobył i osoba z największą ich liczbą wygrywa. Ot i cała filozofia.

Kharnage! to dość szybka gra, w której nie ma zbyt dużo miejsca na taktykę. Głównie z uwagi na losowy dociąg kart jednostek. Jasne, można lekko planować turę, zagrywając kartę Taktyki, która ma wesprzeć nasz plan, jednak kiepski dociąg kart armii lub lepsza inicjatywa i dobry dociąg przeciwnika może nam te plany roznieść w pył. Nie boli to jednak zbyt, ponieważ gra jest dość szybka i nie występuje w niej poczucie całkowitego zmiążdżenia. Zwykle mając niewiele sił, jest się mało atrakcyjnym celem, ponieważ na innych graczach da się zdobyć więcej kart.

Kharnage! zostało wydane na **Kickstarterze** i odniosło na tyle duży sukces, że ufundowano doń też kilka dodatków.



Na szczęście nie wszystko było KS Exclusive i część tego można nabyć w sklepach. Po pierwsze, mamy dwie nowe armie, czyli Diabelskie Świnie i Nieumarłych. Dzięki temu można zagrać w więcej osób, a poziom chaosu przy stole znacząco wzrasta. Należy jednak uważać, gdyż razem z poziomem chaosu rośnie też czas rozgrywki i może już nie być tak szybko.



Kolejny dodatek to talia **Trick and Mercenaries**. Ten zestaw dodaje graczom karty z nowymi jednostkami, które dostępne są dla wszystkich frakcji. Karty z tej talii dociąga się dzięki symbolom czarnych proporców, które w podstawowej wersji gry służyły tylko do wystawiania karty dowódcy. Tam jednak były w dużej mierze nieużywane, gdyż kart dowódców miało się w porywach dwie, a ikon można było mieć więcej. Teraz można dociągnąć nowe jednostki, a także dość ciekawe karty akcji dające nam bonusy lub uprzykrzające życie przeciwnikom.

Oprawa graficzna utwierdza w przekonaniu, że **Kharnage!** nie ma być poważną strategią w zarządzanie armią, ręką i ryzykiem. Grafiki są bardzo humorystyczne, lekkie w odbiorze i doskonale pasują do wesoło-agresywnej konwencji gry. Pewnym problemem może być liczba różnych ikon określających zdolności specjalne armii lub poszczególnych jednostek. Jest tego całkiem sporo do nauczenia się i spamiętania, gdyż karty pomocy choć w miarę zdają egzamin w podstawce to w dodatkach już nie bardzo trzymają się kupy.

Reasumując, **Kharnage!** to całkiem sympatyczna gra, która powinna usatysfakcjonować miłośników lekkiej, niezobowiązującej rzezi. Jeśli nie boli was patrzenie, jak budowana przez dwie tury armia zamienia się we wspomnienie, a losowy dociąg kart uważacie za przyjemność, wypróbujcie ten tytuł. Tylko nie przesadźcie z liczbą graczy, ponieważ z szybkiej i emocjonującej rozgrywki może się ona zamienić w nieco nudną dłuższą. Oprawa graficzna utwierdza w przekonaniu, że **Kharnage!** nie ma być poważną strategią w zarządzanie armią, ręką i ryzykiem. Grafiki są bardzo humorystyczne, lekkie w odbiorze i doskonale pasują do wesoło-agresywnej konwencji gry. Pewnym problemem może być liczba różnych ikon określających zdolności specjalne armii lub poszczególnych jednostek. Jest tego całkiem sporo do nauczenia się i spamiętania, gdyż karty pomocy choć w miarę zdają egzamin w podstawce to w dodatkach już nie bardzo trzymają się kupy.

Reasumując, **Kharnage!** to całkiem sympatyczna gra, która powinna usatysfakcjonować miłośników lekkiej, niezobowiązującej rzezi. Jeśli nie boli was patrzenie, jak budowana przez dwie tury armia zamienia się we wspomnienie, a losowy dociąg kart uważacie za przyjemność, wypróbujcie ten tytuł. Tylko nie przesadźcie z liczbą graczy, ponieważ z szybkiej i emocjonującej rozgrywki może się ona zamienić w nieco nudną dłuższą.

Kharnage!

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 9+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 109,95 złotych



- prosta,
- szybka,
- ✓ • agresywna,
- pozbawiona żmudnego rozbudowywania armii i strachu przed jej utratą.

- sporo ikon do ogarnięcia,
- losowy dociąg może pogrzebać szanse na dobry wynik,
- ✗ • potrafi się przeciągnąć, jeśli gramy z dodatkami w ponad cztery osoby.

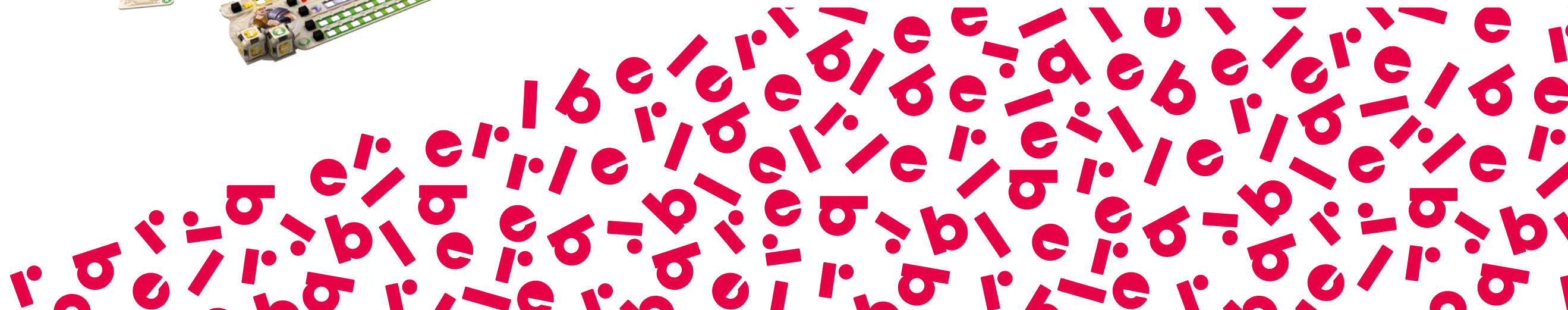
KOWALE LOSU

transformizm
wielościenny

Irytują Cię rzuty kostkami ze względu na ich losowość? Wyobraź sobie grę, w której możesz zdecydować, co znajduje się na ściankach kostek! W trakcie rozgrywki w "Kowale Losu" będziesz walczyć z legendarnymi potworami, zdobywać mityczne artefakty gromadząc punkty chwały za swe czyny. To właśnie one pozwolą Ci na dokonywanie zmian ścianek na Twoich kościach. Ulepszaj swoje kostki, zdobywając nowe umiejętności, stań się niepokonany, zostań prawdziwym herosem!



rebel



Paulo Soledade & Nuno Bizarro Sentieiro

NIPPON

明治維新



Nippon

make Japan
great again!

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Zaibatsu to japoński termin oznaczający „rodzinny kartel finansowy”. Używano go w XIX wieku i w pierwszej połowie XX wieku w stosunku do wielkich grup bankowo-przemysłowych kontrolowanych przez pojedyncze rodziny. Tak przynajmniej twierdzi Wikipedia. Dlaczego wam to przytaczam? Ponieważ w grze Nippon gracze prowadzą swoje własne Zaibatsu i próbują doprowadzić je do potęgi, kontrolując przemysł, handel i transport w Japonii okresu Meiji.

Ten wstęp podkreśla chyba tytuł niniejszej recenzji. **Nippon** to gra ze stajni What's Your Game. Wiadomo nie od dziś, że to logo pojawia się na pudełkach z dość rozbudowanymi grammi euro, które dla wielu graczy są suche jak nie-szczęście i wymagają żonglowania różnymi mechanikami, a także umysłu zdolnego do przetwarzania sporej liczby informacji naraz.

W **Nipponie** gracze będą musieli stawić czoła kilku ciekawym aspektom. Oczywiście kluczem do sukcesu będzie odpowiednie zarządzanie własnymi zasobami węgla i pieniędzy. Gracze będą ich używać do kupowania nowych fabryk, zaspokajania popytu na różne towary w czterech regionach Japonii, rozwijania własnej sieci transportu morskiego i kolejowego, a także wypełniania kontraktów handlowych. Te rzeczy w odpowiednich proporcjach pozwolą na osiągnięcie końcowego sukcesu.

Rozwój fabryk to kluczowa rzecz, dzięki której będziemy pozyskiwać towary. Bez towarów nie będzie można ani wypełniać kontraktów handlowych, ani zaspokajać popytu w Japonii. Do zbudowania jest sześć różnych rodzajów bu-

dynków produkcyjnych. Każdy gracz może postawić tylko jedną fabrykę danego rodzaju, a żeby nie była to pusta zasada, każda fabryka ma swoją własną zdolność specjalną. Zatem stawiając fabrykę jedwabiu, musimy wybrać taką, której zdolność dobrze będzie współgrać z tym, co chcemy zrobić w kolejnych turach. Dodatkowo możemy próbować wstawiać maszyny do fabryk, co usprawni produkcję, ale jest kosztowne.



Zarządzanie zasobami, takimi jak pieniądze, węgiel, lub wiedza, to oczywiście kolejna kluczowa rzecz. Bez węgla nie będziemy mogli produkować. Bez pieniędzy nie zapłacimy robotnikom, ani nie rozwinimy sieci fabryk lub transportu. Bez wiedzy nie uda nam się postawić tych najlepszych zakładów produkcyjnych. Im lepiej powodzi nam się w tych obszarach, tym łatwiejsza jest gra w innych kluczowych aspektach.

Kolejną rzeczą niezbędną dla rozwoju Zaibatsu jest zaspokajanie popytu na towary w Japonii i eliminowanie udziałów spółek zagranicznych. Dostarczając towary, rozszerzamy nasz wpływ w regionach. Wpływ ten przekłada się bezpośrednio na punkty podczas trzech faz punktowania. Bawimy się bowiem w kontrolę obszaru i musimy

sprawdzać, kto ma większy wpływ w regionie. Co ciekawe, gracze na początku powinni też pokonać wpływy spółek zagranicznych, które są nadrukowane na planszy. Potem mogą skupić się na przepychankach między sobą.

Następna kluczowa sprawa to rozwój transportu w regionach. Koleje pozwolą nam wywierać większy wpływ, a statki dostarczą punktów, jeśli nasz wpływ będzie odpowiednio wysoki w trakcie punktowania.

Najciekawszy mechanizm i najciekawszą kluczową rzecz zostawiłem na koniec. Wszystkie te aspekty trzeba bowiem w jakiś sposób „odpalić”. W **Nippon** dokonujemy tego dzięki mechanizmowi wyboru akcji. Na górze planszy znajdują się pola z akcjami, które mogą wykonywać gracze. Kilka pól z dwiema akcjami do wyboru i jedno z pojedynczą. Na każdym polu stoją kolorowe pionki, które mogą brać gracze. Kiedy pionki się skończą, zostają uzupełnione, nie można więc zablokować innej osobie wykonania jakiejś akcji. Każdy gracz zawsze ma dostęp do wszystkich dzia-



łań. Ten mechanizm ma jednak wbudowane dwie ciekawe rzeczy.

Pierwsza to odmierzanie czasu gry. Kiedy pola wyboru akcji zostaną uzupełnione odpowiednią liczbą razy i wyczerpie się specjalna pula do uzupełniania, znacznik rundy przesuwa się o jedno pole. Po pewnej liczbie przesunięć następuje jedno z trzech punktowań. Później następne, a gra wchodzi w ciekawy tryb „Nagłej śmierci”, gdzie gracze mają do wykonania tylko po trzy akcje i rozgrywka kończy się finalnym punktowaniem. Ale najciekawszy jest drugi mechanizm, czyli rozliczanie pracy robotników, których pobieramy, wykonując akcje.

Otóż na planszy gracza jest miejsce na sześciu robotników. Gdy gracz wykona sześć akcji, musi dokonać tak zwanej Konsolidacji. Może też zrobić to wcześniej, jeśli ma taką ochotę. Konsolidacja polega na „resecie” środków płynnych, takich jak gotówka lub węgiel, otrzymaniu nagród w zależności od liczby zatrudnionych przed konsolidacją robotników, oraz opłaceniu tejże siły roboczej.

Pamiętać trzeba, że podczas konsolidacji przepada nam cała zgromadzona gotówka i węgiel, więc warto je wykorzystać przed tym posunięciem. Następnie zarabiamy tyle jenów i czarnego złota, ile wynosi nasz przychód tych zasobów. Kolejny krok to nagrody. W zależności od liczby robotników, jakich mieliśmy zatrudnionych, możemy wziąć kafelek mnożnika punktów, który możemy ułożyć na swojej planszy gracza na jednym z osiągnięć. Dzięki temu ustawiamy sobie liczbę punktów, jakie otrzymamy na końcu gry za osiągnięcie w tej właśnie dziedzinie.

W końcu płacimy ludziom i co ciekawe, nie liczy się, ilu robotników zatrudniliśmy. Ważne jest zaś to, jak byli oni różnorodni. Płacimy bowiem nie od sztuki, a od liczby różnych kolorów pionków. Jeśli mamy pięciu robotników w jednym kolorze, zapłacimy mniej niż mając trzech robotników w różnych kolorach. Zatem podczas wybierania akcji, mimo że nie da się kogoś faktycznie zablokować, można

mu podnieść koszty, podbierając meepla w kolorze, który prawdopodobnie by go zainteresował. Jest to niesamowicie ciekawy i sprytny mechanizm, który powoduje, że jeszcze mocniej myślimy nad tym, co dzieje się na planszy. No i oczywiście jest to kluczowy element dla rozgrywki, zresztą jak i każdy inny w **Nipponie**.

Graficznie gra nie powala. Jest w sumie nijaka. Postawiono na czytelność i przekazanie graczom informacji za pomocą ikon, a nie na piękne grafiki wprowadzające nas w klimat epoki Meiji. W tej prostocie jest jednak pewna elegancja i **Nippon** może się podobać.

Jak wspomniałem na początku, **Nippon** to suchar nad suchary. Tu nie ma klimatu, jest zaś liczenie i analizowanie. Gra jest niesamowicie podatna na paraliż decyzyjny i wydłużanie przez nadmierne obliczenia niektórych graczy. Czasem można mieć wrażenie, że nad stołem nic się nie dzieje, ale mózgi graczy pracują na pełnych obrotach. Czasem mam też wrażenie, że **Nippon** nie wybacza błędów. Jak inne tytuły ze stajni What's Your Game stawia na zaszewianie się wszystkich mechanizmów i elementów, co doprowadza do końcowego sukcesu. Jeśli lubicie kombinować, liczyć, analizować, a jednocześnie nie boicie się długiej niekiedy rozgrywki, musicie w **Nippon** zagrać.



Nippon

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2 -4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 120 minut

Cena: 199,95 złotych



- ciekawe mechaniki,
- system opłacania robotników,
- sporo możliwości i decyzji do podjęcia.



- potrafi się dłużyć,
- nijaka, choć elegancka oprawa graficzna.



Ogródek

gra środka

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Czy jeden autor może stworzyć dwie gry wykorzystujące tę samą mechanikę i zrobić to dobrze? Uwe Rosenberg po ogromnym sukcesie Patchworka zdecydował się zaprojektować Ogródek. Tytuł o bliźniaczym pomysle, ale ze zmienionym tematem. Sprawdźmy zatem czy gra broni się na stole.

Podobnie jak w przypadku **Patchworka**, tematyka **Ogródka** jest lekka. Tym razem wcielamy się w role ogrodników i obsadzamy kwiatami rabatki znajdujące się za naszym domem. Każdy gracz ma ich przed sobą dwie, różnią się one układem doniczek oraz kloszy na delikatne rośliny. W pudełku znajdziemy też sporą planszę imitującą szkółkę kwiatową, z której będziemy pozyskiwać różnokształtne żetony roślin. Każdy gracz otrzymuje także stół ogrodowy, na którym zaznaczać będzie swój wynik punktowy. Miłośników kotów ucieszy na pewno fakt, że jednym z elementów są okrągłe żetony przedstawiające te czworonożne zwierzęta, które w grze stanowią pomoc dla graczy w wypełnianiu rabatki.

Sama gra polega na układaniu żetonów kwiatów na rabatkach, w taki sposób, aby wypełnić je całe, nie przykrywając przy tym nadrukowanych na nich doniczek i kloszy. W swojej turze gracz wykonuje kilka działań. Ogródnik wskazuje kolumnę na planszy, z której gracz będzie mógł wybrać sobie jeden z żetonów kwiatów. Jeśli nie ma on do wyboru czterech typów roślin, uzupełnia szkółkę żetonami leżącymi naokoło planszy. Należy pamiętać, że czasami trzeba za ten przywilej zapłacić jednym z posiadanych przez siebie kotów. Następnie wybieramy z kolumny, co będziemy sadzili i umieszczamy żeton na jednej ze swoich rabatki. Oczywiście staramy się jak najrozsądniej i najlepiej rozmieszczać kwiaty, gdyż zależy nam na szybkim wypełnianiu

naszych grządek. W przypadku kiedy nic nam nie pasuje, możemy zamiast pobierania żetonu kwiatów, wziąć jedną z doniczek i dodać ją do swojej uprawy. Na planszy upraw można też umieszczać żetony kotów, które według autora wyganiają niepożądane przez nas gryzonie. Jeśli uda nam się w swoim ruchu wypełnić całą przestrzeń rabatki, dokonujemy punktacji. Za każdą widoczną doniczkę i klosz możemy przesunąć jeden ze swoich znaczników na torze punktacji. Mamy tu ciekawą decyzję do podjęcia, ponieważ dysponujemy trzema znacznikami każdego typu, a poruszyć możemy tylko jednym. Jeśli któryś znacznik dotrze na koniec toru punktacji oznaczonego liczbą dwadzieścia, a pozostałby nam jeszcze ruch, to niestety nie wykorzystamy go już w danej rundzie. Na końcu swojej rundy przenosimy kość imitującą ogrodnika na kolejne pole w szkółce kwiatowej.



Zasady są bardzo proste i można je wyjaśnić nawet najmłodszym graczom. Sytuacja komplikuje się, kiedy rozpoczniemy szóstą rundę, gdyż w tym momencie jesteśmy karani za nieukończenie naszych rabatki. Za każdym razem, kiedy nadchodzi nasza kolej, a my nadal mamy przed sobą niezagospodarowane grządki, musimy cofnąć jeden ze swoich znaczników o dwa pola wstecz. Zatem graczom

bardzo zależy, żeby przed finalną rundą nie mieć przed sobą żadnych niedokończonych upraw, gdyż kara ta jest naprawdę bolesna.



Ogródek to gra, która znacznie różni się od swojej poprzedniczki, czyli **Patchworka**. Podczas rozgrywki podejmujemy znacznie mniej ważnych decyzji. Gra jest przez to zdecydowanie lżejsza i znacznie łatwiejsza. Dla niektórych może być to zaletą, gdyż pozwala na potyczki z najmłodszymi, inni odczuwają spory niedosyt związany z mocno uproszczoną mechaniką. **Ogródek** to gra z bardzo niską interakcją pomiędzy graczami. Mamy tu lekki wyścig o zdobycie bonusowych uli, które na koniec dają dwa dodatkowe punkty zwycięstwa i czasami możemy komuś odebrać żeton z kwiatami. Mam jednak wrażenie, że granie w sposób negatywny jest nieopłacalne i szkoda na nie swoich ruchów.

Tytuł jest przepięknie wydany. Zarówno oprawa graficzna, jak i trójwymiarowa taczka świetnie wkomponowują się w tematykę i bardzo dobrze ją oddają. Wszyscy lubiący ładne i porządnie wydane gry powinni czuć się usatysfakcjonowani. Partia w **Ogródek** trwa blisko godziny, co jak na tak prostą grę ze znikomą interakcją wydaje się być zbyt długim czasem. Szczególnie, że podczas partii nasze możliwości nie zwiększają się i cały czas wykonujemy te same

działania. Pod koniec rozgrywka może trochę się nużyć i przeciągać. Nie do końca rozumiem zabieg Rosenberga polegający na karaniu graczy w ostatniej rundzie. Jak na grę mocno familijną, łatwą i z bardzo przyjemną oprawą tematyczną jest to element, który zaburza odbiór tytułu poprzez swoje niedopasowanie do całości.



Muszę też zwrócić uwagę na instrukcję, która jest dość chaotycznie napisana. Czytając ją, odniosłem wrażenie, że jej struktura mocno kuleje, przez co część informacji może umknąć podczas pierwszej lektury. Jedynym pocieszeniem jest fakt, że angielski pierwowzór jest jeszcze gorzej zredagowany. To dziwne, ponieważ gry Rosenberga znane są jako jedne z najlepszych, jeśli chodzi o przygotowanie zasad.

Ogródek to gra pełna kontrastów. Z jednej strony familijna, z drugiej potrafi karać graczy. Ma proste zasady, ale nie są one jasno wyjaśnione. Powinna trwać do pół godziny, a potrafi się dłużyć. Jest przeznaczona dla od jednego do czterech graczy, ale z racji bardzo niskiej interakcji ma się poczucie grania w pojedynkę. Co najdziwniejsze, wy-

daje się, że **Ogródek** to raczej pierwowzór **Patchworka**, a w rzeczywistości jest odwrotnie. Patchwork jest znacznie bardziej zaawansowany, przemyślany i wymagający. W związku z powyższym nie potrafię jednoznacznie ocenić **Ogródka**. To taka gra środka, która ma swoje zalety, ale i wady. Myślę, że najlepiej jest po prostu samodzielnie przekonać się, czego jest więcej i samemu zdecydować czy gra jest dobra.



Ogródek

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 124,95 złotych



- pięknie wydana,
- lekka i przyjemna rozgrywka,
- nadaje się do rodzinnego grania.

- słabo zredagowana instrukcja,
- mało wymagająca,
- potrafi się dłużyć.

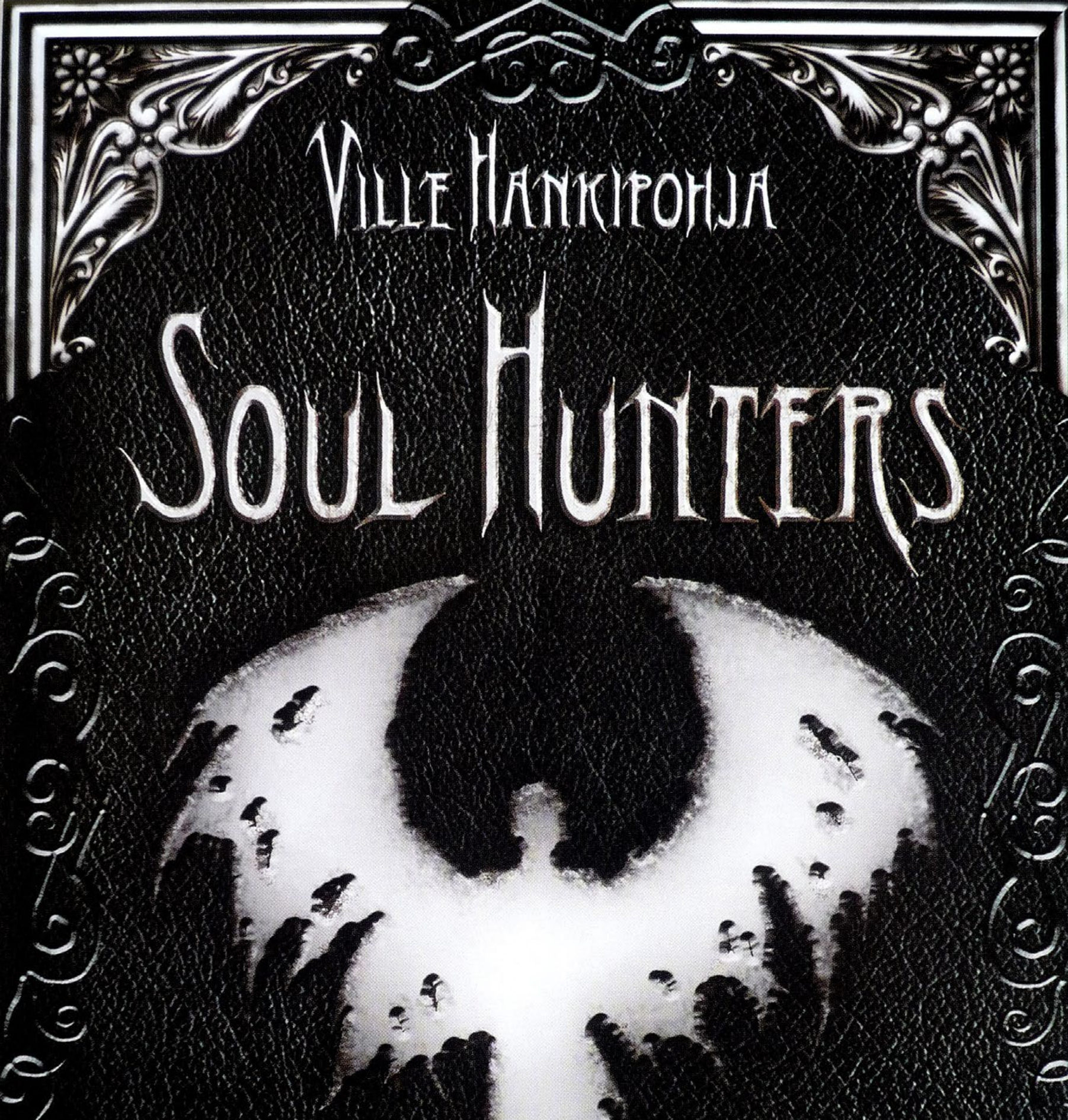


GEJSZE

Minimum zasad • Maksimum strategii

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





Soul Hunters

wielka gra
o rząd dusz
i jedno
małe
pudełko

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

Bohaterką niniejszej recenzji jest bardzo prosta, ale intrygująca swoim tematem karcianka, którą zaprojektował fiński autor Ville Hankiphja. Jest to jego pierwsza i jak do tej pory jedyna wydana gra, a opublikowała ją firma Tuonela mająca na koncie m.in. takie tytuły jak The Club i Modern Society, zaadaptowane również na platformy cyfrowe.

Pierwsze, co w **Soul Hunters** rzuca się w oczy to niezwykle ciekawa okładka. Utrzymana jest w ciemnej, ponurej kolorystyce i ograniczona do obramowania oraz jednego symbolu w środku. Przywołuje to na myśl okładki gier komputerowych pokroju **Quake** lub **Skyrim** i robi naprawdę dobre wrażenie. W środku opakowania jest niestety nieco gorzej. W pudełku znajdziemy instrukcje w trzech językach, cztery drewniane znaczniki i aż sto czterdzieści kart. Wszystko umieszczone jest w całkiem wygodnej wyprawce i naprawdę porządnie wykonane. O ile do jakości produkcji poszczególnych elementów nie można się przyczepić, ponieważ prezentuje ona po prostu typowy dla współczesnych gier planszowych standard, o tyle już oprawę graficzną nazwałbym co najmniej kontrowersyjną. Bardzo proste, asetyczne wręcz ilustracje na kartach miały chyba w założeniu budować mroczny klimat gry, jednak w moim odczuciu są za mało atrakcyjne, a miejscami po prostu infantylne. Niektórym taki styl może przypaść do gustu, mnie niestety zupełnie nie przekonał. Minimalizm broni się na okładce gry, jest czymś niestandardowym i przyciągającym uwagę, ale na samych kartach grafiki powinny być dużo lepsze.

Choć ilustracje do **Soul Hunters** zupełnie nie są w moim typie, nie mogę temu tytułowi odmówić pewnego dziwnego, mrocznego uroku, tworzonego głównie przez tło



fabularne. Gracze reprezentują tu siły dążące do przejęcia władzy nad ludzkimi duszami, a w konsekwencji również nad całym światem. Siły te nie są w żaden sposób nazwane, ale podczas rozgrywki korzystają z pomocy tytułowych łowców dusz należących do sześciu stronnictw: Nieba, Pieła, Kultu, Rządu, Monarchii oraz... Kosmitów. Jest tu trochę religijnego mistycyzmu, trochę politycznej satyry, okultyzmu i teorii spiskowych, a całe to schizofreniczne pomieszanie z poplątaniem mocno kojarzy się z karcianymi grami kolekcjonerskimi: **Illuminati** i legendarnym oraz niesławnym

Kultem. Pomysł na świat gry bardzo mi się podoba, jednak pewnym problemem jest to, że ani z instrukcji, ani z samej rozgrywki nie dowiadujemy się o nim dużo więcej ponad to, co właśnie przed chwilą napisałem. Klimat tworzą niemal wyłącznie nazwy kart i frakcji, resztę trzeba sobie samemu dopowiedzieć. Uniwersum **Soul Hunters** mogłoby być świetne do osadzenia w nim gry CCG lub RPG, a mała niekolekcjonerska karcianka wydaje się je eksplorować w znikomym stopniu i niestety tworzy wrażenie zmarnowanego potencjału fabularnego.

Podobnie sprawa ma się z mechaniką opartą na prostym schemacie „dobierz kartę, zagraj kartę”. Pośrodku stołu rozkładamy pięć posiadających różną wartość punktową kart dusz, o które toczy się rywalizacja. Potem każdy z graczy ma do dyspozycji dwie akcje: może zagrać kartę z ręki oraz wykorzystać zdolność którejś z kart już zagranych. Każda ma określoną liczbę dostępnych aktywacji, po osiągnięciu której należy ją odrzucić. Gdy wszyscy uczestnicy wykonają swoje działania, jedną z kart dusz przekreślamy o dziewięćdziesiąt stopni i rozpoczynamy następną kolejkę. Kiedy wszystkie karty ze środka stołu zostaną obrócone, gracz o aktualnie najwyższej bezwzględnej wartości Wpływu zgarnia jedną z nich. Gdy znikną wszystkie, tor jest uzupełniany, a rozgrywka toczy się tak do momentu wyczerpania się całej talii dusz. Zwycięży oczywiście ten, kto na koniec partii posiadać będzie najbardziej wartościowe dusze.

Po lekturze powyższego opisu można pomyśleć, że **Soul Hunters** to taka klasyczna karciana wojna na sterydach nie oferująca zupełnie nic ciekawego od strony mechanicznej. Jest tu jednak jeden bardzo fajny motyw, mianowicie zmiany wspomnianej wcześniej cechy Wpływ. Większość kart, którymi dysponują gracze, zwiększa lub zmniejsza jego wysokość, a przy rozstrzyganiu rundy brana jest pod uwagę wartość bezwzględna. Przykładowo, Wpływ na poziomie -5 jest mocniejszy niż +4. Ta intrygująca zasada jest głównym źródłem wyborów dokonywanych w grze. Często zdarza się tak, że posiadając Wpływ na niewielkim

plusie i dużo kart obniżających tę cechę, użyjemy ich ze znacznie większym pożytkiem, niż gdybyśmy próbowali dalej na siłę podnosić nasz wynik. Nadaje to **Soul Hunters** pewnego wymiaru taktycznego i zmusza do przemyślanego zarządzania kartami na ręce, jednak wysoka losowość uniemożliwia jakiegokolwiek dalekosiężne planowanie. Talia kart jest wspólna dla wszystkich graczy i tak naprawdę nigdy nie wiemy, co trafi do nas w następnej kolejce. Podstawowa mechanika omawianego tytułu kolejny raz przychodzi mi na myśl skojarzenia z karciankami kolekcjonerskimi, w których wykorzystywana jest właściwie od zawsze. Żeby jednak miała sens, każdy uczestnik partii powinien dysponować własną talią wspierającą wymyśloną przez niego strategię. Niestety tutaj tego brakuje, nie ma możliwości konstruowania misternych synergii lub wpływania na losowość dociągu, a gra aż prosi się o dodanie do niej mechaniki budowania talii. Wówczas byłaby naprawdę solidnym, wymagającym tytułem, a w obecnej formie sprawia wrażenie produktu mocno niedopracowanego.

Ville Hankiphja zaprojektował grę o ciekawych podstawowych założeniach, jednak cierpiącą z powodu kilku poważnych wad. Poza stroną graficzną i niedociągnięciami mechaniki, **Soul Hunters** mają również problem z długością rozgrywki. Podany na pudełku czas jednej partii wynosi sześćdziesiąt minut, jednak w rzeczywistości jest to raczej półtorej do dwóch godzin. Przez ten czas na zmianę tylko dociągamy jedną kartę, zagrywamy jedną kartę, ewentualnie odpalamy zdolność innej. Ze stołu wieje nudą, a gra w pewnym momencie zaczyna się po prostu niemiłosiernie dłużyć. Zajmuje zdecydowanie za dużo czasu jak na ilość emocji, których dostarcza. Wychodzi też schematyczność rozgrywki i naciągany, czysto teoretyczny, a w praktyce prawie nieobecny klimat. Pomimo że gra toczy się o neutralne, leżące pośrodku stołu zasoby, czyli karty dusz, bezpośrednia negatywna interakcja jest tu dość spora. Możemy zmieniać Wpływ przeciwników lub usuwać ich łowców, jednak ostatecznie na niewiele się to wszystko zdaje

– satysfakcja z udanych zagrań jest znikoma, a chęć jak najszybszego zakończenia partii przemożna.

Podsumowując, **Soul Hunters** to pozycja dość słaba. Początkowo może nawet wciągnąć na kilka partii, policzalnych na palcach jednej ręki, ale na dłuższą metę po prostu nuży. Przyciąga uwagę bardzo klimatyczną, wiele obiecującą okładką, jednak po otwarciu pudełka przeżywa się rozczarowanie – słabe grafiki, słaba atmosfera, rozgrywka prosta, schematyczna i mocno losowa. Fajna mechanika Wpływu i konieczność umiejętnego zarządzania ręką nie ratują dla mnie tego tytułu, którego wszystkie problemy wynikają z jednego, absolutnie najważniejszego faktu, że **Soul Hunters** bardzo chcieliby być kolekcjonerską grą karcianą, ale po prostu nią nie są. Ku z powyższym nie potrafię jednoznacznie ocenić Ogródka. To taka gra środka, która ma swoje zalety, ale i wady.



Soul Hunters

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 10+

Czas gry: 90-120 minut

Cena: ok. 120 złotych



- ✓
- grafika na okładce,
- intrygująca tematyka,
- ciekawa mechanika Wpływu.

- ✗
- ilustracje na kartach,
- losowość uniemożliwiająca długofalowe planowanie,
- za długa i mało emocjonująca rozgrywka,
- zmarnowany potencjał fabularny,
- dokuczliwy brak elementu budowania talii.



relacja
z Pionka,
czyli
rodzinnych
spotkań
z grami
planszowymi

wydarzenie odwiedził

Michał „Windziarz” Szewczyk

Dla niektórych to podróż przez całą Polskę, dla innych okazja spotkania się z dawno niewidzianymi znajomymi, a jeszcze inni trafiają tu przypadkiem. Pionek, czyli rodzinne spotkania z grami planszowymi odbył się już po raz dwudziesty siódmy, ale po raz pierwszy pod nową nazwą. Impreza ta odbywa się od dziesięciu lat i jest jedną z najważniejszych na mapie planszówkowych konwentów.



W tym roku **Pionka** odwiedziłem po raz kolejny i muszę przyznać, że miałem lekkie obawy co do tegorocznej edycji. Po pierwsze, w tym samym czasie odbywał się bardzo reklamowany **Comic Con**, którego umiejscowienie jest na pewno łaskawsze, niż śląskiej imprezy. Po drugie, pamiętałem, że edycja zimowa niestety nie odbyła się w związku z problemami z wynajętą halą. Miałem jednak nadzieję, że moje obawy okażą się wyolbrzymione i po raz kolejny będę miał okazję uczestniczyć w świetnym spotkaniu

z grami planszowymi. Jak oficjalnie podano, na **Pionku** bawiło się około tysiąca osób, co zważając na okoliczności, jest bardzo dobrym wynikiem. Większość z nich to stali bywalcy, którzy zjechali do Zabrze z przeróżnych zakątków Polski.



Opisując **Pionek**, zacznę od wystawców i prezentowanych gier. Na stołach Portalu królowały dwa tytuły: **Fuse**, czyli szalona kooperacyjna gra kościanna oraz zapowiadany kolejny już duży tytuł Erica Langa, **Godfather**. Przez cały czas trwania imprezy stół z tym tytułem był okupowany, a sądząc po reakcjach grających, możemy spodziewać się kolejnego wielkiego hitu wydawnictwa Cool Mini or Not. Zaraz obok można było spróbować najnowszej gry karcianej od Board & Dice, czyli **Pocket Mars**. Tematycznie staramy się wystać swoich naukowców na tytułową planetę, a robimy to poprzez zagrywanie kart akcji. Ciekawe jest to, że każda z nich w zależności od tego jak zostanie użyta, daje nam inne możliwości. Niby małe pudełeczko, ale w środku znajdziemy ciekawą i przyjemną grę z bardzo atrakcyjną oprawą graficzną. Na **Pionku** można było również zagrać w nowość od wydawnictwa Black Monk. Ja w końcu spróbowałem i zagrałem w **Munchkin Panic**. Gra ma charakterystyczny dla serii **Munchkin** humor, jednak znacznie się od niej różni. Muszę przyznać, że bawiłem się cał-

kiem nieźle przy tej częściowo kooperacyjnej grze. Sharp Games prezentowało swoją nowość, czyli grę **Ulm**. Miałem w nią okazję zagrać tuż po Essen, więc oceniałem tylko jakość wykonania, która okazała się bardzo dobra. Sam tytuł to średniej ciężkości euro z bardzo ciekawym mechanizmem wyboru akcji i gadżetem w postaci trójwymiarowej katedry. Na **Pionku** można było też zagrać w gry Games Factory, a w szczególności nowość sygnowaną nazwiskiem Faiduttiego, czyli **Magazyn 51**. To niewielka gabarytowo gra licytacyjna z zamkniętą pulą pieniędzy. Gracze wcielają się w bogaczy chcących zdobyć potężne artefakty. Niestety część z nich jest tylko podróbką, o czym gracze mogą nie wiedzieć. Tytuł jest szybki, dynamiczny i dobrze sprawdzał się w pięcioosobowym gronie. Podczas imprezy pokazy swoich gier robiła również Nasza Księgarnia. Największym zainteresowaniem cieszyła się dwuosobowa gra rodem z Japonii - **Gejsze**. To ciekawe przeciąganie liny pomiędzy graczami, ze świetnymi ilustracjami oddającymi orientalny klimat. Rozgrywka trwa zaledwie kilkanaście minut, jednak wymaga sporo głowkowania.



Jedną z ciekawostek było pojawienie się na imprezie wysłannika wydawnictwa Czech Games Edition, które demonstrowało aż trzy prototypy zapowiedziane na Essen. Największym była gra Vladimira Suchego **Pulsar 2849** opo-

wiadająca o eksploracji kosmosu, budowaniu megastruktur oraz odkrywaniu kosmicznych technologii. Tytuł raczej dla wytrawnych graczy, który zapowiada się na kolejny hit Czechów. Pozostałe gry to nowości od Vlaady Chvátla. Kolejna implementacja **Tajniaków**, tym razem dla par - **Duel**. Gra wprowadza możliwość grania w dwie osoby, dodane są różne warianty rozgrywki. Jest to bardzo sympatyczne rozwinięcie tego popularnego hitu. Drugim pokazywanym tytułem był **That's a question**. Gra polega na zadawaniu sobie trudnych pytań. Jedna z osób wybiera, jakie pytanie zostanie zadane oraz kto będzie odpowiadał, pozostali natomiast obstawiają, jaka zostanie udzielona odpowiedź. Bardzo ciekawy koncept, który może świetnie sprawdzać się jako gra służąca poznawaniu się lub umileniu spotkania towarzyskiego.



Pionek oprócz pokazów gier to masa atrakcji dla uczestników. Zwyczajowo odbywała się giełda gier używanych. Na stołach znalazło się kilkaset gier, a wśród nich kilka perełek. Jak zwykle, największe tłumy były na początku imprezy, kiedy to uczestnicy polowali na okazje cenowe lub interesujące tytuły. Moją uwagę zwróciło **Rum and Bones**, które ktoś sprzedawał zafoliowane. Jak zwykle organizatorzy przeprowadzili słynną już licytację gier planszowych. Jak twierdził Ignacy Trzewiczek, prowadzący tę atrakcję,

w większości są to gry, które zostały wysłane do Portalu i nikt w nie nigdy nie zagrał lub tytuły, które nie trafiły do planu wydawniczego. Na licytacji pojawiły się tłumy, a walca o niektóre pozycje była zaciekle. Atmosfera ciągłego przebijania udzieliła się uczestnikom, co skutkowało wysokimi cenami części tytułów. Przy niektórych grach prowadzący wręcz odradzał zakup, twierdząc że nie są one warte oferowanych pieniędzy.

Stałym punktem **Pionka** jest też **Szalony konkurs wiedzy o grach planszowych**. W tegorocznej edycji wystartowało ponad dwadzieścia dwuosobowych drużyn, które w eliminacjach musiały zmierzyć się z dyktandem, w którym ukryto nazwy trzydziestu pięciu gier planszowych. Ignacy Trzewiczek czytał opowiadanie z prędkością karabinu maszynowego, a uczestnicy starali się wyłapać wszystkie pożądane tytuły. Do wielkiego finału dostało się pięć ekip, które musiały zmierzyć się z pulą pytań dotyczących polskich wydawnictw, pierwszej pięćdziesiątki rankingu **BGG**, wiedzy dotyczącej wyliczania oraz swoistych kalamburów. Z dumą muszę napisać, że po zażartej walce wygrała drużyna, której byłem członkiem. Ci, którzy chcieli spróbować swoich sił w odgadywaniu, mogli odpowiedzieć na pytania tzw. **Konkursu ściennego**. Na jednej ze ścian hali były powieszone kartki z wycinkami opisów lub recenzji gier planszowych. Zadaniem uczestników było odgadnięcie tytułu po często dość enigmatycznym opisie. Jak zwykle podczas **Pionka**, gracze wybierali **Grę konwentu**, którą został nagrodzony **Fuse**.

W niedzielę odbyły się pokazy w ramach spotkań Unpub. Kilku projektantów pokazywało mniej lub bardziej zaawansowane projekty. Uwagę zwracała nowość od RedImp - **Cthulhu Rise of the Cults**. Gra prezentowała się bardzo dobrze. Klimatyczne grafiki tylko potęgowały wrażenia z rozgrywki, w której liderzy wyznawców Przedwiecznych starają się wyeliminować inne kulty. Tytuł wykorzystuje mechanikę budowania talii i kontroli terenów. Jego premiera planowana jest na tegoroczne Essen.



Pionek to miejsce, do którego warto przyjechać, aby pograć w gry planszowe. Spokojna, niespieszna atmosfera, ogromna hala i masa pomocników tłumaczących zasady sprawiają, że impreza ta nadal przyciąga wiele osób i cały czas utrzymuje swój wysoki poziom. Z tego powodu postaram się odwiedzić kolejną edycję i ponownie świetnie bawić się w Zabrze.

Fotografie: KSC Studio

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

PLEMIONA I PRZEPowiednie



Tzolkin: Tribes & Prophecies

wyjątki
i komplikacje

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Już nie pierwszy raz łapię się na tym, że zaskakuje mnie wydanie dodatku do gry, którą uważałem za kompletną i nie pozostawiającą zbytniego pola do manewru. Nie pierwszy raz okazało się, że nie miałem racji, nie doceniając inwencji autorów, którzy wcisnęli do mechaniki kilka mniej lub bardziej pomysłowych rozwiązań. I już na wstępie nie zamierzam ukrywać, że większość z nich to strzał w dziesiątkę.

Na dodatek do **Tzolk'in**a składają się cztery moduły, które można łączyć ze sobą w dowolnej kombinacji, w poszukiwaniu ulubionego zestawu. Jeden z nich jest kosmetyczny, dwa kolejne oferują zmiany dość znaczące, a ostatni wywraca grę do góry nogami. I dlatego to właśnie od niego zaczniemy.



Plemiona sprawiają, że każdy z graczy rozpoczyna grę z wyjątkową zdolnością specjalną, której benefity spływać

będą tylko na niego. Są tutaj drobiazgi pokroju „zachowaj na początku gry jedną płytkę zasobów więcej” albo „dobierz więcej kukurydzy, jeśli masz jej zbyt mało”, ale są też i takie, po ujrzeniu których przecierałem oczy ze zdumienia. Wystawiaj robotników na planszę po niższym koszcie. Przeskocz jedno puste pole podczas wystawiania robotnika. Zdejmując robotnika z pola na jednym z kół, użyj pola tej samej wartości na innym kole. Spasuj bez wykładania ani zdejmowania robotników w swojej turze... To wbrew pozorom nie są drobiazgi. To ingerencja w same podstawy mechanizmów, które już poznaliśmy, do których się przyzwyczailiśmy i wokół których zbudowaliśmy sobie obraz gry oraz prowadzenia strategii. A teraz autorzy podeszli do stołu, rzucili nim o ścianę i powiedzieli „uczcie się od nowa”. Jestem takim rozwiązaniem zachwycony. Niemal każde z plemion wymusza całkiem inne podejście do rozgrywki i szukanie pomysłów w miejscach, które wcześniej były niedostępne. Zabawa na potencjalnie dziesiątki rozgrywek.



Ta frywolność i rozmach w wymyślaniu zdolności plemion rodzi jednak pytanie, do rozważenia którego trzeba zdjąć różowe okulary i przyjąć posępny wyraz twarzy. Czy możliwości oferowane przez grę są zbalansowane? Czy są plemiona „lepsze” i „gorsze”? Trudno to stwierdzić

bez przeprowadzenia w celach badawczo-statystycznych co najmniej setki partii w różnych kombinacjach. Na pewno można podzielić plemiona na intuicyjnie ciekawsze i mniej ciekawe albo łatwiejsze oraz trudniejsze do grania. Ani przez chwilę nie miałem jednak wrażenia, że któraś ze zdolności jest tak mocna, iż psuje grę.



Drugim istotnym modulem są **Przepowiednie**, czyli komplikacje, z jakimi musimy radzić sobie na bieżąco. Może na przykład okazać się, że po pierwszym dniu karmienia pozyskiwanie któregoś z zasobów stanie się trudniejsze, a po drugim zostaniemy rozliczeni z tego, ile udało nam się go zachomikować. Nieroztropni zostaną ukarani punktami karnymi, przedsiębiorczy natomiast premiami.

W każdej rozgrywce przepowiednie są trzy i wszystkie widzimy od samego początku. Takie postawienie sprawy aż krzyczy do graczy „planujcie strategicznie!”. Jakby podstawowe wersja gry tego już nie wymuszała... Tak czy siak – różne kombinacje wynikające z obecności tego modułu fajnie wpływają na różnorodność rozgrywek. Z drugiej strony jest to też alternatywne dla świątyń i monumentów źródło punktów, które poszerza wachlarz naszych możliwości.

Trzeci moduł to dodanie piątego gracza i wiążąca się



z tym mechanika szybkich akcji. Na planszy już i tak było ciasno, więc wraz z kolejną osobą przy stole pojawiają się na niej trzy nowe miejsca na pionki. Szybka akcja jest dostępna przez dwie rundy, a potem zmienia się na inną, o której wiemy z wyprzedzeniem. I o ile sam pomysł mogę uznać za ciekawy, to drażni mnie nieco jego wykonanie. Żetony szybkich akcji rozkładane są na środkowym kole, które ładnie wskazuje moment, kiedy nastąpi ich zmiana, ale korzystanie z tego dodatku wydawało mi się... mało



wygodne. Fakt, że dodatkowy gracz nie sprawia, iż **Tzolk'in** jakoś szczególnie zyskuje spowodował, że ten dodatek za zwyczaj pozostaje w pudełku podczas moich partii.

I na koniec drobiazg, czyli kilka nowych budynków i dwa nowe pomysły. Niektóre budynki produkują dobra podczas dnia karmienia, niektóre mogą posłużyć za fundament dla innego, obniżając jego koszt. Oba pomysły są proste i dobrze wkomponowują się do podstawowej gry bez zbędnych komplikacji. U mnie zawsze w użyciu.

Podsumowując, dwa z czterech zawartych w pudełku dodatków uważam za wyśmienite, jeden za dobry i jeden za dopuszczalny. Rachunek jest prosty. **Plemiona i Przepowiednie** to zakup obowiązkowy dla każdego, komu **Tzolk'in** przypadł do gustu.



Tzolk'in – Tribes & Prophecies

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 8+

Czas gry: 90 minut

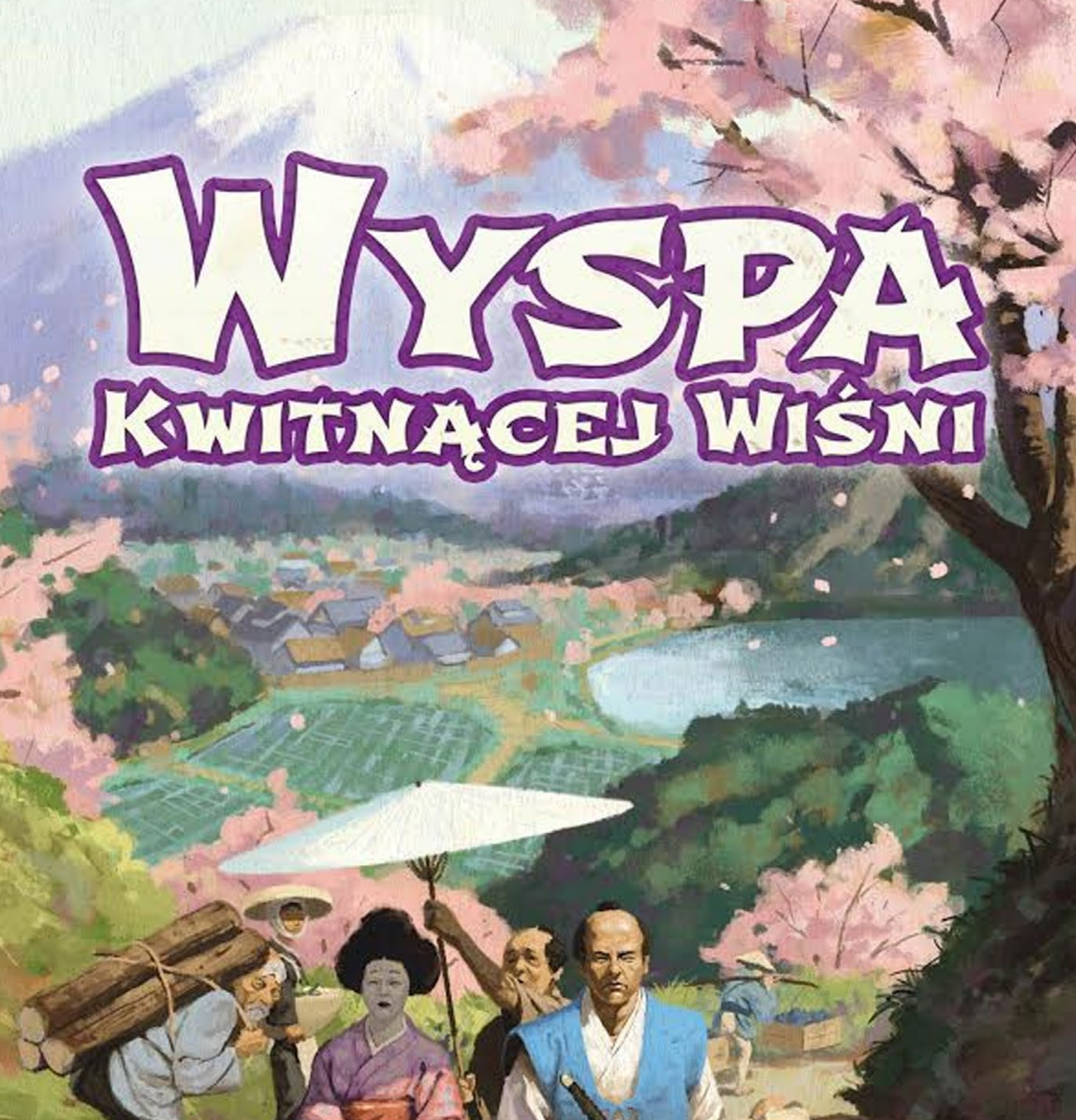
Cena: 109,95 złotych



- Plemiona dają ogromną frajdę w szukaniu nowych sposobów gry.
- ✓ • Przepowiednie zwiększają różnorodność rozgrywek i dają nowe źródła punktów.
- Nowe budynki zawierają dwa ciekawe pomysły.



- pięciu graczy przy stole to trochę za dużo.



WYSPA KWITNĄCEJ WIŚNI

**Wyspa
Kwitnącej
Wiśni**

układanka
z licytacją
w tle

zrecenzował:

Tomasz „Sting” Chmielik

Sięgając po Wyspę Kwitnącej Wiśni, zetknąłem się po raz pierwszy z osobą jej projektanta, Kalle Malmioja. Zaintrygowało mnie to, a nominacja do Golden Geek Award z 2016 roku za „Najlepszą grę karcianą” jeszcze bardziej podgrzała zainteresowanie i podniosła oczekiwania wobec tego, co znajdę w środku niewielkich gabarytów pudełka.

Lubię sprytne gry karciane, które z niewielkiej liczby elementów potrafią wyczarować interesujący model rozgrywki. Niniejsza pozycja z pewnością się do nich zalicza, ponieważ w ciekawy sposób łączy ze sobą elementy kombinatoryki, zarządzanie zasobami i mechanizm licytacji. Wszystko to zaś zostało zawarte na osiemdziesięciu czterech kartach i czterdziestu kostkach zasobów.



Fabularnie gra stara się przenieść naszą wyobraźnię do średniowiecznej Japonii na wyspę Honsiu, którą Cesarz postanowił zasiedlić. W tym celu posłał po architektów, aby zasięgnąć ich rady, ale znudzony ich słownymi przepychankami nakazał ustalić jeden projekt miasta, które będzie godne cesarstwa. I w tym oto momencie wkraczają gracze, wcielając się w rolę cesarskich architektów.

Tyle otoczki fabularnej, która pojawia się w pierwszym akapicie instrukcji, jest obecna w grze na rewersach kart i prak-

tycznie w ogóle się o niej nie pamięta podczas rozgrywki. **Wyspa Kwitnącej Wiśni** nie opiera się bowiem na budowaniu pasjonującej historii, ale na sprawnym doborze kart, które będą dobrze współgrały z celem, do którego dążymy, czyli do posiadania jak największej liczby punktów pod koniec rozgrywki.

Na ich zbieranie mamy dwanaście rund, podczas których będziemy zagrywać karty z ręki, licytować kolejność ich wyboru i dokładać je do swoich projektów. Clou całej zabawy oparto na dość prostym i interesującym pomysłem. Podczas rundy wybieram jedną kartę Architektów ze swojej ręki i wykładam ją na środek stołu. Każda z sześćdziesięciu kart ma wydrukowany numer od jednego do sześćdziesięciu, który określa, jak silna jest moja pozycja podczas licytacji. Osoba z najwyższym numerem będzie bowiem wybierała spośród wszystkich wyłożonych kart jako pierwsza i będzie miała najlepszą pozycję wyjściową, aby maksymalizować swoje zyski. Mogę zwiększyć swoje szanse na lepszą pozycję, jeśli wykładając kartę, wykorzystam jeden z zasobów, które mam dostępne na kartach swoich projektów, aby dodać do wartości swojej karty dodatkowe sześćdziesiąt punktów. Poprawiając w ten sposób swoją pozycję, tracę jednak zasoby, które mógłbym później wykorzystać, żeby otrzymać punkty zwycięstwa.

Zabawa się jednak na tym nie kończy, ponieważ gdy już dobiórę wybraną przez siebie kartę, muszę dołożyć ją do budowanego przeze mnie projektu miasta. Każda karta Architektów podzielona jest na sześć kwadratów nazwanych kwartałami. Dokładając kartę, muszę zakryć przynajmniej jeden kwartał na wyłożonych przed sobą kartach lub zakryć przynajmniej jeden kwartał karty, którą do nich dokładam. I tutaj zaczyna się kombinowanie, w jaki sposób dołożyć nową kartę, aby zmaksymalizować zyski, tj. zdobyć jak największą liczbę punktów pod koniec gry. Na kartach występują bowiem lasy (warte dwa punkty), kwartały miasta (warte jeden punkt każdy, ale punkujące tylko największy

obszar miejski, tj. połączony ze sobą w pionie lub poziomie), fabryki (na które możemy pod koniec gry przesunąć niewykorzystane do licytacji zasoby, aby zarobić za nie od dwóch do czterech punktów), jeziora (nie można ich zakrywać podczas dokładania kart, dają trzy punkty za każdy połączony ze sobą kwartał jeziora poza pierwszym) i nieużytki (które nic nie dają, ale przełamują ewentualne remisy pod koniec gry). A zatem opcji i dróg prowadzących do zwycięstwa jest całkiem dużo.



Wyspa Kwitnącej Wiśni to gra, która promuje przede wszystkim doświadczenie graczy. Początkowe rozgrywki przebiegają w sposób dość chaotyczny, ale szybko wyłania się jedna, żelazna zasada – nie można pozwolić, aby jedna osoba zgarnęła zbyt dużo kwartałów jeziora, ponieważ prowadzi to do niemalże pewnej wygranej. Kwartały na kartach Architektów rozmieszczone są bowiem w taki sposób, że zazwyczaj zapewniają od jednego do czterech punktów po ich dołożeniu do projektu. Kwartał jeziora, do-

brze dołożony, zapewnia zaś aż trzy punkty oraz ewentualnie kolejne, jeśli dobrze połączymy resztę zawartych na nim kwartałów. Obszary wodne należy więc dość mocno kontrolować i tutaj ukazuje się kolejna cecha tej gry, którą chyba najlepiej widać w **Kingdoms** Knizii – doświadczeni gracze nie grają na najlepsze karty dla ich projektu, ale na pozostawienie najgorszych kart przeciwnikom. To zaś sprawia, że w takich rozgrywkach punktacja dość mocno się spłaszcza i nie osiąga zbyt wysokich wyników. Dla mnie to największa zaleta i ogromna rekomendacja dla gry. Dodajmy, że kombinowanie z wynikiem można dodatkowo „podkręcić” poprzez wykorzystanie kart specjalnego punktowania, które sprawiają, że żadna rozgrywka nie będzie taka sama.



Oczywiście **Wyspa Kwitnącej Wiśni** ma swoje wady, jednak są to kwestie techniczne. Po pierwsze, zajmuje na stole dużo miejsca jak na niewielką grę karcianą. Projekty aglomeracji rozrastają się we wszystkie strony i naprawdę trudno przewidzieć, jak dużo miejsca zajmą. Po drugie, granie w protektorach może być męczące, ponieważ dołożone do projektu karty mają tendencję do przesuwania się przy każdym nieostrożnym ruchu. Pewnym rozwiązaniem jest nieużywanie protektorów, ale wtedy żywotność pozycji maleje, ponieważ karty są przeciętnej jakości. Jest to dość istotnym problemem, ponieważ ze względu na swoją regrywalność Wyspa... będzie trafiała na stoły często i gęsto.

Grę Kalle Malmioja polecam wszystkim tym, którzy uwielbiają licytację i kombinowanie, w jaki sposób dokładać do siebie karty, aby uzyskać jak najlepszy końcowy rezultat. To bardzo sprytna pozycja, która w niewielkim pudełku skrywa kilka fajnych mechanizmów, których nie powstydziliby się najlepsi projektanci planszówkowego świata.



Wyspa Kwitnącej Wiśni

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 55,95 złotych



- ✓ udane połączenie licytacji, zarządzania zasobami i kombinatoryki,
- ogromna regrywalność,
- promuje doświadczenie graczy.

- ✗ zajmuje na stole dużo miejsca,
- podatna na wkurzające przesuwanie się elementów,
- bez protektorów karty szybko się zużywają.



Wyścig Tytanów

wyścig
nie-pokoju

zrecenzował:

Tomasz Sokoluk

Tematem gry są wyścigi, i to w nie byle jakim anturazie. Przenosimy się bowiem do Nigdylandii, świata z wyobraźni. Odwiedzimy sześć krain, w tym wulkaniczną, dżunglę Azteków, zatokę piratów, epokę lodowcową, zaświaty oraz podziemia i smoki. Kolorowa, niemal bajkowa i przez to przystępna oprawa w stylistyce zbliżona jest do Hearthstone.



Wyścig przez magiczne światy sam w sobie jest przygodą, ale przecież nie będziemy się ścigać na byle czym. Mając bestie za wierzchowce, możemy liczyć na ich fantastyczne moce. Przygody, niebezpieczeństwo i magia. I jak w każdym fantastycznym świecie, tak i tu nie może obyć się bez walki. I nie będzie to okładanie się pompkami rowerowymi niczym kolarze w Wyścigu Pokoju.

A zatem jak dotrzeć do mety pierwszym i żywym? Czy wiele od nas zależy? Wszelkie rozstrzygnięcia zapadają werdyktem kości. To od nas jednak zależy, który rezultat na kości wybierzemy. Pierwszy gracz rzuca pulą kości w

liczbie graczy i wybiera jeden z wyników. I tak po kolei, aż ostatni gracz przerzuci wszystkie kości i wybierze z pełnej puli, tak jak gracz pierwszy. Wyniki na kościach determinują rodzaj ruchu oraz ewentualne obrażenia zadawane przeciwnikom. Możemy albo pędzić przed siebie, nie oglądając się na wrogów lub poruszać się nieco wolniej, za to rozpychając się łokciami. Dodatkowo każda ścianka jest w określonym kolorze przypisanym do danego jeźdźcy. Jeśli wybierzemy akcję w swoim kolorze, otrzymujemy punkt życia.



Kolejne zmienne, w oparciu o które podejmujemy decyzje, zapewnia mapa i jej oryginalny rozkład siatki pól. Od każdego pola wychodzi aż sześć kierunków. Jak to od każdego? Przecież plansza musiałaby być nieskończona! I tak też jest – krawędź planszy oznacza nie jej koniec, ale przejście na przeciwną stronę. Wyścig odbywa się zatem po kuli. Zwycięża ten, kto okrąży ją trzykrotnie. Kierunki, jakie może obrać dzięki rzutom kośćmi to do przodu jedno lub dwa pola, po skosie dwa lub trzy pola albo w dowolnym kierunku po odepchnięciu przez innego gracza lub zadziałaniu kart i zdolności specjalnych. Odpychanie zachodzi, gdy wchodzimy na zajęte przez innego tytana pole. Odpychamy go z taką samą siłą i w tym samym kierunku, w którym my się poruszaliśmy. Zupełnie jakbyśmy grali w bilard. Odepchnięcie skutkuje również otrzymaniem obrażenia przez odpychanego. W ten sposób wyrzucony traci zdrowie, ale za to zbliża się do mety.

Dzięki różnorodności planszy rozgrywka staje się bardziej ubogacona. Na wulkanicznej mapie pola lawy zadają nam obrażenia, na pirackiej musimy odpowiadać każdorazowo

na pytanie „pieniądze albo życie” (w tym przypadku „karta albo życie”), na lodowej prześlizgujemy się na inne pola, na azteckiej uruchamiamy ogniste kule, a na mojej ulubionej, w kształcie pentagramu, stajemy się ofiarą pokusy – możemy wykonać dodatkowy ruch, ale po złożeniu ofiary z własnej krwi.

Również ujeżdżane przez nas bestie różnią się zdolnościami. Zdolności, tak jak efekty na kościach, polegają na ruchu (siebie albo innych) lub krzywdzeniu (innych). Niestety bestia bestii nierówna i część z nich ma bardziej pomocne zdolności, niż inne. Tę nierówność wyrównują karty specjalne. Dublują one efekty potworów, przez co jeśli nie mieliśmy szczęścia w losowaniu tytana, może dopisze nam ono w losowaniu kart.



Dzięki zawiniętej planszy nikt nie ma szans na tyle uciec peletonowi, aby pozostać niezagrożonym. Jeśli znajdzie się na czele stawki, to dublując przeciwników, wystawia się na atak z ich strony. Plansze są ciasne, wymagają lawirowania pomiędzy pułapkami, co sprawia, że częściej wpada się na konkurentów. To gra z naciskiem na wchodzenie w ciągłe relacje z innymi graczami.



Wyścig Tytanów wypada lepiej w większym gronie, jak chyba większość gier konfrontacyjnych. Jest gęściej na mapie, zatem łatwiej o interakcję. Ponadto rzucamy tyloma kośćmi, ilu jest graczy. Większa puli kości zapewnia szerzy zakres wyboru. Natomiast przy mniejszym składzie osobowym lub gdy w danej rundzie jesteśmy dalej w kolejce, nasz wybór zostaje znacznie ograniczony.



Z czym nam się kojarzą szybkie i dynamiczne, nieograniczone walki potworów na kości oraz karty? Oczywiście, że z grą **Potwory w Tokio**. Choć gatunkowo to dwie różne gry, odczucia nie różnią się aż tak bardzo. To lekki tytuł w niedużym pudełku na szybką, półgodzinną i dynamiczną rozgrywkę. Wyjątkowo prosta rozgrywka, szybko wciągająca na początku, z czasem się jednak „wyczerpie”, przestanie mieć przed nami jakiegokolwiek tajemnicę i może stracić na zainteresowaniu.



Wyścig Tytanów

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 8+

Czas gry: 30 minut

Cena: 89,95 złotych



- niewielkie rozmiary komponentów – gra poręczna i podręczna,
- ✓ • przystępne zasady i dynamiczna rozgrywka,
- różnorodność oraz oryginalność map,
- interakcja.

- ✗ • z czasem powtarzalna i schematyczna rozgrywka,
- werdykt kości może być dla graczy bardzo ograniczający.

reklama



GeekMod.pl!
Porządek musi być!

kącik początkujących graczy



trywialnie, ale zabawnie

Czasami bywają takie dni, że chciałoby się jakąś grę skreślić już po przeczytaniu instrukcji. Elementarna przyzwoitość wymaga jednak, żeby przyrzeć się jej trochę bliżej i potestować, ponieważ może akurat tym razem w pudełku jest coś, czego nie widać na pierwszy rzut oka. Takie oto dylematy chodziły mi po głowie, kiedy przymierzałem się do Unanimimo. Okazało się jednak, że skończyło się na całkiem pozytywnym zaskoczeniu.

Ważne. Nie możemy tu mówić o przypadku, w którym lektura zasad zwiastowała grę słabą, która po wypróbowaniu okazała się rewelacyjna. **Unanimimo** jest co najwyżej „zabawne” albo „całkiem przyjemne” i to pod warunkiem przebywania w odpowiednim towarzystwie. Zasady gry są wręcz trywialne. Losujemy z puli kart jedną ilustrację i zapisujemy osiem słów, które się nam z nią kojarzą. Następnie porównujemy swoje odpowiedzi z innymi i dostajemy tym więcej punktów, im więcej osób odpowiadało tak samo. Nie ma w tym żadnego drugiego dna, ani ukrytych niuansów.

Jestem nawet gotów zaryzykować stwierdzenie, że praktycznie nie ma tu żadnej gry, ponieważ tak naprawdę, gdzie są jakiejkolwiek decyzje do podjęcia? **Unanimimo** działa jednak na podobnej zasadzie co **Nie do pary**, o której to grze kiedyś już pisałem. Mamy tu do czynienia nie z grą, ale z platformą dającą pretekst do zabawy. To nie wynik ma tu znaczenie, tylko fakt, że jeden ze znajomych nie potrafił skojarzyć więcej niż sześciu słów z piorunem, a innemu krowa kojarzy się w mniej lub bardziej pokrętny sposób z kolorem zielonym.

Jak długo może bawić porównywanie skojarzeń w gronie znajomych? W pudełku znajdują się pięćdziesiąt cztery dwustronne karty, czyli sto osiem ilustracji. W przypadku **Nie do**

pary różnorodność wynikała z tego, że do każdej rundy gry losowane było jedenaście kart. Tutaj jedna runda to jedna karta, która po rozegraniu będzie już w danym towarzystwie spalona. I nie chodzi mi wcale o pamiętanie odpowiedzi przeciwników, w celu zdobycia jak największej liczby punktów. Absolutnie nie.

Dopóki nie wiem, co znajduje się w tym pudełku i każda kolejna karta jest dla mnie niespodzianką, jestem w stanie odczuwać zaciekanie. To taka naturalna fiksacja, która sprawia, że nawet oglądając słaby serial, czasem jestem ciekaw, co stanie się w następnym odcinku. Zmierzam do tego, że **Unanimo** uważam za grę raczej jednorazową. Czy trochę ponad sto krótkich rund do rozegrania to dużo, czy mało? Na pewno więcej niż na pierwszy rzut oka może się wydawać.

W sumie **Unanimo** to raczej słaba gra, ale nawet interesująca zabawa w skojarzenia, przy której można się przez chwilę pobawić całkiem dobrze. Nie znajdzie stałego miejsca na półce z tego powodu, że przy bardziej intensywnej grze szybko się skończy, ale jako niezobowiązujące zajęcie na kilka minut dla nawet dwunastu graczy może sprawdzić się nieźle. Ot, taki szybki wstępniak na przełamanie lodów w sporej grupie. Zasady są proste i na granicy banału, ale w odpowiednich warunkach działają.

Polecam i nie polecam. Trochę bez sensu, ale taki już urok tego pudełeczka.



Unanimo

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 3-12 osób

Wiek: 7+

Czas gry: 30 minut

Cena: 59,95 złotych



- ✓ działa jako przerywnik na kilka minut,
- ✓ pomimo trywialnych zasad może być zabawne.
- ✗ grą bym tego nie nazwał.

kącik gier rodzinnych



czas ucieka, meteoryt czeka

Dinozaury rozbudzają wyobraźnię zarówno dzieci jak i dorosłych. Rzekłbym nawet, że w życiu większości chłopaków przychodzi po prostu etap zainteresowania tym tematem. U jednych trwa on dłużej, u innych krócej. Wyspa Dinozaurów to gra karciana, której tematyka może przyciągnąć młodych paleontologów. Mimo że nie jest to pozycja ściśle edukacyjna, a autor ilustracji dinozaurów bardziej dbał o to, aby wzbudzały one sympatie, niż były realistyczne, to jednak ostatnia strona instrukcji podaje łacińskie nazwy gadów.

Każda rozgrywka trwa dziesięć tur, które są odliczane przez karty wydarzeń odsłaniane na początku tury. Celem gry jest zebranie jak największej liczby punktów przez przenoszenie na swoją wyspę dinozaurów o najwyższej sile. No właśnie – siła jest tu kluczowa. Każda ze stu ośmiu kart dinusiów zawiera ilustrację przedstawiciela jednego z czterech rodzajów dinozaurów (o rodzaju przypominam nam kolor zwierzątka) i cyfrę z zakresu od jednego do dziesięciu, informującą o jego sile.

By przenieść dinusia z wyspy dinozaurów na swoją, trzeba go zaatakować i pokonać. W tym celu każdy z graczy zagrywa z ręki jedną lub dwie karty, kładąc je zastonięte na stole. Następnie wszyscy gracze je odkrywają, wskazując, którego dinusia atakują. Jeśli siła zagranej karty jest większa od siły zwierzęcia z wyspy dinozaurów, gracz może zabrać jego kartę i umieścić ją w odpowiednim miejscu swojej wyspy, zaś zagraną kartę musi położyć na zwolnionym polu wyspy dinozaurów. W ten sposób na wyspie dinozaurów pojawiają się coraz to mocniejsze karty. W przypadku gdy kilku gra-

czy zagra dinozaury tego samego rodzaju i o takiej samej sile, karty lądują na cmentarzysku każdego z graczy i punktuja na koniec gry.

Rozgrywka w **Wyspę Dinozaurów** jest bardzo szybka, a pudełkowe piętnaście minut odpowiada rzeczywistości. Zabawa dwuosobowa trwa nawet krócej. Nie ma więc mowy o nudzie, tym bardziej, że rozgrywki znacznie się od siebie różnią. Wpływają na to losowo wybierane wydarzenia – dziesięć z dwudziestu dwóch – oraz losowo wybierane karty dinusów. Żeby wygrać, trzeba też oczywiście pomyśleć, ale gra nie jest pod tym względem wymagająca. Tytuł ten generuje również przyjemne dla dzieci napięcie, gdy gracze sprawdzają czy udało im się złapać dinusia, na którego polowali, czy też może uciekł ich ktoś inny.

Wyspa Dinozaurów jest zdecydowanie grą dla dzieci i większości z nich powinna się spodobać. Mimo że napis na pudełku informuje, iż mogą w nią grać osoby od siedmiu lat, moim zdaniem pięcio- i sześciolatki potrafiące liczyć do dwudziestu spokojnie sobie poradzą. Warto zaznaczyć, że instrukcja zawiera wariant uproszczony, w którym można umieszczać dinozaury w dowolnym miejscu swojej wyspy. Dorosłych ta pozycja zbytnio nie porwie, choć fanom lekkich gier rodzinnych może się podobać.



Wyspa Dinozaurów

Zrecenzował: Krzysztof Pilch

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 7+

Czas gry: ok 20 minut

Cena: 49,95 złotych



- kolorowa szata graficzna,
- proste zasady,
- krótki czas rozgrywki,
- wariant dla młodszych graczy,
- aspekt edukacyjny (nazwy dinozaurów zawarte w instrukcji)..



- duża losowość,
- mechanika niepowiązana z tematem gry.

kącik
gier
historycznychtaktyka bitewna,
a gry wojenne [cz. 3]

Od najdawniejszych czasów jednym z najważniejszych czynników zapewniających sukces w działaniach wojennych było zaskoczenie. W przeciwieństwie do innych, często bardziej skomplikowanych elementów taktyki i strategii, w tym przypadku nie trzeba tłumaczyć, o co chodzi. Przykładem wykorzystania zaskoczenia jest bitwa pod Maratonem (490 r. p.n.e.). Obecnie spotkać można różne teorie dotyczące jej przebiegu. Według jednej z nich wódz grecki Miltiades miał w niej zaskoczyć Persów, nakazując swoim żołnierzom kilkakrotnie zbliżanie się do pozycji przeciwnika i oddalanie od nich. W decydującym momencie, gdy Grecy naprawdę zaatakowali, Persowie spodziewali się, że wycofają się oni jak zwykle na swoje pozycje. Tym-

czasem ci, zamiast maszerować powoli, jak to standardowo czyniła falanga, gdy znaleźli się w zasięgu łuczników perskich, zaczęli biec. Jeszcze inne teorie wskazują na ważną rolę, jaką odegrało uszykowanie wojsk greckich – stworzenie silniejszych skrzydeł i słabszego centrum naprzeciwko najlepszych oddziałów perskich, które potem w trakcie bitwy zostały oskrzydłone.

Klasycznym przykładem zwycięstwa odniesionego w wyniku uzyskania całkowitego zaskoczenia nad przeciwnikiem jest **bitwa nad Jeziorem Trazymeńskim (217 r. p.n.e.)**. Wskutek słabego rozpoznania rzymskiego (a właściwie w ogóle braku rozpoznania) Hannibalowi udało się zaskoczyć armię rzymską w marszu. Gdy posuwała się ona rozciągnięta w długiej kolumnie nad brzegie m. Jeziora Trazymeńskiego, wypadły na nią ukryte w terenie oddziały kartagińskie, atakując ze wszystkich stron. Kartagińczycy zablokowali też z przodu i z tyłu drogę, którą posuwał się przeciwnik. Rzymianie nie byli w stanie uformować szyku

bojowego i cała armia konsula Flaminiusza została rozbita. Połowa żołnierzy poległa, reszta poszła w rozsypkę. Wiele legionistom nie pozostało nic innego jak szukać ratunku w wodach jeziora.

Powyższe przykłady, zwłaszcza drugi, pokazują, że o zaskoczeniu można mówić jako o czynniku „samym w sobie”. Często jest ono jednak wynikiem zastosowania jakiegoś fortelu. Może to być też manewr bądź zasada taktyczna nieznana przeciwnikowi, jak to było z uszykowaniem wojska przez Epaminondasa w **bitwie pod Leuktrami (371 r. p.n.e.)**, którą to bitwę omawiałem w pierwszej części niniejszego cyklu. Przeciwnicy Tebańczyków, przynajmniej z początku, nie widzieli, że wróg uszykował swoje wojsko w ten sposób, iż w jednym miejscu zwielokrotnił szeregi falangi, a gdzie indziej była ona wyjątkowo płytka i z łatwością mogła zostać przełamana. Innowacją był też szyk skośny, który opóźniał wejście do walki najsłabszej części armii tebańskiej.

Bitwa pod Kannami (216 r. p.n.e.) zajmuje szczególne miejsce w historii wojen i jeśli ktoś miałby poznać i przestudiować tylko jedną bitwę z okresu starożytnego, zdecydowanie powinny być to Kanny. W bitwie tej stanęły naprzeciwko siebie armia rzymska dowodzona przez konsulów Warrona

i Paulusa oraz armia kartagińska pod dowództwem Hannibala. Rzymianie mieli przewagę, według niektórych źródeł niemalże dwukrotną. Mimo to bitwa zakończyła się okrążeniem armii rzymskiej i jej całkowitą klęską. Jak do tego doszło? Zdecydował o tym szereg zabiegów taktycznych zastosowanych przez Hannibala.

Zacznijmy od uszykowania armii kartagińskiej. Hannibal ustawił na skrzydłach swoją znakomitą jazdę. W tym rodzaju broni Kartagińczycy zdecydowanie przeważali nad Rzymianami. Zadaniem kartagińskiej kawalerii było rozbić jazdę przeciwnika, a następnie wyjście na tyły armii rzymskiej i zamknięcie pierścienia okrążenia. Żeby plan się powiódł, armia kartagińska musiała jednak wytrzymać frontalny atak Rzymian. By przełamać skrzydła przeciwnika, Hannibal ustawił na ich skraju swoją najlepszą, najbardziej doświadczoną w bojach piechotę. Szyk Kartagińczyków był tutaj głęboki. Dwie masy stanowiące czynnik skupionej siły miały złamać skrzydła piechoty rzymskiej. A co w centrum? Hannibal zdawał sobie sprawę, że to tutaj skupi się główny wysiłek Rzymian. Wiedział też, że walczące tu oddziały Galów będą musiały cofać się pod naporem przeciwnika. By opóźnić przerwanie linii, wygiął więc w łuk szyk swoich oddziałów w stronę przeciwnika. Sam na wiernym słoniu Surusie zajął miejsce w centrum, zdając sobie sprawę, że to właśnie tutaj sytuacja będzie najtrudniejsza.

Widzimy tu wiele powiązanych ze sobą elementów, które zadecydowały o ostatecznym sukcesie. Wygięcie centrum w stronę przeciwnika stanowiło przynętę, mogło sugerować Rzymianom, że to tutaj Kartagińczycy są najsilniejsi, podczas gdy w rzeczywistości była to pułapka, tak jak całe uszykowanie armii Hannibala. Powstaje pytanie, czy Rzymianie mogli zobaczyć uszykowanie przeciwnika i spróbować jakoś się do niego dostosować. Ponoć w trakcie bitwy wiał im w twarz silny wiatr (w źródłach określany jako „Volturnus”), który wzniesiał tumany kurzu utrudniające obserwację i walkę. Niewykluczone jednak, że to tylko wymówka mająca usprawiedliwić przegraną.

Innym, dobrym przykładem bitwy, gdzie uszykowanie armii jednej ze stron stanowiło przemyślną pułapkę zastawioną na drugą jest **bitwa pod Austerlitz (1805)**. Pisałem o niej kilka razy przy okazji gry **Napoleon's Triumph** (wyd. Simmons Games), którą przy okazji (po raz kolejny) polecam. Nie chciałbym się więc powtarzać. Kto jest ciekawy, na czym to polegało, niech zajrzy do komentarza historycznego do tej gry. Generalnie Napoleon wprowadził Sprzymierzonych w błąd zarówno co do liczebności swojej armii, jak i co do jej zamiarów. Co ciekawe, bitwa ta jest przeciwieństwem wspomnianej wyżej bitwy pod Kannami pod tym względem, że pod Kannami Hannibal nacierał na skrzydłach, tymczasem pod Austerlitz Napoleon zupełnie przeciwnie – w centrum.

Jak gry historyczne radzą sobie z czynnikiem zaskoczenia? Najprostszym rozwiązaniem jest wprowadzenie maskowania oddziałów. Dzięki temu, że przeciwnik nie wie, co gdzie się znajduje i jaka będzie siła w walce atakującego lub obrońcy, nie może wszystkiego dokładnie przewidzieć i policzyć. Niektórzy nazywają to fachowo „mgłą wojny” (ang. *fog of war*). W praktyce np. w grach żetonowych występują jednak problemy polegające na tym, że gdy posługują się one maskowaniem, to trzeba co chwilę zaglądać pod żetony (rewersy żetonów są takie same, a jaka to jest jednostka pokazuje awers). Zabija to często przyjemność gry, a przy większych liczbach żetonów rozgrywka staje się bardzo żmudna, a gra niegrywalna. Dobrym rozwiązaniem problemu są bloczki, tyle że przy projektowaniu zasad wymuszają one na autorach przejście na zupełnie inną mechanikę. Oddanie niektórych czynników, takich jak ukierunkowanie oddziałów, bywa w grach bloczkowych trudne. Generalnie w grach tych występuje tendencja w kierunku upraszczania zasad. Należy jeszcze wspomnieć o jednym: maskowanie nie rozwiązuje często najważniejszego problemu, tzn. graczy i tak wie, że jakaś jednostka w danym miejscu planszy jest, nie wie tylko jaka. Z kolei wprowadzanie „pustych” żetonów bądź bloczków generuje dodatkowe problemy.

Może będzie to dla niektórych niespodzianką, ale zaskoczenie występuje także w grach, gdzie wszystkie jednostki są jawne. Przyznam, że najbardziej sobie cenię właśnie pomysły na to, jak zrobić, żeby nie trzeba było uciekać się do maskowania, a jednocześnie, żeby można było zaskoczyć przeciwnika. Jak to osiągnąć, będąc graczem? Ano np. odpowiednio przemieszczając podczas rozgrywki własne oddziały, tak żeby nie było oczywiste, gdzie chcemy skupić główny wysiłek. Nie wszyscy to umieją, a ta zdolność potrafi być prawdziwym skarbem. Jeśli uda się zasugerować przeciwnikowi, że chcemy zaatakować w miejscu, gdzie nie zamierzamy tego robić i on zacznie przesuwac w stronę tego rejonu oddziały znajdujące się w innych częściach planszy, to zazwyczaj będzie nam ułatwiał atak gdzie indziej – i tam będzie słabszy. Tego typu czynnik występuje w większym stopniu w bardziej zaawansowanych grach, gdzie mniej rzeczy jest oczywistych i łatwo uchwytnych. Są oczywiście gry i sytuacje, gdzie wszystko jest na tyle jasne i jednokierunkowe, że co do zasady nie da się przeciwnika zmylić, jednak jeśli tylko mamy taką możliwość, zawsze należy starać się wykonywać ruchy i ogólnie postępować w taki sposób, żeby nasze posunięcia nie były dla drugiej strony przewidywalne. Jest to niestety łatwe w teorii, ale trudne w praktyce.



rebel **TIMES**

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl