miesięcznik
miłośników gier

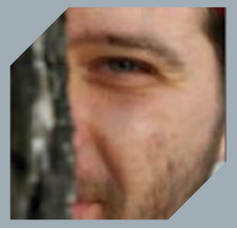
rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer
118-119
lipiec-sierpień 2017

w numerze:

Bąbelsy / Century: Korzenny Szlak / Cortex / Gejsze / Małpiszony / Najźdźcy z Północy / Pokój 25: Escape Room / Quadropolis: Public Services / Rosyjska Ruletka: Mistrzostwa Świata / Star Wars: Przeznaczenie / SUPERHOT: The Card Game / Tajniacy: Bez Cenzury / The Networks / Tropico / Trzy Życzenia / V-Commandos / Unanimo / Wyspa Dinozaurów i wiele więcej.



od redakcji

W cyklu wydawniczym prawie każdego pisma przychodzi taki moment, że doczekuje się ono numeru podwójnego. Zazwyczaj jest to połączenie lipca i sierpnia, ponieważ okres wakacyjny sprzyja urlopom redakcyjnym i różnym zmianom, które są odkładane w czasie, ale kiedyś trzeba je w końcu wprowadzić. Rebel Times również nie ustrzegł się tego trendu, jednak przed dziesięcioleciem pisma uznaliśmy, że niezbędne jest połączenie dwóch numerów w jeden, aby uregulować cykl wydawniczy. Od pierwszego numeru oddajemy wam bowiem numer z danego miesiąca pod jego koniec, a nie – jak podpowiada logika – na samym początku. Koniec tym. Od numeru wrześniowego każdy Rebel Times trafi do was albo w ostatnich dniach poprzedniego miesiąca (podobnie jak na przykład Nowa Fantastyka), albo na samym początku bieżącego. Dzięki temu sto dwudziesty, wrześniowy numer poczytacie we wrześniu, a nie w październiku. Przyznam się wam szczerze, że to „miesięczne przesunięcie" od zawsze nas wkurzało i w końcu zebraliśmy się w sobie, aby położyć temu kres.

Chciałbym również serdecznie pogratulować Michałowi „Windziarzowi" Szewczykowi awansu wewnątrzredakcyjnego. Od numeru 118-119 Michał będzie pełnił funkcję zastępcy redaktora naczelnego. Kiedyś funkcję tę pełnił Marcin „Ajfel" Zawiślak, później była ona nieobecna w piśmie przez dłuższy czas. Michałowi serdecznie gratuluję i życzę wytrwałości.

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, Maciej „Kwiatosz" Kwiatek, Maciej „mat_eyo" Matejko

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

spis treści

3 aktualności
4 temat numeru: **Ocaleni**

9 **Bąbelsy**
13 **Century: Korzenny Szlak**
16 **Cortex Wyzwania i Cortex Dzieci**
20 Felieton: Planszowe kwiatki Kwiatosza
23 **Gejsze**
26 Maisherly Chan, ilustratorka Gejsz, o sobie
29 **Małpiszony**
35 **Najeźdźcy z Północy**
38 **Pokój 25: Escape Room**
42 **Quadropolis: Public Services**
45 Relacja z Paris est Ludique 2017
48 **Rosyjska Ruletka: Mistrzostwa Świata**
51 **Star Wars: Przeznaczenie**
54 **SUPERHOT: The Card Game**
57 **Tajniacy: Bez Cenzuty**
60 **The Networks**
63 **Tropico**
66 **Trzy Życzenia**
69 **V-Commandos**
73 kącik początkujących graczy: **Unanimo**
75 kącik gier familijnych: **Wyspa Dinozaurów**
77 kącik gier historycznych: taktyka bitewna, a gry wojenne [cz.3]

The Godfather: Imperium Corleone

Pod koniec lipca nakładem wydawnictwa Portal Games ukaże się konfrontacyjna gra ekonomiczna **The Godfather: Imperium Corleone**, oparta na motywach powieści Mario Puzo **Ojciec Chrzestny**. Gracze zostaną przeniesieni do niebezpiecznego Nowego Jorku lat pięćdziesiątych ubiegłego wieku. Rozgrywka będzie toczy się na przestrzeni czterech aktów korespondujących z wydarzeniami znanymi z powieści. W ich trakcie familie mafijne będą się rozwijać, zyskując nowych członków i zlecenia od samego Dona Corleone. Na oczach graczy Nowy Jork będzie się zmieniał w jedną z najważniejszych metropolii świata, a oni sami będą wysyłać swoich gangsterów, aby odebrali należny im haracz. Rządzić Nowym Jorkiem mogą tylko najbogatsi, więc do odniesienia zwycięstwa będzie niezbędny każdy dolar, który nie zostanie spożytkowany na prowadzeniu bieżących interesów.

Fauna (druga edycja)

Również pod koniec lipca na sklepowe półki trafi druga edycja Fauny wydana nakładem wydawnictwa Rebel. Jest to wyjątkowa gra rodzinna, w której zadaniem graczy jest zgadywanie, jaką wagę lub długość mają różne egzotyczne zwierzęta oraz jakie obszary świata zamieszkują. W pudełku z grą znajdują się duże karty z ilustracjami aż trzystu sześćdziesięciu ssaków, ptaków, gadów i płazów, duża kolorowa plansza z mapą świata, znaczniki graczy oraz broszurka krótko opisująca wszystkie występujące w grze zwierzaki. Te zaś dzielą się na te łatwiejsze i trudniejsze. Nawet jednak te łatwiejsze stanowią nie lada wyzwanie: z pewnością nie każdy wie, gdzie żyje Salamandra czarna (łac. Salamandra atra) lub ile waży Żaba rycząca (łac. Rana catesbeiana). Nawet jeśli nie znasz prawidłowych odpowiedzi na te pytania, zawsze możesz obstawić sąsiadujące tereny lub zajmować morza (sąsiadujące z wieloma innymi obszarami) i stawiać swoje znaczniki blisko osób, które mogą coś wiedzieć.

New Angeles: Miasto Korporacji

Na przełom lipca i sierpnia wydawnictwo Galakta planuje premierę **New Angeles**, gry w której od czterech do sześciu graczy wcieli się w role przedstawicieli megakorporacji znanych z uniwersum niesymetrycznej gry karcianej **Android**. Podczas zabawy gracze będą negocjować umowy i zawierać tymczasowe sojusze, aby zdobyć wpływy i finansową przewagę nad korporacyjną konkurencją. Wszystko to zaś przy jednoczesnej dbałości o zachowanie porządku i rentowność interesów w New Angeles.

Story Cubes Odkrycia, Potwory i Tajemnice

W sierpniu fani **Story Cubes** otrzymają od wydawnictwa Rebel trzy nowe zestawy kości, które wzbogacą ich kolekcję oraz poszerzą możliwości tworzenia niepowtarzalnych historii. Tym razem tematyka kości będzie obracała się wokół odkryć, potworów i tajemnic. W każdym zestawie znajdą się trzy niepowtarzalne kości, co przełoży się na osiemnaście nowych, pełnych inspiracji dla wyobraźni ikon.

Królewski Namiestnik

Przegląd wieści kończymy propozycją od znanego i cenionego w branży Bruno Cathali, tj. polską edycją gry **Hand of the King**. W tej sprytnej grze karcianej przeznaczonej dla od dwóch do czterech osób, gracze będą zbierać karty postaci z popularnej serii **Pieśni Lodu i Ognia**, poruszając Varysem po planszy złożonej z trzydziestu sześciu kart i zbierając żetony członków poszczególnych rodów szlacheckich, aby w ten sposób zyskać ich przychylność i głosy. Z pomocą kompanów oraz potężnych bohaterów jedna osoba będzie w stanie zdobyć tytuł Królewskiego Namiestnika.

Premiera gry przewidziana jest na ostatni tydzień lipca.

temat numeru
Ocaleni

pacyfistyczna walka o przetrwanie

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Ocalonymi zainteresowałem się już ponad rok temu, widząc ich na paryskim Paris Est Ludiqe. Już wtedy wiedziałem, że kampania na Kickstarterze przyniosła twórcom ponad czterysta tysięcy euro i około pięciu tysięcy osób zakupiło swój egzemplarz gry. Pamiętam, jak bardzo byłem zaskoczony, widząc pozycję tak dopracowaną graficznie i świetnie wykonaną technicznie, która była jeszcze wtedy w fazie prototypu. W Polsce grą zainteresowało się wydawnictwo Rebel i od miesiąca możemy cieszyć się polskim wydaniem tego tytułu.

Ocaleni opowiadają historię plemion, które po spustoszeniu ziemi w 2079 roku walczą o swój byt. Wędrowna organizacja szukająca niedobitków, udzieli bowiem swojej pomocy tylko tym, którzy będą tego godni. By zasłużyć sobie na ów zaszczyt, plemiona starają się zgromadzić najwięcej potrzebnego sprzętu oraz wyspecjalizowanych ocalałych cechujących się umiejętnością przetrwania. Na udowodnienie swojej przydatności gracze mają sześć dni, czyli rund w grze. Ten fabularny wstęp bardzo zachęca do wypróbowania tytułu. Fajny klimat, zaciekła walka, spustoszony świat i gonitwa po zasoby: wszystko to przyszło mi na myśl po otworzeniu pudełka. Faktycznie w grze gracz musi wykazać się świetnym przygotowaniem do przetrwania poprzez rozbudowę swojego schronienia, musi obronić się przed niebezpiecznym radioaktywnym skażeniem, zapewnić swoim ludziom żywność i zbierać przydatne narzędzia.

okiem Stinga

Jestem maniakiem klimatów postapo, a tytuły pokroju Fallouta przechodziłem po kilka razy i zawsze mam ochotę przejść je jeszcze raz. Zapewne z tego powodu fabuła Ocalonych wydała mi się tak strasznie naciągana i naiwna, że prawie zrezygnowałem z rozgrywki. Oczywiście nie liczyłem na sto dwadzieścia stron opisu fabularnego, ale jednak wędrowny Konwój, który zbiera niedobitki nie wiadomo po co (ograniczając sobie zasoby) do podwodnych, utopijnych miast, które gwarantują przeżycie (po awarii w Fukushimie okoliczne obszary morskie stają się z roku na rok coraz większym radioaktywnym ściekiem) to chyba trochę zbyt wiele naiwności jak na dwa akapity tekstu. Chwilę później okazuje się jednak, że dalej jedziemy po bandzie, a rozrywka trwa całe sześć dni. Bardziej stosownym do tematu gry byłoby chociażby sześć tygodni (jedna runda – jeden tydzień), w końcu zbieramy zasoby, rozbudowujemy schron, werbujemy ocalałych, a to po prostu zajmuje dużo czasu.

Gra podzielona jest na sześć rund (dni), te zaś na trzy fazy. W pierwszej następuje uzupełnienie zasobów w lokacjach znajdujących się na planszy. O ile obszary są klimatycznie połączone z zasobami – mamy las i drewno, lunapark i mikroczipy lub kopalnie i metal – o tyle ich „samoistne magiczne pojawianie się" trudno wyjaśnić fabularnie.

W fazie drugiej gracze odkrywają kartę wydarzenia, która zmienia warunki gry. Są one ciekawe i ograniczają możliwości graczy. A to zmniejsza się liczba dostępnych zasobów, a to gracze muszą pozbyć się czegoś, co zebrali we wcześniejszych rundach. To bardzo ciekawy zabieg, który mocno urozmaica rozgrywkę i powoduje, że gracze niejednokrotnie muszą mocno pomyśleć, jak zmodyfikować swój plan, dopasowując go do nowych okoliczności.

Następnie gracze wykonują ruchy swoimi oddelegowanymi do działań członkami plemion. Każdy gracz steruje poczynaniami czterech śmiałków, którzy dysponują różną siłą. Mamy zatem dwóch bohaterów o sile trzy oraz po jednym z siłą cztery i pięć. Siła wskazuje na to, ile akcji w danej lokacji może wykonać postać. Na przykład posyłając swojego najsłabszego członka ekipy na tamę, możemy liczyć na trzy znaczniki wody. Ciekawym zabiegiem jest to, że silniejsi bohaterowie mogą wywierać presję na tych słabszych, należących do innych graczy. Wchodząc kimś silniejszym na pole z innymi aktywowanymi pionkami, porównujemy siłę i jeśli w lokacji znajdował się ktoś słabszy, to o ile nie obroni się on przed naciskiem, będzie

musiał oddać agresorowi jakiś zasób. Ten zabieg mechaniczny połączony jest z zasadami ruchu po planszy. Gracze bowiem mogą poruszać się tylko pomiędzy lokacjami ze sobą sąsiadującymi, maksymalnie o dwa pola. Nie mogą też zakończyć ruchu w obszarze, gdzie znajdują się już ich inni bohaterowie. Mamy tu zatem sprytne połączenie dwóch zasad. Z jednej strony jesteśmy mocno ograniczeni tym, gdzie się poruszymy, z drugiej strony chcemy wykonywać ruchy w taki sposób, aby nie być poddawanym presji, a wręcz wywierać ją na innych graczy. Dodając do tego fakt, że w lokacjach mamy ograniczoną pulę zasobów, wykonanie ruchu i akcji z nim związanej staje się jednym z najbardziej istotnych elementów gry. Zaplanowanie sobie sekwencji działań wymaga od graczy sporego kombinowania i jest swoistą zagadką logiczną. Musimy przy tym pamiętać, że inni gracze mocno mogą nasze plany pokrzyżować.

okiem Stinga

Ruch po planszy i obstawianie pól wraz z wywieraniem presji na postaci innych graczy to świetny pomysł, który działa bardzo sprawnie. Clou **Ocalałych** powinna być negatywna interakcja – w końcu każdy chce przetrwać – i fajnie, że pojawia się ona na stole. Szkoda tylko, że wywieranie presji to praktycznie jedyny sposób oderwania się od „układania własnego pasjansa", dodatkowo niewiele zmieniający wynik rozgrywki. O wiele więcej presji czułem, pędząc bydło w Great Western Trail, niż próbując załapać się na bilet do raju z radioaktywnego ścieku. W Ocalałych meeple innych graczy biegają po planszy, szabrując magicznie odnawiające się z dnia na dzień zasoby (pisałem już coś o logice świata przedstawionego?), ale tak naprawdę mamy bardzo mały wpływ na ich poczynania. Dla mnie to niewykorzystany potencjał siły postaci.

Samo wykonywanie akcji nie jest już tak emocjonujące. Mamy tu przede wszystkim nudne zbieranie zasobów z planszy. Jedyne miejsca wprowadzające trochę emocji to obszary miast, w których możemy zdecydować się na prowadzenie przeszukiwań ruin. Mamy stosik żetonów, które kryją różne zasoby lub puste szafki. Wykonując tu akcje, nigdy nie możemy być pewni, czym obdarz nas los. Ciekawym elementem są narzędzia, które możemy podnieść w tych lokacjach. Są one niezwykle przydatne podczas wykonywania różnych akcji. Większość pozwala na zbieranie większej liczby zasobów, ale są i takie, które wspomagają wywieranie presji lub zdejmują ograniczenia w ruchu. Niestety narzędzia bazowo są zepsute i aby je naprawić, potrzebujemy cennych zasobów.

Po wykonaniu wszystkich akcji, przechodzimy do fazy nocy, w której wracamy do naszego schronienia. W tej części rundy możemy zakończyć wydarzenie poprzez wydanie odpowiednich zasobów i otrzymać za to Punkty Przetrwania. Musimy nakarmić członków plemienia, ponieważ jeśli tego nie zrobimy, umrą. Staramy się zapobiec promieniowaniu, które z dnia na dzień jest coraz wyższe i wpływa negatywnie na zdobyte przez nas Punkty Przetrwania. Możemy, o ile pozwalają nam na to nasze zasoby jedzenia i wody, werbować nowych ocalałych. To także podczas nocy gracze decydują czy chcą zbudować jakieś pomieszczenia i obsadzić je ludźmi, aby mogły funkcjonować. Są one o tyle ważne, że podobnie jak narzędzia usprawniają nasze działania na powierzchni lub w schronie. Jeśli mamy jakieś zepsute narzędzia, również w tej fazie możemy dokonać ich naprawy, aby móc z nich skorzystać w kolejnej rundzie. Faza ta to tak naprawdę zarządzanie zasobami, które zdobyliśmy, aby przekuć je, w jak największą liczbę Punktów Przetrwania. Mechanicznie gra polega zatem na planowaniu ruchów w odpowiedniej sekwencji, wykonywaniu akcji związanych z pozyskiwaniem zasobów oraz przekuwaniem ich w Punkty Przetrwania zapewniające nam wygraną.

okiem Stinga

Zarządzanie schronem to rzecz, która bardzo przypadła mi do gustu. Tutaj Ocaleni pokazują pazur i sprawiają, że choć przez chwilę można odczuć, iż bierze się udział w walce o przetrwanie. Po dwóch schematycznych fazach dostajemy w końcu możliwość pobawienia się zasobami i zindywidualizowania swoich prób przetrwania. Szkoda tylko, że losowy dobór pomieszczeń na początku rozgrywki może sprawić, iż zostaniemy wyraźnie

z tyłu. Brakuje mi tutaj jakiejś zależności pomiędzy planszą, a dostępnymi do zbudowania częściami schronu. Może jakieś plany pomieszczeń do znalezienia w zrujnowanych miastach? Może jakieś odkrywanie zapomnianych po kataklizmie technologii, które można dostosować? Innymi słowy, więcej przygodówki, mniej euro. Niestety w przyjętej skali czasowej (dni) pomysły te nie miałyby żadnego sensu. A zatem logika spadku wiedzy po przodkach i ograniczone, aczkolwiek losowe możliwości rozwoju. W sumie nie wypada to najgorzej, choć kuleje tu balans.

Ocaleni to bardzo zgrabnie działające gra euro z interesującym mechanizmem ruchu i siły bohaterów. Niestety zawiodą się ci, którzy będą w niej szukali tony klimatu. Owszem, ilustracje na planszy, kartach postaci oraz narzędziach są bardzo ładne i oddają dobrze świat gry, jednak mechanika oraz pretensjonalne wyjaśnienie działań graczy już niekoniecznie. Spotkałem się z wypowiedziami, że ta gra mogłaby opowiadać o zbieraniu warzyw lub zarządzaniu pracą w fabryce samochodów i nikt by nie zauważył żadnych nieścisłości. Mimo to otoczka fabularna nie przeszkadza i przymykam oko na te kilka niedociągnięć. Mechanicznie gra nie jest może czymś nowatorskim i odkrywczym, w końcu meeple o różnej sile mieliśmy chociażby w **Pretorze** lub **Viticulture**, a podobny ruch znajdziemy w **Navegadorze**, ale **Ocaleni** ciekawie łączą ze sobą te elementy, tworząc sprawnie działającą mieszankę. Co ważne, gra wymaga od graczy główkowania, a miłośnicy euro nie powinni czuć się zawiedzieni oferowanymi możliwościami. Tytuł całkiem nieźle się skaluje, aczkolwiek przy grze dwuosobowej czuć spore luzy na planszy, co wpływa na rzadsze wykorzystanie presji jako możliwości zdobycia zasobów. Gra w cztery osoby jest najbardziej wymagająca, gdyż kumulatywnie jest najmniej zasobów, a pozostałe wymagania nie ulegają zmianie. Jak zapewne się domyślacie, mnie najbardziej przekonuje wariant trzyosobowy.

Regrywalność tytułu zapewnia kilka elementów. Po pierwsze, na etapie przygotowania gry wybieramy jednego z dwóch liderów. Łącznie jest ich w pudełku kilkunastu, a każdy ma inny bonus początkowy. Po drugie, w sposób losowy otrzymujemy pomieszczenia, które będziemy mogli zbudować w naszym schronie. Jest ich naprawdę sporo, co pozwala na rozpoczynanie rozgrywki za każdym razem z innym zestawem startowym. Niestety pomieszczenia dość mocno się od siebie różnią ze względu na działanie i otrzymanie mało ciekawego zestawu potrafi wpłynąć na rozgrywkę. Ostatnim elementem, który zmienia się z partii na partię są wydarzenia, które w ciekawy sposób wpływają na dynamikę gry. **Ocaleni** gwarantują zatem kilka unikalnych rozgrywek, jednak należy pamiętać, że główna część zabawy pozostaje bez zmian. W **Ocalonych** mamy niewielkie pokłady negatywnej interakcji. Mechanika presji pozwala na skuteczne pozbawianie innych zasobów, ale nie jest to oś gry i wykonujemy to raczej przy okazji.

okiem Stinga

Pomimo moich wcześniejszych krytycznych uwag, Ocaleni to dość solidne euro średniego kalibru. Rozczarowanie, które odczuwam wobec tego tytułu nie wynika z jego mechanicznych wad, ale raczej z faktu, że autorzy obiecują nam zupełnie coś innego, niż dostajemy. Wykonanie sugeruje klimatyczne postapo, a mechanika i jej brak związku z otoczką fabularną sprawia, ze otrzymujemy eurosuchara. Ocaleni równie dobrze mogliby traktować o zapełnianiu w piwnicy regału różnymi przetworami, których inspekcji za sześć dni dokona babcia i nadal działałoby to wszystko w identyczny sposób. Szkoda, ponieważ potencjał był ogromny.

Wykonanie **Ocalonych** lokuje ten tytuł w topie gier z tego roku. Żetony i plansza są grube, karty porządnie wykonane, a *meeple* dobrze oznaczone. Jeszcze lepszym wykonaniem może poszczycić się wersja kickstarterowa, pełna dodatkowych elementów i ulepszonych figurek. Pomimo tak dobrego wykonania, brakuje mi notesiku do zapisywania punktacji. Jako że punkty zdobywamy z wielu różnych źródeł, dodanie tego gadżetu byłoby miłym ukłonem w kierunku graczy.

Ocaleni to sprawnie działające euro z interesującą mechaniką ruchu połączonego z siłą bohaterów. Grało mi się bardzo przyjemnie i myślę, że miłośnicy gier o średnim poziomie trudności będą świetnie się bawili. Czuję trochę zawodu z powodu niewykorzystania do końca potencjału fabularnego gry. To ciekawy tytuł i warto w niego przynajmniej raz zagrać.

Ocaleni

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 75 minut
Cena: 199,95 złotych

✓
- ciekawa mechanika presji i ruchu,
- świetne wykonanie,
- różnorodne drogi zdobywania punktów.

✗
- naciągany temat,
- losowy dociąg pomieszczeń może zubożyć rozgrywkę.

Bąbelsy

gdy Tetris spotyka Candy Crush

zrecenzowała:

Monika Wasilonek

Gdybym miała przypomnieć sobie jedną z ulubionych gier z dzieciństwa, zdecydowanie wybrałabym Tetrisa. W nieskończoność można było układać kolejne klocki i usuwać ich kilka rzędów naraz. Po kilkunastu latach, w erze smartfonów, mechanika Tetrisa została wykorzystana w wielu innych tytułach, jak chociażby Blockout lub Candy Crush Saga. Ta ostatnia szczególnie przykuwa moją uwagę, ponieważ na rynku pojawiła się właśnie planszowa gra łącząca w sobie zalety Tetrisa i Candy Crush. Czy Bąbelsy, bo o nich mowa, sprostają oczekiwaniom fanów tego typu rozrywki?

Pierwsze pozytywne wrażenie wywołuje okładka. Jest kolorowa, ale nieprzesłodzona i po prostu estetyczna. Stado Bąbelsów spada z nieba na planetę, na której zamieszkują ze swoimi, nazwijmy to „przyjaciółmi". W środku pudełka znajdziemy natomiast dwustronną planszę, dziewięćdziesiąt sześć kolorowych Bąbelsów, woreczek, w którym będziemy je przechowywać i standardowo instrukcję. Wszystkie elementy gry należy pochwalić za piękną szatę graficzną. Zarówno ich wygląd, jak i jakość wykonania pozostają na bardzo wysokim poziomie. Bąbelsy różnią się od siebie. Pierwszą cechą, która je rozróżnia jest kolor – czerwony, zielony, niebieski, żółty, fioletowy i czarny. Drugą jest w sumie nawet zabawny wyraz twarzy poszczególnych Bąbelsów. Jedne uśmiechają się, drugie szczerzą kły, a trzecie świecą tylko jednym dolnym zębem. Bąbelsy są wykonane z grubej tektury, więc posłużą na pewno przez długie lata. Dwustronna plansza składana na trzy części jest również bardzo kolorowa i bardzo dobrze wykonana. Planety, na które spadać będą Bąbelsy mogą zachwycić graczy, nie tylko tych najmłodszych. Do plusów z wnętrza pudełka należy zaliczyć jeszcze bardzo przejrzystą instrukcję oraz jej skróconą, obrazkową wersję na wewnętrznej stronie okładki.

Bąbelsy to gra dla jednej lub dwóch osób. Cieszy mnie najbardziej wersja jednoosobowa, ponieważ czasem trudno znaleźć chętnych na wieczorne, lekkie rozgrywki. Przed rozpoczęciem gry rozkłada się między graczami planszę, tak aby każdy z nich miał dostęp do swojej planety i nieba, które rozdziela obszar między planetami. Na niebie gracze rozkładają po dwa Bąbelsy z każdego koloru (poza czarnym). Można to zrobić w dowolny sposób lub zasugerować się propozycją twórców gry. Pozostałe kolorowe Bąbelsy wrzuca się do woreczka, dorzucając do środka trzy kolejne w kolorze czarnym. Następnie każdy z graczy układa na swojej planecie w określonej konfiguracji czarne Bąbelsy. Zależnie od wybranego poziomu trudności można zdecydować się na trzy, cztery lub pięć czarnych żetonów. Na początku lepiej poprzestać na trzech, ale po kilku rozgrywkach zdecydowanie polecam zwiększyć ich liczbę.

Na czym polega rozgrywka? Każdy z graczy na swojej planecie może zgromadzić nie więcej niż dwadzieścia Bąbelsów. W każdej turze na planetę aktywnego gracza spadają dwa kolejne. Kiedy gracz ułoży trzy Bąbelsy tego samego koloru w linii poziomej lub pionowej, usuwa je ze swojej planety do obszaru punktacji. Każdy usunięty Bąbels wart jest jeden punkt na koniec gry. Usunięcie linii Bąbelsów pozwala na aktywację specjalnej mocy, która jest zależna od koloru żetonów.

Co dokładnie gracz może zrobić w swojej turze? Najpierw uzupełnia puste pola nieba, a po ich uzupełnieniu może zamienić miejscami dwa sąsiadujące ze sobą w poziomie lub w pionie Bąbelsy. Następnie decyduje, które dwa również sąsiadujące ze sobą Bąbelsy spadną na jego planetę. Po utworzeniu linii złożonej z trzech lub więcej Bąbelsów, usuwa je z planszy i aktywuje ich moc. Aktywacja jest dobrowolna, można więc z niej zrezygnować.

Jakie moce kryją w sobie kolory Bąbelsów? Czerwone Bąbelsy pozwalają na zamianę miejsc dwóch przylegających do siebie żetonów na planecie przeciwnika. Dzięki mocy fioletowych żetonów gracz może wysłać na planetę przeciwnika jednego własnego, wolnego Bąbelsa. Moc niebieskich porusza niebo i pozwala upaść jednemu z Bąbelsów na planetę przeciwnika. Przy aktywacji zielonej mocy, gracz może zamienić miejscami dwa żetony ze swojej planety. Żółte Bąbelsy pozwalają na umieszczenie jednego z wolnych Bąbelsów w obszarze punktacji. Czarne Bąbelsy nie mają żadnych właściwości, nie można ich również usunąć z planszy, chyba że przy pomocy specjalnej mocy innych Bąbelsów. Gra kończy się wtedy, gdy nie można całkowicie

zapełnić obszaru nieba i wygrywa ten z graczy, który zgromadził więcej Bąbelsów w swoim obszarze punktacji. Gra może również skończyć się wcześniej, jeśli któryś z graczy zapełni swoją planetę i nie będą mogły na nią spaść nowe Bąbelsy.

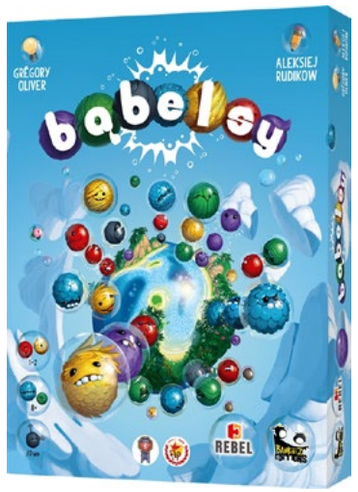
Rozgrywka jednoosobowa jest bardzo podobna, w tym że celem gracza jest usunięcie wszystkich kolorowych Bąbelsów z drugiej planety. Po ułożeniu linii na swojej planecie, gracz może wysłać Bąbelsa na drugą planetę, aby i na niej utworzyć linię oraz usunąć Bąbelsy z planszy. Twórcy zaproponowali dwadzieścia układów na planecie przeciwnika, z której każda kolejna jest odrobinę trudniejsza. Zarówno wariant dwuosobowy jak i jednoosobowy gwarantuje dobrą zabawę i jest regrywalny. Gra za każdym razem jest inna i wymaga logicznego podejścia do rozgrywki. W wersji jednoosobowej z wariantem trzech czarnych żetonów gra trwa mniej niż trzydzieści minut. Niektóre z proponowanych układów rozwiązuje się w pięć lub dziesięć minut. Ale jak to w grach losowych bywa, dużo zależy od Bąbelsów, jakie pojawią się na niebie.

Bąbelsy zasługują na bardzo wysoką ocenę. Pomijając już aspekt świetnego wykonania elementów, warto docenić takie kwestie jak dynamika rozgrywki, odpowiednia dawka negatywnej interakcji oraz dopracowany wariant jednoosobowy. Akcja rozgrywa się dynamicznie, ponieważ do wykonania są proste ruchy. Jedyne, co może spowolnić grę to intensywne, logiczne myślenie wyprzedzające akcje o kilka tur do przodu. Nie są to jednak szachy, w których nierzadko można przewidzieć strategię rywala. Tutaj element losowości, wynikający z pojawiających się na niebie Bąbelsów, nie ułatwia planowania kolejnych posunięć. Negatywna interakcja aktywowana przez kolory żetonów urozmaica grę i skutecznie utrudnia rywalowi osiągnięcie zwycięstwa. I na koniec chwalony przeze mnie wariant solo, który często w innych grach jest naciągany. W tym przypadku zadowoli on każdego gracza, który ceni sobie logiczne myślenie i dynamikę, a różne układy i poziomy trudności pozwolą na wielokrotne rozgrywanie plansz.

Bąbelsy

Zrecenzowała: Monika Wasilonek

Liczba graczy: 1-2 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 79,95 złotych



✓
- szata graficzna,
- jakość wykonanych elementów,
- wariant jednoosobowy,
- dynamika i regrywalność.

✗
- brak

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

Century: Korzenny Szlak

na tureckim bazarze

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Ostatnimi czasy bardzo doceniam gry, które oferują ciekawe decyzje, nie przytłaczając masą zasad. Gry, które rozkładam przed osobą nową w hobby i przed starym wyjadaczem, i obie świetnie się przy nich bawią. Taką grą jest nieśmiertelne Carcassonne, Wsiąść do Pociągu: Europa lub hit od Rebela, czyli Splendor. Korzenny Szlak reklamowany jest jako gra, która wpasowuje się w ten nurt, a niektórzy nazywają ją wręcz „Splendor killerem".

Gra ma banalne zasady, wyłożone w bardzo przejrzyście przygotowanej, dwustronicowej instrukcji. Gracze handlują tytułowymi przyprawami, aby zdobyć jak największe bogactwo. Ten, który zgromadzi najwięcej dóbr, zostaje zwycięzcą. Każda osoba rozpoczyna rozgrywkę z kostkami reprezentującymi kurkumę oraz ręką kart. W swojej turze gracz może wykonać jedną z czterech możliwych akcji. Pierwsza z nich to zakup karty kupieckiej, których są trzy rodzaje. Pierwszy to karty przypraw umożliwiające zdobycie nowych zasobów. Drugi typ to karty ulepszeń, które pozwalają na zamianę zasobów na lepsze. Niestety jest to bardzo mocno naciągane fabularnie i odstaje od tematyki gry. Trzeci typ to karty handlu, które pozwalają graczom na dokonywanie wymian jednego rodzaju zasobów na inny. Wydają się one być kluczowe, jeśli chodzi o gromadzenie potrzebnych zasobów w grze. Drugą możliwą do wykonania akcją jest zagranie jednej z posiadanych kart i zastosowanie jej efektu. Gracz może też zdobyć kartę bogactwa poprzez sprzedaż zgromadzonych przypraw. Ostatnią akcją jest odpoczynek. Ten pozwala na zabranie, na rękę, zagranych wcześniej kart handlu. Wszystkie akcje są intuicyjne i łatwo je przyswoić. Gra kończy się w momencie, w którym jedna z osób zdobędzie pięć lub sześć kart bogactwa (w wariancie dwu- i trzyosobowym). Następuje wtedy podliczenie zdobytych punktów i ustalenie zwycięzcy.

Century: Korzenny Szlak to przed wszystkim gra wyścigowa. Ścigamy się bowiem o to, aby kupić „najlepsze" karty handlu, aby zdobyć odpowiednią liczbę zasobów, aby jako pierwsi kupić kartę bogactwa. Każda akcja, którą wykonujemy podczas rozgrywki powinna być dla nas maksymalnie opłacalna. W tej grze po prostu nie ma czasu, aby marnować go na akcje przynoszące małe korzyści. Wynika to też z dynamiki gry. Na początku rozgrywki przede wszystkim staramy się zbudować optymalnie skonstruowaną rękę kart handlu, aby wprowadzić maszynę w ruch. Maszynę, która produkuje, ulepsza, wymienia i pozwala na zakup dużo wartych kart bogactwa. Czasami układ kart kupieckich, które można zdobyć, hamuje rozgrywkę. Zdarzają się sytuacje, kiedy są one nieciekawe lub bardzo podobnie działające do tych, które gracze mają na ręce. Wtedy niestety gra potrafi zwolnić, ponieważ jedna z akcji nie jest przez nikogo wybierana. Oczywiście jest to sytuacja, która pojawia się raz na jakiś czas i nie jest normą podczas rozgrywek.

Gra jest niesamowicie dynamiczna. Wynika to z faktu, że akcje mają prostą konstrukcje i są bardzo przejrzyste. Dwuosobowa partia trwa około trzydziestu minut, a w cztery osoby czas rozgrywki powinien oscylować w okolicach czterdziestu pięciu. To ogromna zaleta, a gra ma syndrom „zagrajmy jeszcze raz".

Korzenny Szlak przyciąga także swoim wykonaniem. Rzadko kiedy wydawcy decydują się na takie dopieszczenie tytułu. Począwszy od bardzo dobrze zaprojektowanej wypraski, poprzez metalowe monety, aż po miseczki do trzymania zasobów. Taki poziom wydania wpływa na cenę gry, która niestety nie należy do najniższych. Gra jest też bardzo ładnie zilustrowana. Zarówno okładka, jak i karty handlu przyciągają oko i świetnie oddają dalekowschodni klimat handlarzy przyprawami. A skoro już o nim mowa, jest on bardzo dobrze oddany. Podczas rozgrywki można poczuć się jak na tureckim bazarze pełnym handlu, wymian i pogoni za doczesnymi dobrami. Trochę szkoda, że w świetnie napisanej instrukcji zamiast przypraw zastosowano termin kosteczki. Dziwi też wykorzystana gradacja dóbr. Wszak wszystkim wiadomo, że szafran to przyprawa

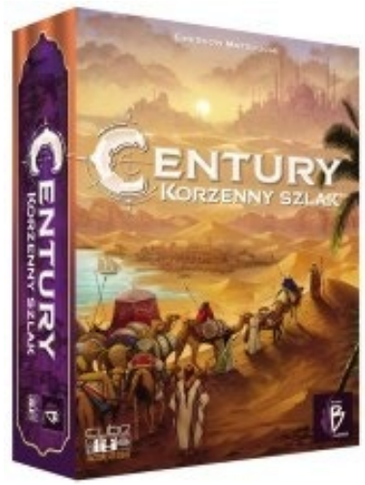
droga i rzadko spotykana. Fabularnie nie broni się też akcja ulepszania jednego rodzaju zasobów w drugi, o której wspominałem wcześniej. Mimo tego, jak na grę, w której przerabiamy jedne zasoby w inne, a te w punkty zwycięstwa, temat jest solidny i całkiem nieźle zaimplementowany. Gra całkiem dobrze się skaluje, aczkolwiek najfajniej grało mi się w cztery osoby. Im więcej graczy, tym rozgrywka bardziej dynamiczna, a decyzje bardziej kluczowe. W dwie osoby można bardziej sterować swoimi poczynaniami, ale z drugiej strony gra ma więcej przestojów.

Korzenny Szlak to tytuł o średniej ciężkości, skierowany przede wszystkim do odbiorcy familijnego, ale i bardziej zaawansowani gracze mogą się przy nim dobrze bawić. Ciężko mi odnaleźć w nim wspomniane nawiązania do **Splendoru**. Owszem, w obu grach mamy do czynienia z prostymi zasadami oraz szybką i dynamiczną rozgrywką, ale **Korzenny Szlak** opiera się na budowaniu ręki i odpowiednim zagrywaniu kart. **Splendor** jest zaś pod względem mechanicznym znacznie uboższy. **Century** broni się zatem w kategorii gier łatwych, szybkich i przyjemnych. Nie ma w nim może jakichś fajerwerków (no, może oprócz nieziemskiego wykonania), które czyniłyby go czymś nadzwyczajnym, ale jest to gra, w którą po prostu chętnie od czasu do czasu się zagra. Zapowiedziano już dwa kolejne tytuły w serii. Mają one być nie tylko odrębnymi grami, ale pozwalać na łączenie ich ze sobą. To bardzo ciekawy i intrygujący koncept, z ciekawością będę więc spoglądał na kolejne sequele **Century**.

Century: Korzenny Szlak

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 159,95 złotych



✓
- fenomenalne wykonanie,
- syndrom „zagrajmy jeszcze raz”,
- dobrze oddany klimat tureckiego bazaru...

✗
- ... który miejscami lekko zgrzyta,
- zdarzają się przestoje w rozgrywce.

Cortex Wyzwania i Cortex dla Dzieci

trójwymiarowe zagadki

zrecenzował:

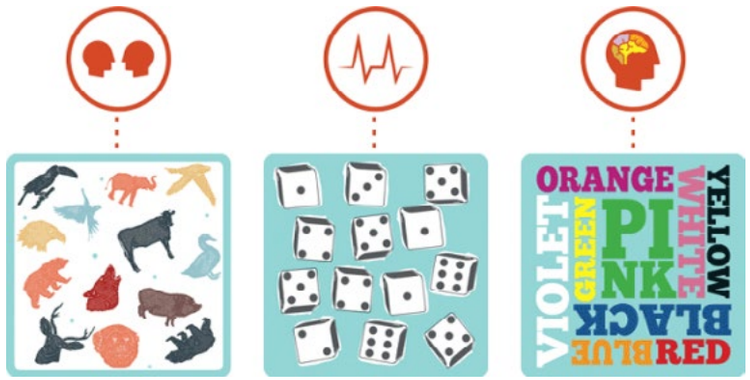
Michał „Windziarz” Szewczyk

Wydawnictwo Rebel wypuściło na rynek dwie gry, które powinny przypaść do gustu wszelkim miłośnikom rozwiązywania różnego rodzaju zagadek. Na pudełku dumnie widnieje napis „Mądra gra" i coś faktycznie w tym jest, ponieważ żeby wygrać, trzeba wykazać się różnymi umiejętnościami. Sprawdziłem zawartość obu pudełek, czyli wersji dla dzieci i dla tych nieco starszych graczy.

Obie gry wykorzystują ten sam mechanizm, czyli jak najszybszego rozwiązywania zadań. Podczas partii wykładamy kartę z zagadką na środek stołu, a gracz, który myśli, że zna jej rozwiązanie, przykrywa ją ręką. Następnie udziela odpowiedzi, a pozostali sprawdzają czy jest ona poprawna. Jeśli tak, karta trafia przed gracza, jeśli nie, „za karę" nie może on brać udziału w kolejnej rundzie. Za udzielenie poprawnej odpowiedzi mamy dodatkowy bonus w postaci możliwości zdobycia kolejnej karty, wykonując zadanie dotykowe. Polega ono na tym, że dziesięć kart pokrytych jest przezroczystym plastikiem, który nadaje im fakturę. Dotykając palcami karty, musimy odgadnąć, jaki skrywa ona obrazek. Poprawna odpowiedź zapewnia graczowi dodatkową kartę. Musimy jednak pamiętać, że możemy mieć ich wyłożonych przed sobą tylko cztery. Aby wygrać, należy skompletować wzór mózgu składający się z czterech elementów. Pozyskuje się je poprzez odrzucenie dwóch leżących przed graczem kart mających takie same rewersy. W praktyce oznacza to, że czasami gracze będą polować na konkretne zadania, aby móc zamienić je na punkty. Zasady gry są proste i łatwo je wyjaśnić, a sama rozgrywka trwa do dwudziestu minut.

W serii ukazały się dwie gry. **Cortex dla Dzieci** przeznaczony jest dla graczy powyżej szóstego roku życia, a **Cortex Wyzwania** powyżej ósmego. Tytuły te różnią się przede wszystkim trudnością i typem zadań, jakie stawiane są przed graczami. **Cortex dla Dzieci** sprawdza sześć różnych umiejętności grających. Mamy zatem ćwiczenie na pamięć, koncentrację uwagi, logiczne myślenie i rozumowanie, myślenie przestrzenne, szacowanie oraz wspomnianą wcześniej umiejętność rozpoznawania czegoś jedynie przez zmysł dotyku. Wykonując zadania, gracze będą musieli zatem wymienić z pamięci, co znajduje się na obrazku, znaleźć drogę do celu, dotknąodpowiednim palcem wskazanej części ciała, odnaleźć pary oraz niepasujący element, wskazać pasujący elementu do układanki, a także oszacować, jakiego koloru elementów jest najwięcej na karcie. W wersji **Cortex Wyzwania** zamiast zadania dotyczącego niepasującego elementu mamy rozróżnianie kolorów. Na karcie znajduje sić ę wiele słów oznaczających kolory, ale tylko jedno jest napisane z użyciem odpowiedniej barwy. Sprawdzamy tu zatem spostrzeganie i szybkość reakcji.

Zadania w obu wersjach mają różny poziom trudności. Co ciekawe, w obrębie jednej kategorii mogą znaleźć się zadania trudniejsze i łatwiejsze. Mimo to są one tak skonstruowane, aby gracze dość szybko podejmowali się ich rozwiązania, a gra posuwała się dynamicznie do przodu. Karty z wersji dziecięcej testowałem z grupą młodszych graczy niż pudełkowe sześć lat i tylko zadania na koordynację wzrokowo-ruchową, gdzie ważnym elementem jest szybkie rozpoznawanie kierunków oraz numerów, przysparzały problem najmłodszym. Pozostałe karty i ćwiczenia wymagały trochę wysiłku, ale nie stanowiły bariery nie do przejścia. **Cortex Wyzwania** ma zdecydowanie trudniejsze zadania, niż wersja dla dzieci. Wymagają one od graczy znajomości cyfr, umiejętności czytania oraz posługiwania się językiem angielskim. Rozróżnienie gry na dwie wersje jest zatem zrozumiałym zabiegiem autorów i wynika z różnych poziomów trudności.



W oba tytuły można grać już w dwie osoby, a maksymalnie w sześć. Partia trwa około piętnastu minut, dzięki czemu nie męczy (szczególnie dzieci) i pozwala na uzyskanie pełnej koncentracji grających. Zadanie są zróżnicowane i wymagają rozmaitych zdolności, dzięki czemu każdy ma szanse znaleźć swoją niszę i w niej zdobywać punkty. Zastosowanie trójwymiarowych kart jest niesamowicie pomysłowe i dodaje smaku rywalizacji. Jednocześnie naprawdę bawi i stanowi nie lada wyzwanie.

Wykonanie gry utrzymane jest na wysokim poziomie, a zagadki są przemyślane i ciekawe. Bardzo atrakcyjne dla graczy, szczególnie tych najmłodszych, są trójwymiarowe karty. Nie dość, że są świetnie wykonane, to wprowadzają do gry element nowości i świeżości. Jedyne zarzuty, jakie pojawiły się podczas partii testowych, to kwestia regrywalności tytułu. Część graczy po kilku rozgrywkach jest w stanie zapamiętać znakomitą większość kart i ich rozwiązań. Stąd tytuł ten nie nadaje się do częstych rozgrywek, a zdecydowanie lepiej sprawdzi się, jeśli pomiędzy partiami zachowamy jakiś odstęp czasu. Drugim mankamentem jest brak tłumaczenia kart z kolorami i brak informacji na pudełku o konieczności znajomości języka angielskiego. Osoby nie władające tym językiem mogą poczuć się rozczarowane. Pomimo tych uwag polecam oba tytuły zarówno dla dzieci, jak i dorosłych jako świetną zabawę, a jednocześnie bardzo dobre ćwiczenie różnych kompetencji psychologicznych.

Cortex (Wyzwania i dla Dzieci)
Zrecenzował: Michał „Windziarz" Szewczyk

Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 6+ (Cortex dla Dzieci)
i 8+ (Cortex Wyzwania)
Czas gry: 15-20 minut
Cena: po 59,95 złotych

- dynamiczna i wciągająca rozgrywka,
- różnorodne zadania,
- karty 3D.

- części zadań da się nauczyć,
- wymaganie znajomości angielskiego w wersji Wyzwania.

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™

felieton: Planszowe kwiatki Kwiatosza

w Monopoly wyjdziesz z więzienia, z Monopoly z obozu jenieckiego

W Monopoly wyjdziesz z więzienia, z Monopoly z obozu jenieckiego

Christopher Clayton Hutton („Clutty”) był zatrudniony w MI9, sekcji brytyjskiego wywiadu wojskowego odpowiedzialnej za wspieranie ruchu oporu i pomoc w uwalnianiu żołnierzy alianckich uwięzionych za liniami wroga. Jego zadaniem było dostarczanie osadzonym w niemieckich obozach jenieckich narzędzi wspomagających powrót na łono ojczyzny. Większość obozów zlokalizowana była na terenie wschodnich Niemiec i Austrii, a doza nieufności strażników w obozach sprawiała, że nie wystarczyło zapakować mapy, kompasu i pilników do paczki z napisem „ubrania” w celu dostarczenia ich więźniom.

Podczas lat pracy Hutton z zespołem regularnie dostarczali niestandardowych rozwiązań tego problemu, stworzyli na przykład buty mieszczące w sobie noże, mapy i kompasy, zmniejszyli kompasy do rozmiarów guzika, wyprodukowali nawet lunety wyglądające jak lufki do papierosów. Krok za Huttonem byli jednak Niemcy, którzy dość szybko odkrywali faktyczne przeznaczenie przedmiotów, przechwytując dostawy. Jeden z patentów Clutty’ego pozostał tajemnicą aż do lat 80. ubiegłego wieku, kiedy brytyjski wywiad ostatecznie zezwolił na odtajnienie go. Zestaw ucieczkowy był ukryty w przemyślny sposób w grach **Monopoly** (tak jest, w grach, a nie po prostu w pudełkach).

Monopoly w Londynie

Monopoly zostało wydane w Anglii w 1936 roku przez John Waddington Limited. Zupełnie przypadkiem ta sama firma od lat doskonaliła technikę druku na jedwabiu, która była wykorzystywana do tworzenia plakatów przedstawień teatralnych wystawianych dla rodziny królewskiej. Dzięki użyciu pektyn do utrwalania tuszu osiągali wydruki odporne na brud i wodę, nieodkształcające się, a przede wszystkim umożliwiające posługiwanie się nimi w sposób bezszelestny. Firma już wcześniej produkowała mapy zaszywane w strojach pilotów na wypadek zestrzelenia nad terytorium wroga.

Problemem napotykanym przez Huttona była możliwość ukrycia jednego przyrządu w jednej rzeczy, kompletowanie zestawu mogło więc potrwać, zawsze też akurat brakujący fragment mógł zostać przechwycony przez strażników. Możliwość pakowania wszystkiego w jeden przedmiot była dokładnie tym, czego poszukiwał. Kiedy więc zobaczył **Monopoly** produkowane przez tę samą firmę, która dostarczała lotnictwu mapy, doznał olśnienia.

Niemiecka kultura

Gry planszowe cieszyły się aprobatą Niemców, uważali oni bowiem, że są na tyle zajmujące, aby odciągać więźniów od ciągłego planowania ucieczki. Hutton, wiedząc o tym, skontaktował się z John Waddington Limited. Spotkanie zaowocowało umową, której szczegóły wyłożone zostały w wysłanym później liście. Ta sama przesyłka zawierała przedmioty, które również powinny zostać umieszczone w grze, w tym pilnik i kompas.

Victor Watson, zarządzający wówczas firmą, zorganizował niewielki warsztat, do którego wstęp miało zaledwie kilku pracowników. Przygotowane zostały specjalne przebijaki, w stylu foremek do ciastek, którymi pracownicy wycinali w kartonie planszy otwory odpowiadające kształtem i rozmiarem ukrywanym przedmiotom. Wykonywane wówczas egzemplarze **Monopoly** miały planszę grubości 1/8 cala (obecnie to raczej 1/12), co dawało nieco większe pole manewru. Później na tak przygotowaną tekturę naklejano wydruk planszy. Tak przygotowana kopia była nie do odróżnienia od zwykłego egzemplarza gry.

Obóz jeniecki to idealna okazja dla wielbicieli Monopoly do zagrania kilku partii. Inni więźniowie nie mają bowiem jak uciec i w efekcie zostają przy planszy do końca. Obozy jenieckie straciły obecnie w wielu krajach na popularności, graczy trzeba więc zwabić czymś innym. Specjalnie z myślą o takich podstępach Hasbro wypuszcza kolejną edycję Monopoly, tym razem skierowaną do graczy konsolowych. Obecność ikonicznych postaci, takich jak Mario, Yoshi lub reprezentująca iluzoryczne nadzieje na spełnioną miłość księżniczka Peach, ma skłonić do sięgnięcia po tytuł kolekcjonerów figurek. Zmiany w mechanice i temacie obejmują zbieranie monet i „przechodzenie poziomów” zamiast kupowania nieruchomości. Mechanika walki z bossami ma być nowością w tej linii wydawniczej, natomiast mechanika power-upów używa specjalnej kości i pozwala korzystać z bonusów w stylu Mario Kart. Umiejętności specjalne postaci pozwalają wykonywać niestandardowe akcje podczas swojej kolejki. Plan marketingowy zakłada możliwość rozbudowy gry za pomocą dodatkowych figurek i innych elementów dostępnych w sprzedaży.

Fałszywe organizacje, prawdziwe dary

Dostarczanie tak przygotowanych egzemplarzy do **Mo-**

nopoly wymagało przemyślenia, odpadały bowiem paczki Czerwonego Krzyża i comiesięczne paczki wysyłane przez rodziny uwięzionych. W przypadku odkrycia w nich kontrabandy władze obozów mogłyby cofnąć te przywileje całkowicie. Oprócz tych przesyłek do obozów trafiały jednak także dary od organizacji charytatywnych. Wykorzystując opuszczone wskutek wojny budynki, MI9 zarejestrowało wiele fałszywych organizacji rozsianych w kilku miastach. Paczki przygotowywane rzekomo w Liverpoolu owijane były w egzemplarze lokalnych gazet, aby przydać całej akcji pozorów autentyczności. Listy wysyłane razem z nimi miały nagłówki rzekomo będące hasłami, czy mottami, miały jednak nakierowywać więźniów na fakt, że jest w nich coś więcej. Były to więc teksty w stylu: „proście, a będzie wam dane; szukajcie, a znajdziecie; pukajcie, a zostanie wam otworzone".

Pierwsza próba

Akceptacja paczek przez niemieckich strażników była póki co teoretycznym domysłem. Musiano przetestować czy faktycznie będą one docierać. W tym celu do każdej próbnej, niezawierającej kontrabandy gry dołączane były karty potwierdzenia odbioru: więźniowie mieli na nich zaznaczać otrzymane przedmioty i wypełnione odsyłać. Podobne, lecz mniejsze, były używane przez Czerwony Krzyż, nie była to więc praktyka podejrzana. Dla ułatwienia pracy sortującym różnica rozmiaru była łatwa do wychwycenia.

Potwierdzenia zaczęły wracać po około trzech miesiącach, a gry docierały w zasadzie bez problemów. Ukrywanie map i pilników w każdym egzemplarzu było jednak ryzykowne, ponieważ zdecydowanie zwiększało ryzyko wykrycia bez szczególnej poprawy szans ucieczki. Konieczne było więc wysyłanie większości gier bez niedozwolonej przez władze obozów jenieckich zawartości. Kolejnym problemem okazała się więc konieczność utworzenia systemu informowania więźniów o nadchodzącej paczce. Udało się to osiągnąć poprzez wypracowanie systemu komunikacji za pomocą listów do „mamy i taty".

Komitety ucieczkowe

Im więcej osób wie o sekrecie, tym mniej cech sekretu ma dana wiadomość. Dlatego postanowiono trzymać pilotów w niewiedzy, a odbieraniem faszerowanych myślami o wolności kopii **Monopoly** zajmowały się komitety ucieczkowe. Pudełka i plansze były spalane, a przedmioty ukrywane do momentu organizacji ucieczki. Szczegóły tego działania znał mniej niż 1% więźniów.

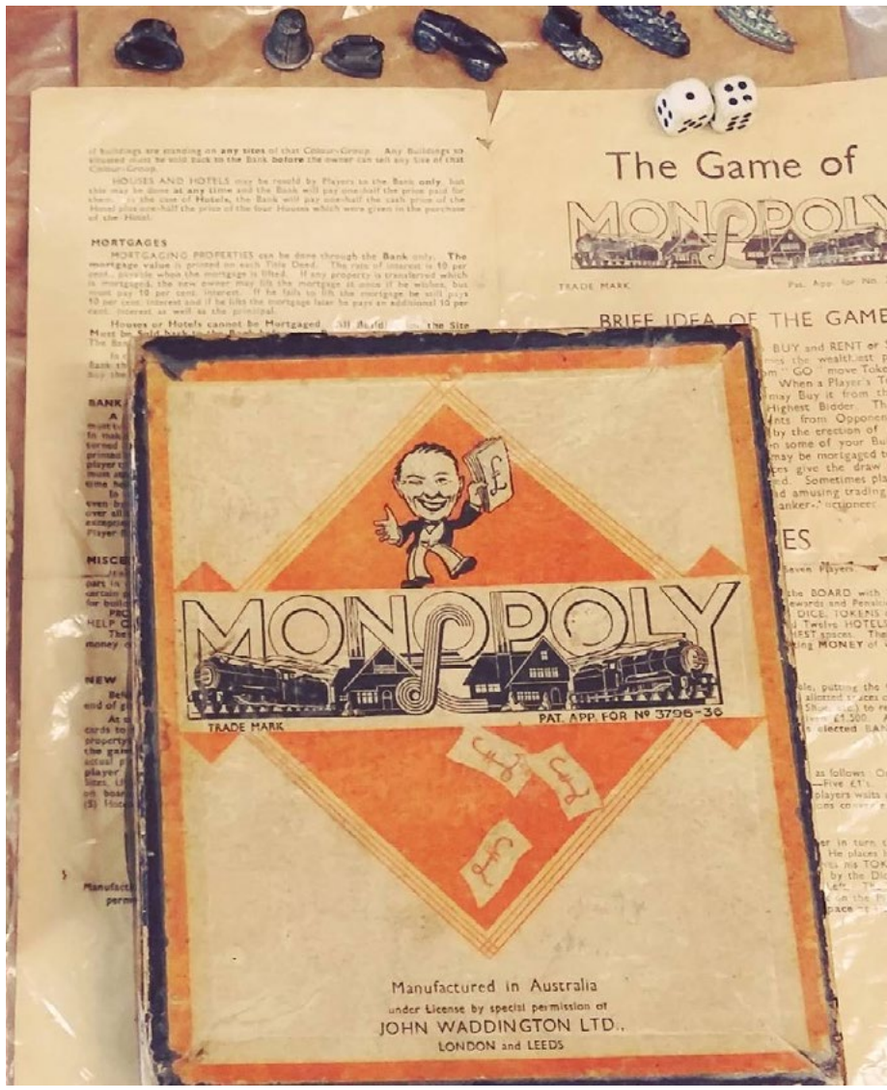
Amerykanie też potrafią

Przystąpienie Stanów Zjednoczonych do wojny sprawiło, że i USA musiało rozwinąć technikę przemycania narzędzi do obozów. Kapitan Robley Winfrey, profesor inżynierii lądowej na Iowa State, został poproszony o przygotowanie i wdrożenie rozwiązań w armii amerykańskiej w ramach działalności Military Intelligence Services—Escape and Evasion Section (MIS-X). Zwrócił się więc do doświadczonego w tej kwestii Huttona. Wkrótce potem nadziewane metalem i mapami egzemplarze **Monopoly** zaczęły trafiać do obozów również z USA. Amerykanom brakowało jednak jednej rzeczy: współpracy producenta. Z jednej strony pozwoliło to na zachowanie większej tajemnicy, z drugiej wymagało wysyłania pracowników po fabryczne kopie **Monopoly** do sklepów.

Przerabianie gier sklepowych na obozowe wymagało utworzenia warsztatu. Tam papier z nadrukiem planszy był odklejany za pomocą pary, później w kartonie wycinano miejsce na narzędzia, po czym plansza trafiała z powrotem na spreparowany karton. Producent gry na USA, Parker Brothers, nie miał pojęcia o takim przerabianiu jego gry.

Nie ma czego pokazać

Nakaz niszczenia przez komitety ucieczkowe wszystkich plansz po wyjęciu narzędzi, a także zmielenie reszty nakładu przez MI9 i MIS-X sprawiło, że nie przetrwały żadne spreparowane egzemplarze. Szacunki mówią, że dzięki zestawom **Monopoly** z obozów uciekło co najmniej 744 lotników, dokładna liczba jednak nie jest znana, a część ucieczek była organizowana samotnie. Drugim czynnikiem jest fakt, że akta dotyczące ucieczek zostały po wojnie zniszczone zarówno przez Amerykanów, jak i przez Brytyjczyków.



Gejsze

subtelny urok Kraju Kwitnącej Wiśni

zrecenzował:

Tomasz „Sting” Chmielik

Gry traktujące o Japonii od zawsze cieszą się moim dużym zainteresowaniem. Duża w tym zasługa Szoguna, który ponad dekadę temu skradł moje serce nowatorską wieżą bitewną. Być może mam po prostu szczęście w doborze gier, ale chyba wszystkie tytuły o tematyce Kraju Kwitnącej Wiśni, w jakie przyszło mi zagrać unikały sytuacji, w której warstwa fabularna była kompletnie naciągana – uwaga ta tyczy się nawet Samuraja Reinera Knizii, który pomimo autora znanego z seryjnej produkcji eurosucharów bronił się klimatem. Biorąc pod uwagę moje wcześniejsze pozytywne doświadczenia, nic dziwnego, że gdy tylko na rynku pojawiły się Gejsze wydawnictwa Nasza Księgarnia, postanowiłem je sprawdzić.

W warstwie fabularnej gra opowiada o zdobywaniu przychylności gejsz poprzez wręczanie im odpowiednich prezentów. Jedna kobieta uwielbia parasole, inna wachlarze, a jeszcze inna lubi grać na biwie. Przychylność gejszy zdobędzie zaś ta osoba, która podaruje jej więcej prezentów danego rodzaju. W przypadku **Gejsz** mamy do czynienia z grą karcianą zbudowaną z zaledwie dwudziestu jeden kart prezentów, siedmiu płytek gejsz i kilku znaczników. Niby nie ma tego zbyt dużo, ale dla dobrej zabawy dla dwóch graczy w zupełności wystarcza.

Zazwyczaj nie rozwodzę się zbytnio nad wykonaniem gier, jednak w przypadku tej pozycji muszę zrobić wyjątek od tej reguły. Gra jest bowiem zilustrowana po prostu fenomenalnie i od pierwszego kontaktu sprawia, że nasza wyobraźnia przenosi nas gdzieś do okresu Edo. Płytki gejsz są wykonane z solidnej tektury i trochę szkoda, że trwałość kart jest dość niska, a one same są podatne na zagięcia. Aby nie psuć sobie przyjemności płynącej z obcowania z tym tytułem, polecam od razu zakupić koszulki ochronne.

Rozgrywka w **Gejsze** toczy się zazwyczaj przez dwie lub trzy rundy, podczas których gracze zagrywają z ręki karty prezentów, kładąc je przy odpowiednich wybrankach serca. Ich płytki oznaczone są cyframi od dwójki do piątki i jest to zarówno ich wartość punktowa, jak i informacja o liczbie danych kart prezentów, która występuje w talii. Jako że musimy położyć przy gejszy więcej prezentów niż nasz przeciwnik, nie trudno zauważyć, że najłatwiej jest zdobyć przychylność pań oznaczonych cyfrą dwa. Wygrać można zaś na dwa sposoby, tj. albo pod koniec rundy przekonać do siebie cztery gejsze, albo tyle, aby łączna suma ich cyfr wyniosła jedenaście. Dzięki temu zabiegowi rozgrywka jest bardzo dynamiczna, sytuacyjna i wymusza odpowiednie reagowanie na poczynania przeciwnika.

Wykładanie kart na stół odbywa się w bardzo interesujący sposób. Każdy z graczy ma do wykonania w swojej turze cztery akcje. Pierwsza z nich pozwala mu odłożyć jedną zakrytą kartę z ręki na bok, aby pod koniec rundy dołożyć ją do właściwej gejszy. Druga umożliwia odrzucenie dwóch kart z ręki i w ten sposób wykluczenie ich z danej rundy. Akcje trzecia i czwarta są do siebie podobne i pozwalają dołożyć do gejsz prezenty przy jednoczesnym przekazaniu części kart przeciwnikowi. Dodatkowym smaczkiem jest fakt, że to przeciwnik wybiera, które karty zabierze i położy przy gejszach po swojej stronie stołu. W przypadku pierwszej akcji z trzech kart będzie mógł wybrać jedną, druga akcja umożliwi mu zaś zabranie jednej z dwóch par, złożonych z dwóch kart każda.

Odpowiednie zarządzanie ręką poprzez wybieranie najbardziej optymalnych w danym momencie akcji stanowi istotę tego tytułu. Nie można tu mówić o żadnym automatyzmie w wykonywaniu ruchów, ponieważ każda akcja może być równie dobra na otwarcie, środek lub zakończenie rundy. Bardzo często o wyborze akcji decyduje to, co aktualnie znajduje się na naszej ręce lub na stole, a także akcje wykonane już przez przeciwnika. Dodatkowo jest to łamigłówka, którą rozgrywa się z lekką nutką niepewności, ponieważ w każdej rundzie jedna losowa karta prezentów ląduje poza grą i nigdy nie możemy być pewni czy na przykład w danej rundzie bierze udział druga czerwona „dwójka", którą przeciwnik może dołożyć po swojej stronie stołu i uniemożliwić nam w ten sposób wygranie względów jednej z pięknu dam.

Wszystko to sprawia, że w ciągu dziesięciu minut, bo tyle najczęściej zajmuje jedna partia, naprawdę dużo się dzieje. Zazwyczaj nie udaje się skończyć zabawy w ciągu jednej rundy i z tego powodu druga jest jeszcze bardziej zacięta, ponieważ próbujemy podebrać przeciwnikowi przychylność gejsz, które opowiedziały się zanim, a w tym celu musimy im po prostu wręczyć więcej prezentów. Jest to kolejna warstwa rywalizacji i kolejne pole do popisu dla naszej kreatywności w odpowiednim doborze działań.

Gejsze pomimo swoich niewielkich gabarytów oferują naprawdę satysfakcjonujący i dość mózgożerny model rozgrywki. Liczba decyzji do podjęcia, jaką udało się upchnąć do tak małego pudełka jest godna podziwu. Mimo kompletnej abstrakcyjności mechaniki, zadziwiająco udanie łączy się ona z warstwą fabularną, która choć nakreślona na przestrzeni zaledwie jednego akapitu wystarcza, aby poczuć posmak Orientu. Duża w tym zasługa graficzki Maisherly Chan oraz akcji wymagających kompromisów i przekazywania przeciwnikowi kart, co fajnie wpisuje się w tradycję niechętnych układów sięgających swoimi korzeniami okresu Sengoku. Dla mnie jest to jedna z najmocniejszych propozycji z kategorii gier dwuosobowych, które pojawiły się w tym roku. Gorąco polecam nie tylko miłośnikom japońskich klimatów.

Gejsze
Zrecenzował: Tomasz „Sting" Chmielik

Liczba graczy: 2 osoby
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 10 minut
Cena: 44,95 złotych

✓
- ciekawy pomysł na umieszczanie kart na stole,
- przepiękne ilustracje,
- szybkie partie.

✗
- cienkie karty podatne są na uszkodzenia.

Maisherly Chan, ilustratorka Gejsz, o sobie

Jestem typem dziewczyny z dużego miasta. Lubię rysować, grać w planszówki, czytać komiksy i książki, słuchać muzyki, a także śpiewać. Mieszkam w Tajpej.

Na pierwszym roku studiów, podczas prezentacji klubów studenckich, natrafiłam na stoisko klubu gier planszowych. Zafascynowały mnie kolorowe opakowania i różnorodność zawartości gier. Szybko stwierdziłam, że gry są bardzo interesujące i stały się moim największym hobby. Było to około dziesięciu lat temu, a gry planszowe nie były wtedy zbyt popularne w Tajwanie.

Pod koniec 2014 roku zaczęłam tworzyć własne ilustracje do gier. Pewnego razu na spotkaniu planszówkowym poznałam Wei-Min, jednego z założycieli wydawnictwa EmperorS4 Games. Zainteresowały go moje prace i zaproponował mi współpracę. Zgodziłam się, ponieważ wydało mi się to niezwykle interesującym zajęciem dodatkowym.

Od początku pracy nad **Gejszami** byłam podekscytowana, szybko jednak zdałam sobie sprawę, że zbyt mało wiem o kulturze gejsz. Spędziłam dużo czasu, szukając informacji dotyczących tej tematyki. Oglądałam zdjęcia i filmy na DVD, czytałam mnóstwo książek. Wei-Min cały czas bardzo mnie wspierał. Na zdjęciu obok znajdziecie niektóre z materiałów, które wspólnie zgromadziliśmy podczas tworzenia ilustracji do Gejsz.

Najbardziej czasochłonne okazało się wypracowanie stylistyki ilustracji do gry. Była to jednocześnie najciekawsza część pracy. Odbyliśmy z Wei-Min wiele rozmów, ponieważ mieliśmy odmienne zdania na temat stylu przyszłej gry. Po kilku próbach zgodziliśmy się ostatecznie na obecną wersję – oboje uznaliśmy ją za najlepszą.

Rysunek 1.

Rysunek 2.

Na *Rysunku 1.* znajduje się przykład pierwszego stylu, jaki zaproponowałam. Teraz wydaje mi się on zbyt mroczny, a twarz gejszy odrobinę za młoda. Dodałam też kilka wymyślonych elementów, jak meduzowate parasolki latające w tle. Natomiast *Rysunek 2.* nawiązuje do stylu mangi. Uważam, że oczy gejszy są zbyt duże. Zdjęcia na dole pokazują ostateczną wersję ilustracji wykorzystanych w grze.

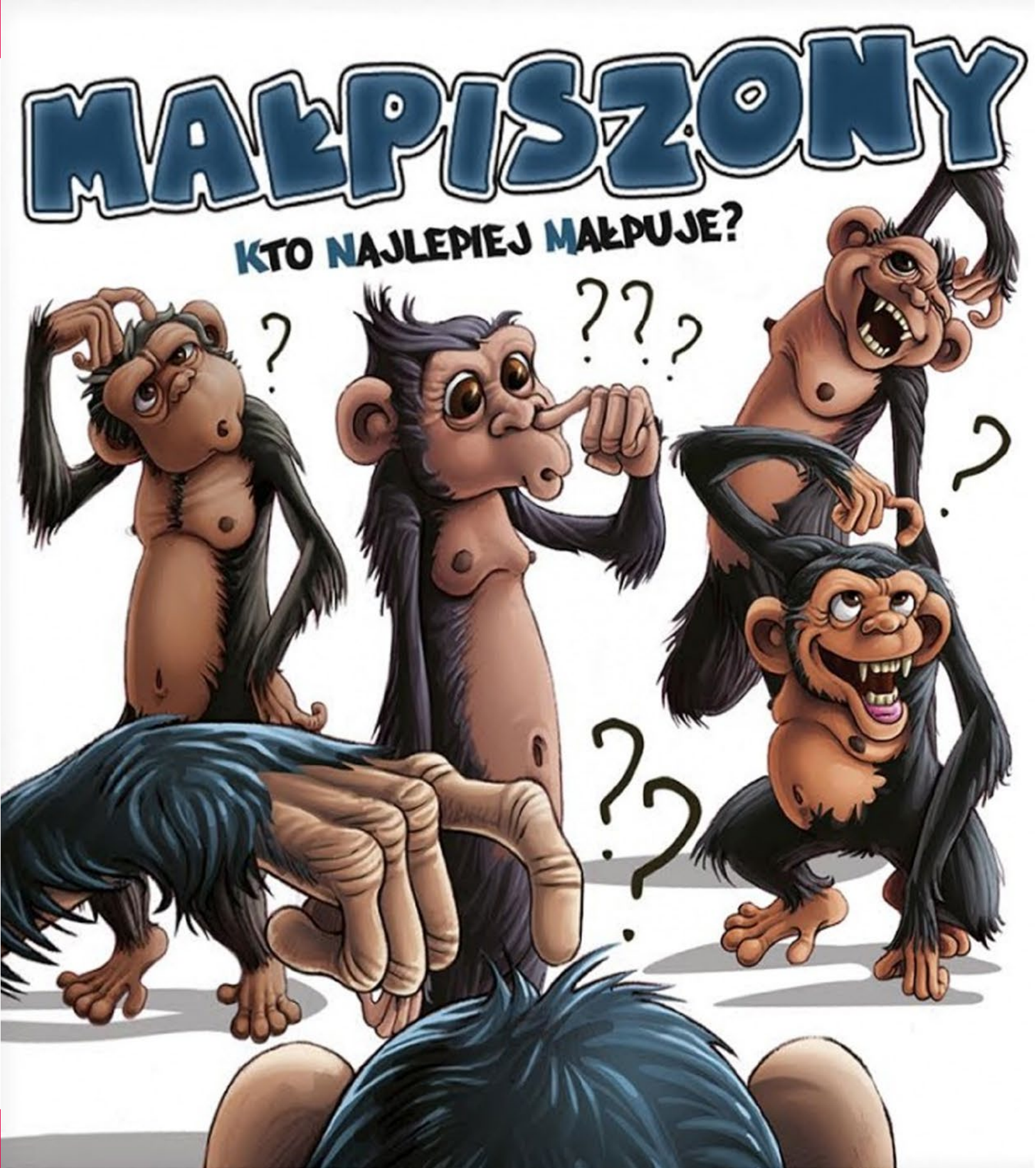
Poniżej zaś zamieszczam kilka prac na etapie szkiców.

Źródło:
http://www.analoggames.com/story/board-game-artists-5-maisherly/

Profil artystki na Facebook:
https://www.facebook.com/MaisherlyArt

Podczas pracy nad **Gejszami** uświadomiłam sobie, że rysowanie, a zwłaszcza ilustrowanie gier planszowych, jest moją prawdziwą pasją, w przeciwieństwie pracy w wydawnictwie i tworzenia nudnych tabelek oraz grafik do gazet. Rzuciłam więc swoją dotychczasową pracę i rozpoczęłam pracę w wydawnictwie EmperorS4 Games jako grafik na pełen etat. Mam nadzieję, że moje grafiki będą ciekawym dodatkiem do mechaniki ilustrowanych gier.

Gra Gejsze (fotografia: Mirosław Gucwa, ZnadPlanszy.pl)



Małpiszony

„Mamy szpiega” po małpiemu

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Od zawsze mam problem z grami, które wymagają ode mnie wyjścia ze swojej strefy stoickiego komfortu i wygłupiania się przy stole. Bo do tego właśnie sprowadzają się w gruncie rzeczy Małpiszony, czyli do zabawy w przerysowane kalambury. Chociaż z drugiej strony nie do końca chodzi tu o odgadnięcie hasła, a przynajmniej nie dla wszystkich graczy.

Zmierzam do tego, że ja z tą grą mogę mieć jakiś problem, ale nie mogę nie docenić ciekawego pomysłu, który na dokładkę jest wykonany całkiem sprawnie. Cała gra polega na tym, że wszyscy przy stole jednocześnie mają za zadanie pokazać jakąś czynność wskazaną przez dobranie karty i rzut kośćmi. Jeden z graczy nie widział jednak tego hasła i musi ściemniać, machać rękami, ekspresyjnie naśladować innych oraz ogólnie rzecz biorąc, wyglądać jak najmniej podejrzanie. Celem graczy jest wytypowanie, kto spośród nich małpował, a celem małpy jest pozostać w ukryciu.

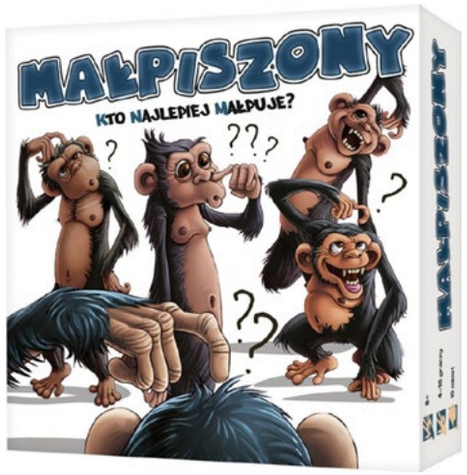
Pomysł bardzo podobny do **Mamy szpiega**, w której to grze jeden z graczy musi domyślić się informacji posiadanej przez innych, a reszta stara się go znaleźć. **Małpiszony** są jednak bardziej „zabawową” i dużo lżejszą wersją tych zasad. Na tyle inną, że już po przeczytaniu zasad w głowie przemknęła mi myśl, że to nie może się nie udać. I faktycznie, w odpowiedniej grupie ludzi jest to świetna zabawa przeplatana salwami śmiechu i ciętymi komentarzami. Tylko taką grupę ludzi trzeba najpierw znaleźć, ponieważ nie każdemu taka zabawa będzie się podobać.

Autor miał też dwa fajne pomysły, bez których tak naprawdę niewiele by się zmieniło, ale ich obecność cieszy. Gra trwa tyle rund, ilu graczy bierze udział w rozgrywce i w każdej rundzie jeden z graczy będzie miał okazję aktywne zdecydować w tajemnicy przed innymi czy chce małpować, czy pokazywać. Miły detal. Druga sprawa wymaga już pewnego rozwinięcia i opisu. Na każdej karcie znajduje się trzydzieści sześć haseł do pokazywania, a o tym, które z nich będzie tym wybranym decyduje rzut dwiema kośćmi. Rzucamy i szukamy wzrokiem hasła. Na karcie, którą w ręku trzyma małpa też znajduje się trzydzieści sześć haseł, z tą różnicą, że każde wygląda dokładnie tak samo: „małpuj!”. Dzięki takiemu, a nie innemu wyglądowi karty gracz małpujący też może odszukać wzrokiem ten konkretny numer bez możliwości zdradzenia się już na starcie. Świetne rozwiązanie.

Jak do **Małpiszonów** podejść? Jeśli wydaje ci się, że po przeczytaniu opisu rozgrywki masz już wyrobioną opinię i wiesz czy gra ci się spodoba, czy nie, zapewne masz rację. Nie ma tu absolutnie żadnego drugiego dna, ukrytych pokładów ciekawych niuansów ani nagłych zwrotów akcji. Wcale nie zamierzam twierdzić, że powinny być. Samo to, że muszę jednocześnie skupiać się na pokazywaniu jakiejś czynności i uważnie przyglądać się innym okazało się trochę trudniejsze niż się początkowo spodziewałem.

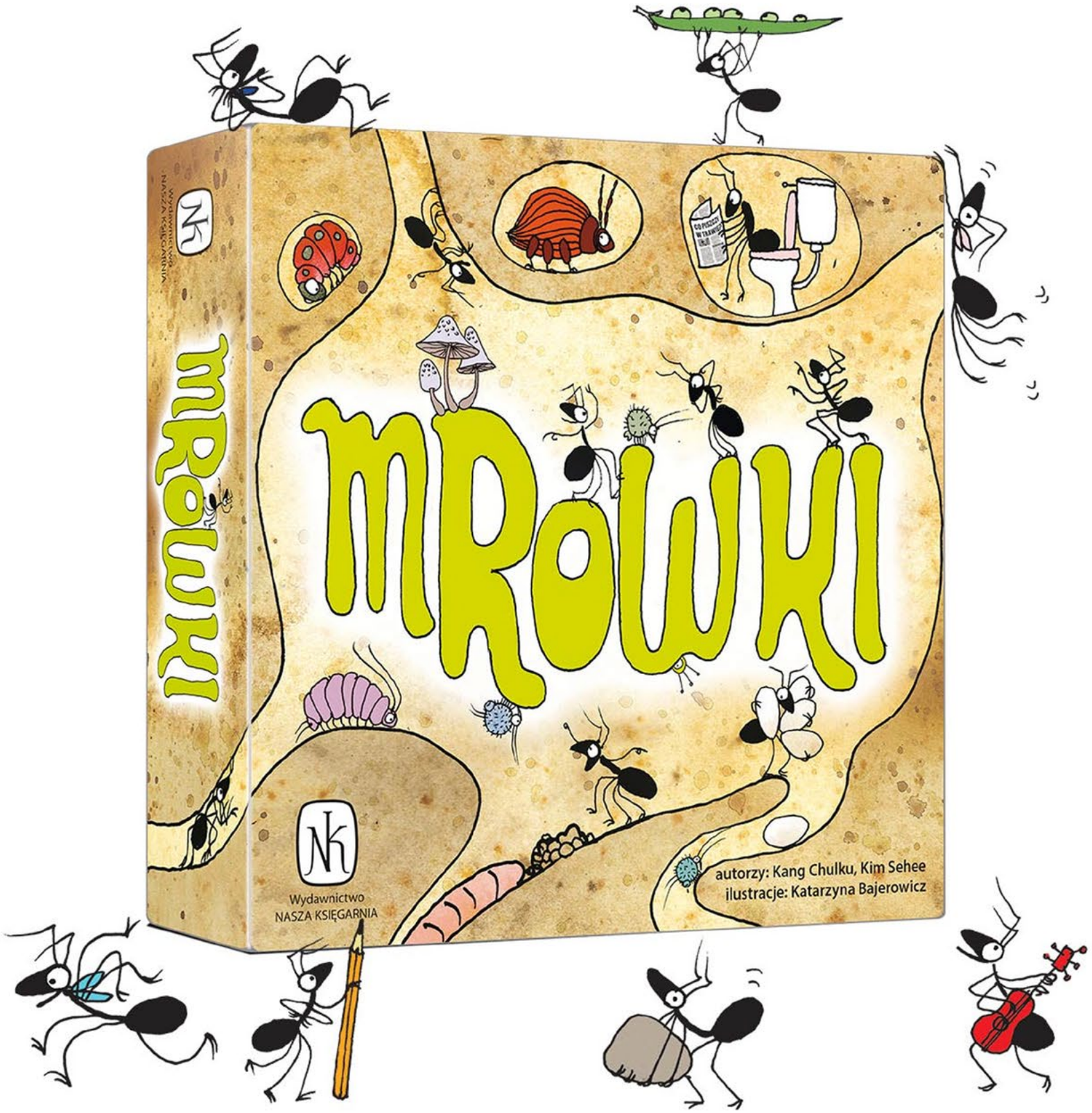
Małpiszony
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 4-8 osób
Wiek: 8+
Czas gry: 15 minut
Cena: 39,95 złotych



✓
- działa jako niezobowiązująca zabawa,
- ciekawe rozwiązanie w wyglądem karty gracza, który w danej rundzie ma małpować innych.

✗
- nie każdy będzie miał ochotę wygłupiać się przy stole.



Mrówki

mrówki uczą liczyć

zrecenzowała:

Monika Wasilonek

Kroko-loko, Dobble, Tropico, Szalone Zegarki i Boost! – to tylko kilka z wielu gier, które stawiają w swojej mechanice na spostrzegawczość graczy. Czy kolejny tytuł, w którym głównym zadaniem jest szybkie odnajdywanie wskazanej karty może pozytywnie zaskoczyć? Czy zamienienie krokodyli, kotów lub innych hipopotamów na mrówki urozmaica rozgrywkę? A może pojawia się jakiś innowacyjny element, który pozwoli wydanym przez Naszą Księgarnię Mrówkom podbić serca entuzjastów gier familijnych?

Mrówki to mała gra karciana, w skład której wchodzi trzydzieści dziewięć kart mrowiska i trzydzieści pięć kart mrówek. Niewątpliwym plusem gry są ilustracje wykonane przez Katarzynę Bajerowicz. Postacie mrówek wzbudzają sympatię i na pewno spodobają się dzieciom. Na obrazkach mrówka dźwiga walizkę, gra na gitarze albo siedzi sobie na muszli klozetowej. Rysunki powtarzają się, ale jest ich na tyle dużo, że uprzyjemniają rozgrywkę. Samo wykonanie kart i ich jakość nie zachwyca. Zwykły karton, który przy wielokrotnym użytku szybko może się zniszczyć. Ale czy gra na pewno będzie wielokrotnie powracać na stół? O tym może zadecydować wyjątkowa mechanika. Jak prezentuje się ona w **Mrówkach**?

Karty mrowiska wykłada się na stół. W instrukcji sugerowany jest układ sześć na sześć, ale nijak nie da się wyłożyć w ten sposób trzydziestu dziewięciu kart, zatem trzy pozostałe karty prawdopodobnie układa się w ostatnim, najmniej licznym rzędzie. Następnie tasuje się karty mrówek i tworzy z nich zakryty stos. Najstarszy z graczy odkrywa pierwszą kartę mrówki. Karty mają różne kolory oraz wartości. W momencie wyłożenia pierwszej mrówki, wszyscy gracze jak najszybciej starają się złapać w mrowisku tę kartę, która ma taką samą wartość, jak odkryta karta. Najszybsza osoba dostaje kartę mrówki i kładzie ją przed sobą, tak aby każdy mógł ją dobrze widzieć. I w ten sposób rozgrywa się kolejne rundy.

No dobrze, wszystko jest łatwe i przejrzyste, ale jak na razie gra wydaje się być pozbawiona głębszego sensu i mogłaby zabawić tylko najmniej wymagających od rozrywki graczy. Dlatego też pojawia się kolejna zasada, która również ma na celu wyćwiczyć spostrzegawczość, ale także i pomóc najmłodszym graczom w nauce szybkiego liczenia. Otóż, jeśli pojawia się mrówka w takim samym kolorze, jak wcześniej już zdobyte mrówki, to do jej wartości należy dodać liczbę mrówek już wyłożonych na stole (oczywiście w tym samym kolorze).

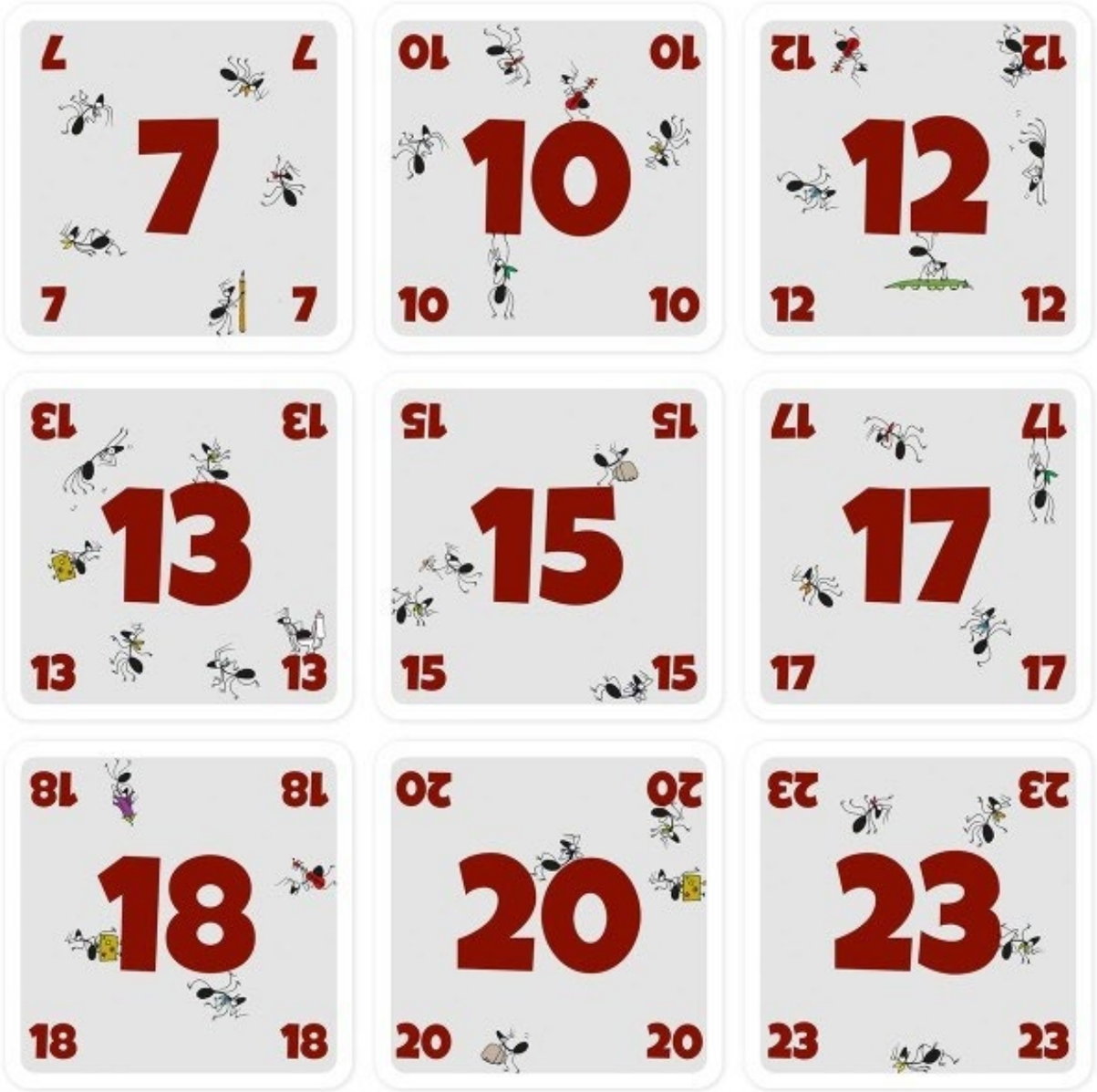
Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy zdobędzie siedem mrówek w różnych kolorach lub pięć w jednym. Jeżeli do momentu wyczerpania stosu kart mrówek żaden z graczy nie zbierze takiego kompletu, wygrywa ten, który zdobył najwięcej insektów. I to tyle, koniec zasad.

Czy **Mrówki** są jakimś powiewem świeżości w kategorii gier karcianych ćwiczących spostrzegawczość? Zdecydowanie nie. Myślę jednak, że celem twórców tego tytułu nie było zrewolucjonizowanie rynku. **Mrówki** to typowa gra familijna. Dla rodziców i dzieci, którym można uprzyjemnić naukę liczenia. Zasady są proste i cała rozgrywka może wydawać się wręcz zbyt prosta, ale im więcej graczy i im więcej wyłożonych kart, tym trudniej doliczyć się prawidłowej, szukanej w mrowisku wartości. Obok liczenia i spostrzegawczości ważny jest też refleks. O wygranej karcie decydują ułamki sekund i w grze z dziećmi trzeba opanować swoje żądze wygranej. Czasem lepiej opóźnić swoje liczenie, żeby nie odebrać frajdy z zabawy dzieciakom.

Polecam tę grę rodzicom, którzy w zabawny i miły sposób chcą obudzić w dzieciach pasję do matematyki i liczenia. To prosta i lekka gra, która dzieciom spodoba się i na pewno nie będą chciały poprzestać na jednej rozgrywce. A im więcej rozgrywek, tym więcej ćwiczeń z liczenia i spostrzegawczości. Same plusy, można by powiedzieć. Ukłon w stronę wydawnictwa za dwa małe prezenty, które schowali w pudełku. Pierwszy z nich to karta megamocy od

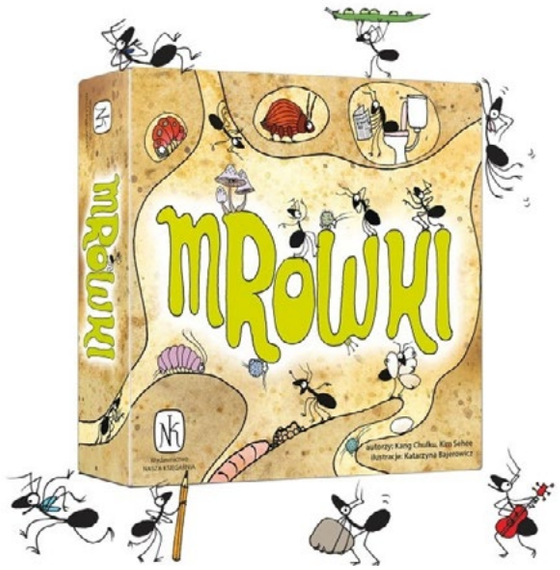
„Jędrka". Karta z mojego pudełka daje mi przywilej wyboru koloru pionków, którymi będę grać, a przecież o pionki zawsze jest największa kłótnia. Po wykorzystaniu mocy kartę przekazuje się graczowi, który wybrał pionki jako ostatni. Kiedy uzbiera się więcej takich kart, można dobrze się bawić, jeszcze przed rozpoczęciem gry, o ile gra się zawsze w tym samym składzie. Drugi prezent to nalepka na pudełko z napisem „właściciel gry". Nie ukrywam, że przydałoby mi się takich więcej, żeby pożyczone gry dobrze wiedziały, do kogo należą.

Krótko na koniec: **Mrówki** to gra prosta, łatwa i przyjemna, raczej dla rodzin z dziećmi niż dla ekipy z pracy lub ze studiów. Gwarantuje dobrą zabawę i naukę w jednym, czyli to, czego brakuje w naszych szkołach.



Mrówki
Zrecenzowała: Monika Wasilonek

Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 39,95 złotych



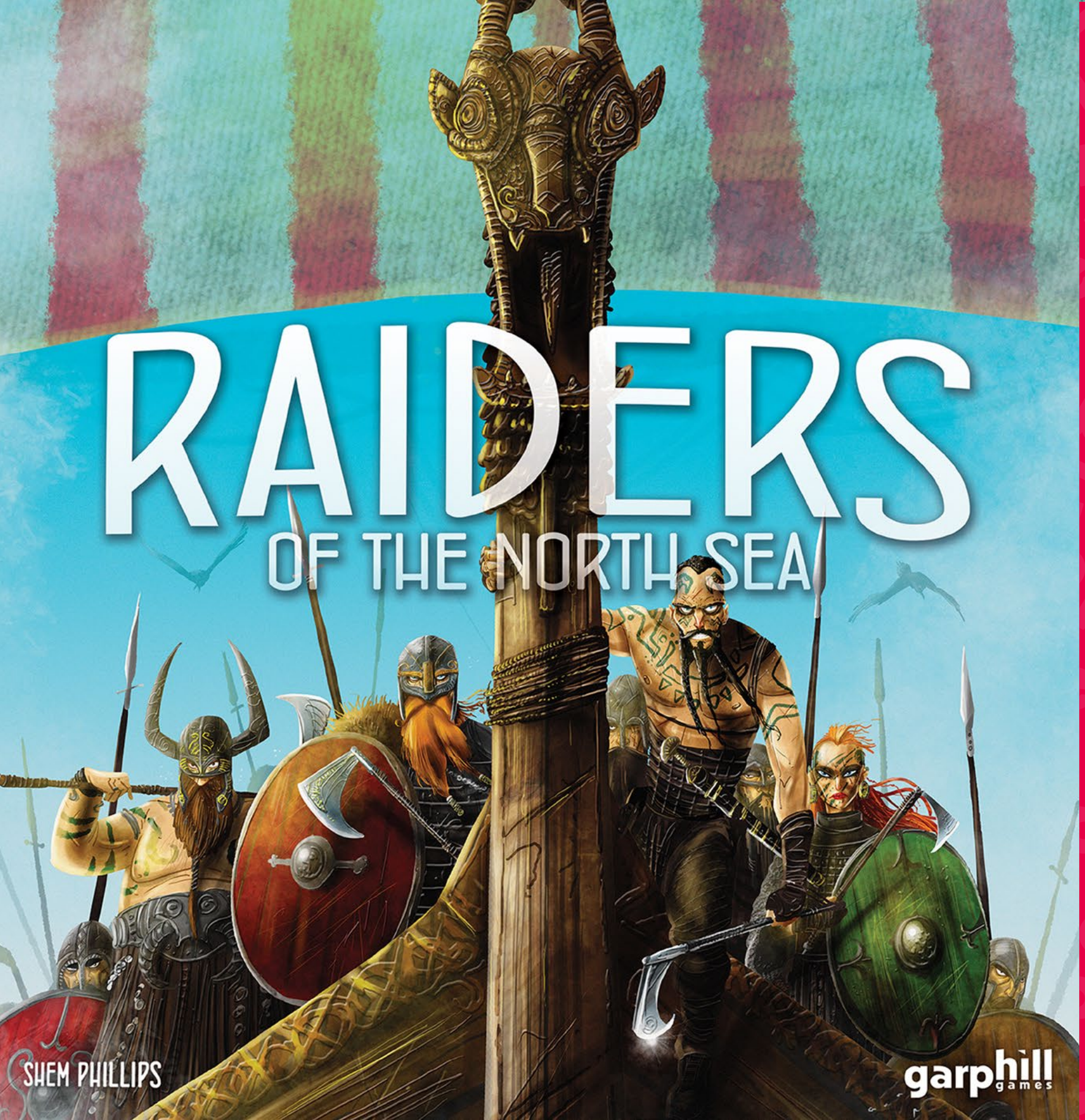
✓
- ilustracje na kartach,
- nauka i zabawa w jednym.

✗
- to po prostu nic rewolucyjnego.

reklama

GeekMod.pl

Porządek musi być!



Najeźdźcy z Północy

Wikingowie mają się co-raz lepiej!

zrecenzował:

Maciej „Ogrywacz z olejem” Samolej

Wikingowie. Kultura tych fanatycznych, na wpół pijanych dzikich wojowników jest mi obca. Tajemnicze fiordy, chaty okryte mchem w Gotlandzie lub Skaggi, Szwecja, Dania, Norwegia, blondyni tudzież blondynki... wszystko to wzięte do kupy to raczej nie mój klimat. Usiadłem więc do najnowszej gry Shema Phillipsa, Najeźdźcy z Północy, z lekkim dystansem. Gra jest polską wersją Raiders of the North Sea wydaną u nas przez Games Factory Publishing w tłumaczeniu Łukasza Małeckiego.

Co nowego w temacie Wikingów można jeszcze stworzyć? Po niezbyt udanych **Wikingach: Wojownikach Północy**, gdzie gracze pływali po planszy swoimi drakkarami, zatrudniali mężnych wojów, porywali dzikie księżniczki i uciekali przed zielonym pionkiem morskiego potwora, ziewając w międzyczasie z nudów, moje obawy przed kolejną odsłoną karciano-planszowych podbojów były dość duże. Gra **Najeźdźcy z Północy** kosztuje ponad stówę, a tu przychodzi kurier, rozwijam te wszystkie ochraniacze na zawartość paczki i moim oczom ukazuje się małe jak na standardy gier planszowych pudełko. W nim zaś niezbyt ciekawa wypraska, bez „klimatu", jakaś taka biała i kiepskiej jakości. Gry to na szczęście jednak nie wypraski, bo oto pierwszy rzut oka na planszę i karty autorstwa Michailo Dmitrevskiego sprawił, że szeroki uśmiech zagościł na ustach żony, która poza **Agricolą**, **Kawerną** i **Alchemikami** niezbyt przychylnie patrzyła na gry, które dotychczas zakupiłem. W pudełku oprócz planszy znajduje się mnóstwo różności do ustawiania: znaczniki złota, żelaza, srebrniki (można kupić wersję kolekcjonerską gry z metalowymi monetami), krowy, a właściwie krowie głowy, dziwne, czarne czachy (o których później) i wreszcie kości do gry, figurki robotników (podobne do figury wieży z szachownicy) oraz siedemdziesiąt jeden cudownie malowanych kart. Wykonanie gry to na pewno jej duży plus – krowie głowy wyglądają jak krowie głowy, a dziwne czarne czachy mają wygląd czach. To wbrew pozorom bardzo ważne, ponieważ ostatnio kupiłem **Kawernę: Rolnicy z Jaskiń** – potężne pudło, ponad pięć kilo żetonów oraz znaczników – i wyobraźcie sobie, że ktoś pomylił się i zamiast figurek osłów dostaliśmy... figurki kamieni. Cóż, żeńska część rodziny była mocno zawiedziona.

O co chodzi w grze Phillipsa? Jest to gra euro: obstawia się jakieś pola, coś zdobywa, są jakieś znaczniki, coś się kupuje, coś podbija. Fani gier pokroju **Agricoli** będą zachwyceni. Czy pozostali gracze również? W **Najeźdźcach...** wcielicie się w rolę szalonego Wikinga, który został wojem i chce zaimponować swojemu jarlowi, łupiąc wszystko i wszystkich. Żeby złupić, trzeba się jednak najpierw przygotować. Cel gry jest bardzo prosty: kto ma więcej punktów zwycięstwa, ten wygrywa. Punkty zdobywa się przez najeżdżanie osad o różnym stopniu trudności, składanie łupów jarlowi oraz za tajemnicze czarne czachy. Zasady są bardzo proste, a instrukcja przejrzyście napisana – pierwszą grę rozegraliśmy w naszej grupie treningowo, później zaś zrobiliśmy jeszcze trzy partie na poważnie (w naszej grupie są zarówno planszówkowi wyjadacze, jak i żółtodzioby).

Każdy gracz dostaje na początku drakkar, kilka zapasów, kilka sztuk złota oraz drużynę do ręki (pięć kart). Zaczyna się planowanie podbojów. Żeby wypłynąć na wyprawę, trzeba zdobyć worki ze sprzętem i zapasami. I tak na przykład, aby zrabować przystań rybacką potrzebne są trzy wory, a na twierdzę potrzeba aż pięciu, trzech sztuk złota i pięciu wojów. A z wojami różowo nie jest. Są oni co prawda tani, ale to zazwyczaj straszne leszcze, które szybko giną, dlatego warto inwestować raczej w tych droższych, na przykład berserkerów. Żeby woja wynająć, trzeba swoim pionkiem robotnika udać się do chaty drużyny i zapłacić tyle kasy, ile dany woj kosztuje. Żeby zdobyć kasę na woja, trzeba postawić pionka na polu mincerza i tak dalej.

Każdy taki Wiking ma akcję podczas najazdu – na przykład niektórzy kosztują nas mniej worów, złota, czy czego tam jeszcze potrzeba do zdobycia danej osady, a niektórzy zapewniają nam bonusy w naszej wiosce. A to jeden generuje nam więcej monet, a to żelaza itp. W każdej najeżdżanej osadzie poustawiane są różne dobra: złoto, żelazo, krowy i wspomniane już kilkukrotnie czarne czachy. Jeśli uda nam się zdobyć osadę, wówczas całe dobra z danej wiochy plus kolejny robotnik są nasze. Żeby coś podbić, liczba punktów militarnych naszych wojów musi być wyższa niż liczba punktów danej osady. Co do zysków, złoto przyda się zawsze, zwłaszcza jako dary dla jarla, krowy tak samo, żelazo możemy wymienić na punkty zwycięstwa na torze zbroi – im wyższa zbroja, tym siła naszych Wikingów lepsza, a i na koniec gry coś się zdobędzie w punktach zwycięstwa.

A co jeśli w osadzie mamy zgarnąć czarną czachę? Czacha to symbol Walkirii. Tu trochę mitologii. Walkirie to córy

Odyna, szefa bogów nordyckich, które zabierały dusze poległych wojów do Valhalli. Jeśli mamy taką czachę, jeden z naszych wojów musi do onej Valhalli się udać, czyli po prostu ginie. Odkładamy go wówczas do puli kart, nasza drużyna staje się przez to zmniejsza (szlag nas wtedy trafia, zwłaszcza gdy poświęcimy woja za cztery monety, które wcześniej na niego wydaliśmy), ale dostajemy w zamian Punkty Zwycięstwa na torze Walkirii. Jeśli podczas gry „umrze" nam na przykład siedmiu wojów, możemy zarobić sporo punktów. Dodajmy, że na początku gry najmłodszy gracz losowo z czarnego worka (znajdującego się w zestawie) wybiera i rozkłada dobra możliwe do zdobycia w najazdach. Pełna losowość dóbr, pełna kontrola własnej strategii. Trzeba kombinować, główkować, kto ma umrzeć za czachę, komu warto opchnąć krowę, jak sformować drużynę. Czas gry jest przewidziany na około dziewięćdziesiąt minut. Jest zatem przy czym spędzić miły, łupieżczo-militarny wieczór.

Najeźdźcy z Północy to kawał solidnej, planszówkowej roboty. Jest w nich zarówno element ekonomiczny, jak i strategiczny. W grze występuje losowość i ma ona wpływ na przebieg rozgrywki, jednocześnie to gracz planuje i decyduje, w jaki sposób będzie rozgrywał partię. Gra nie ma na szczęście efektu kuli śnieżnej, tj. kto pierwszy zrobi jakiś podbój, ten przez resztę gry prowadzi i wygrywa. Czy tytuł ten może się szybko znudzić? Cóż, tak samo jak i każda inna gra lub serial **Wikingowie**. Doszły mnie jednak słuchy, że już opłacono polskie tłumaczenie dwóch dodatków: **Fields of Fame – Pola Chwały** i **Hall of Heroes – Hala Bohaterów**. Dojdą zatem nowe karty wojów, nowe artefakty, mają być dwie dodatkowe plansze, znaczniki, znacznie rozwinie się również fabularna otoczka gry. Dodatkowo na bazie Najeźdźców z Północy powstaje gra **Explorers of the Nort Sea – Odkrywcy z Północy**, gdzie gracze wcielą się w role szkutników budujących drakkary i odkrywających nowe lądy. A wszystko to w genialnej szacie graficznej i rysunkach Mihajlo Dimitrievskiego. Czy mamy zatem do czynienia z nowym **7 Cudów Świata**? Oceńcie to sami.

Najeźdźcy z Północy

Zrecenzował: Maciej „Ogrywacz z olejem" Samolej

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: po 119,95 złotych

✓
- grywalność,
- staranne wykonanie,
- niesamowite grafiki Mihajlo Dmitrievskiego,
- potencjał rozwojowy gry (podstawa aż prosi się o dodatki),
- - prosta i przejrzysta instrukcja.

✗
- niechlujna wypraska,
- po kilku partiach gra staje się bardzo przewidywalna.

Pokój 25: Escape Room

i do dziesię-ciu liczyć będziesz...

zrecenzowała:

Monika Wasilonek

W 2013 roku wystartował projekt Pokój 25. Dwa lata później jego twórcy zaprosili graczy na drugi sezon, który miał zaskoczyć większą dawką emocji, nieprzewidywalności i przemocy. Dziś, po kolejnych dwóch latach, słynne reality show powraca. W kompletnie nowej odsłonie Rouze, Durnerin i Didier oferują wyższy poziom intelektualnej rozrywki. Czy transformacja budynku, tryby Escape Room i Łamigłówka spełnią wysokie oczekiwania widowni?

Co nowego w dodatku?

Najciekawsza w tej edycji jest sama formuła rozgrywki. Wprowadzenie trybu Escape Room wydawało mi się w planszówce rzeczą niemożliwą do wykonania. Każdy, kto kiedykolwiek odwiedził jakikolwiek pokój, doskonale zna zasady rozgrywki i wie, że zabawa jest jednorazowa. Kolejne wejście nie wchodzi w rachubę, bo co to za rozrywka, kiedy rozwiązało się już wszystkie łamigłówki. I właśnie tu tkwi ta rzecz niemożliwa. Jak i czy w ogóle twórcom udało się stworzyć coś, co nie jest jednorazowe. Ocena każdej gry wzrasta wraz z jej rosnącym poziomem regrywalności. Niestety, już na wstępie muszę zaznaczyć, że tryb Escape Room jest regrywalny dokładnie dziesięć razy. Czy w swoją ulubioną grę gra się w życiu tylko dziesięć razy?

Omówmy jednak dodatek po kolei. Zawartość pudełka na pierwszy rzut oka może graczy pozytywnie zaskoczyć. Niestety tylko na pierwszy rzut oka. Dodatek oferuje jedynie osiemnaście nowych pomieszczeń, dwa arkusze z kodami, dwa dekodery, znacznik zakazu wstępu, osiemdziesiąt kart Enigmy, dwadzieścia kart Mapy, wskaźnik orientacji planszy, osiem arkuszy z opisem nowych pomieszczeń oraz nie do końca jasną instrukcję.

Pomieszczenia

Wspomniałam, że zawartość pudełka zachwyca tylko na pierwszy rzut oka i że dostajemy jedynie osiemnaście nowych pokoi. Czy to mało? W tym konkretnym przypadku tak. Osiem pokoi to pokoje efemeryczne, które mają zastąpić wolne pokoje z podstawki. Ponadto dwa kolejne pokoje posłużą tylko tym graczom, którzy w swojej kolekcji mają **Sezon 2** i co ważne: lubią w niego grać. W Ambulatorium można odzyskać zatem zużytą wcześniej adrenalinę, którą z kolei można wykorzystać, aby wyjść z drugiego nowego pokoju, jakim jest Hipnotyczna komora. Cztery kolejne pomieszczenia to niebieskie kafelki Zakodowanych pokojów, na których widnieją trzy- lub czteroliterowe albo liczbowe szyfry. Pokoje te mają zastąpić Pokój kontrolny, który trzeba było aktywować w drugim sezonie, aby móc uciec z budynku. Do śmiertelnie groźnych pomieszczeń dołączają dwa kolejne. Pierwsze z nich, Pokój zagrożenia, ma podobny efekt do Komory śmierci. Z tym, że aktywuje się on dopiero w momencie ujawnienia Pokoju 25. Niestabilny pokój natomiast jest bezpieczny tylko do momentu pierwszego przesunięcia szeregu lub kolumny. Przesunięcie niszczy pokój, a osoby, które się w nim znajdują, giną.

Do żółtych pomieszczeń twórcy dołożyli Fałszywe wyjście, które po prostu nie jest wyjściem, a jedynym poza Efemerycznymi pokojami zielonym pomieszczeniem jest Pokój hakera, dzięki któremu można zamieniać miejscami poszczególnie lokacje. Naprawdę nie jest tego wiele i można mieć wrażenie, że twórcom skończyły się pomysły na nowe, ciekawe pokoje. Być może temat się wyczerpał? Innym problemem tych nowych lokacji jest to, że jeśli ktoś rozgrywał **Pokój 25** wielokrotnie, na pewno zauważy różnicę pomiędzy starymi, lekko zużytymi kafelkami, a nowymi. To zaś znacznie wpływa na rozgrywkę. Patrząc z góry na budynek, od razu widać, gdzie są rozlokowane nowe pomieszczenia i zazwyczaj to do nich kieruje się swoich bohaterów, szczególnie w trakcie rozgrywania dwóch nowych trybów. Jedyne wyjście to celowe podniszczenie nowych elementów gry, co wydaje się rozwiązaniem dość drastycznym.

Nowe reguły w konstrukcji budynku

W podstawce twórcy gry sugerowali, jakie pomieszczenia należy dobrać do danego trybu gry. Drugi sezon pozwalał na pewną dobrowolność i stawiał bardziej na przekształcanie budynku w efekcie działań kart Z.R.B. W tym dodatku natomiast pojawia się pewien powiew świeżości. Nowe reguły konstrukcji budynku niewątpliwie uatrakcyjniają grę. Na początku usuwa się wszystkie Puste pomieszczenia i zastępuje je Efemerycznymi pokojami. Pozostałe pomieszczenia dobiera się na zasadzie losowości. Można też dobrać najtrudniejsze pomieszczenia, żeby znacznie

pokomplikować sobie zabawę. Dodatkowo przygotowuje się zakryty stos pomieszczeń, który składa się z sześciu zielonych, trzech żółtych i trzech czerwonych, nieużywanych kafelków. Te dwanaście kafelków to właśnie stos transformacji. Efekt transformacji ma miejsce, kiedy Pokój efemeryczny opustoszeje lub kiedy zostanie aktywowany Zakodowany pokój. Gracz aktywujący efekt transformacji usuwa z planszy „zużyty" pokój, a na jego miejsce kładzie dobraną ze stosu transformacji nową lokację. Ten gracz może podejrzeć, jaki to pokój i może zdradzić pozostałym graczom jego kolor. Pomysł z transformowaniem budynku jest moim zdaniem trafiony. Dzięki temu posunięciu gra staje się ciekawsza i wykorzystuje się więcej pomieszczeń, które czasem rzadko trafiały na stół. Na pewno ten koncept zawyża ostateczną ocenę gry.

Tryb Escape Room

Moja pierwsza myśl – wow, wow, wow! Uwielbiam odwiedzać wszelkie Escape Roomy. Jest to jedna z moich ulubionych rozrywek, więc kiedy dowiedziałam się, że nowy dodatek wprowadza ów tryb, nie mogłam się doczekać efektu. „Efekt wow" może i jest, ale na pewno nowy tryb nie jest tym, czego oczekiwałam.

Tryb Escape jest całkowicie kooperacyjny i niczego innego raczej nie można było się spodziewać. Celem jest odkrycie kart Enigmy, rozwiązanie zagadek, odszyfrowanie kodów Zakodowanych pokojów i ucieczka. Uciec można tylko w komplecie i tylko po aktywowaniu wszystkich zakodowanych pomieszczeń. Tryb Escape skraca czas na ucieczkę i jest zależny od liczby postaci na planszy. Cztery postacie grają przez pięć rund, a pięć i sześć postaci musi sobie poradzić w tylko czterech. W trakcie gry zyskuje się dodatkowy czas za aktywację każdego kolejnego Zakodowanego pokoju. Budynek konstruuje się standardowo, pamiętając jednak o stosie transformacji. Następnie gracze wybierają jeden z dziesięciu scenariuszy, umieszczają go obok planszy i mogą zaczynać grę.

Scenariusze składają się z ośmiu kart Enigmy, które dobiera się przy otwarciu nowego Efemerycznego pokoju. Kart Enigmy nie można pokazywać innym graczom, ale można je dowolnie opisywać. Kartę można pokazać tylko temu graczowi, który znajduje się z nami w danym pokoju. W scenariuszach od pierwszego do szóstego Enigmy występują w parach. Do rozszyfrowania każdego kodu potrzebne są tylko dwie karty. W scenariuszach od siódmego do dziesiątego Enigma może być rozlokowana w kilku kartach. Szczerze przyznam, że dla mnie najłatwiejszy był tryb solo. Swobodnie mogłam przyglądać się kartom, szczegółowo je analizować, wracać do nich w każdym momencie i logicznie rozwiązywać. W trybie kooperacji rozgrywka niejednokrotnie kończyła się hałasem wymienianych nad stołem informacji. Trudno robić notatki z opowieści o tym, co inny gracz widzi na karcie. Trudno połączyć te opisy z kartą, którą ma się na ręce. I co najważniejsze, bardzo trudno jest zdążyć przed ostatnią rundą. Dwie pierwsze rozgrywki skończyły się porażką. Zagadki nie są może najtrudniejsze, ale czasem pojawia się problem, aby je logicznie rozgryźć. Ponadto żeby odblokować Zakodowany Pokój, trzeba się w nim znajdować, znać kod i mieć zaplanowaną akcję Sterowania. W momencie aktywacji każda postać znajdująca się w tym pokoju zostaje przeniesiona do sąsiedniej lokacji, następuje transformacja pomieszczenia i grupa zyskuje dodatkowo jedną rundę. W instrukcji nie dość czytelnie wyjaśniono, na czym polega złamanie kodu. Zabrakło dopisania jednego zdania, że kod zostanie złamany, jeśli dekoder po wybraniu konkretnego kodu w małym okienku pokaże numer realizowanego scenariusza...

Czas na ocenę trybu *Escape*. Świetna innowacja i świetny pomysł. Cała reszta raczej może rozczarować. Jak wspomniałam już wcześniej, scenariuszy jest dziesięć, więc mamy do rozegrania tylko dziesięć ucieczek. Zagadki, na początku dość łatwe, w kolejnych etapach skutecznie zacinają grę. Chaos informacyjny, jaki tworzy się przy planszy raczej męczy niż gwarantuje dobrą zabawę. W trybie solo chętnie pogram w Escape Room, kooperacja okazała się jednak dla mnie męcząca i momentami trudna do zrealizowania.

Tryb Łamigłówki

Kolejny tryb i kolejna kooperacja. Zadaniem graczy jest odnalezienie ośmiu kart Mapy, które są ukryte w Efemerycznych pokojach. Każdy Zakodowany Pokój otwiera się za pomocą dwóch kart Mapy. Ucieczka jest możliwa tylko w komplecie i przy otwartych wszystkich Zakodowanych Pokojach.

Tak jak w trybie *Escape*, czas gry uzależniony jest od liczby postaci znajdujących się na planszy. Gra trwa zatem siedem lub sześć rund. Budynek konstruuje się standardowo, wciąż pamiętając o stosie transformacji. Następnie należy potasować dwadzieścia kart Mapy, losowo dobrać osiem kart i położyć je w zakrytym stosie obok planszy. Gra przebiega w sposób standardowy. Po wejściu do *Efemerycznego pokoju* gracz dobiera jedną kartę Mapy i wykłada ją odkryta obok planszy. Aby aktywować *Zakodowany Pokój,* pozycja tego pokoju w budynku musi się zgadzać z wytycznymi zawartymi na dwóch odkrytych wcześniej kartach Mapy. Wykorzystane karty odkłada się na bok, aby potem je wykorzystać na końcu gry.

Karty Mapy przedstawiają warunki lokacji pokoju. Przykładowo pokój musi znajdować się w sąsiedztwie zielonego pokoju lub nie może sąsiadować z żółtym pokojem. Efekty aktywacji są tożsame z efektami w trybie Escape Room. Zaskoczenie pojawia się na końcu gry. Kiedy wszystkie Zakodowane pokoje zostaną otwarte, gracze mogą podjąć próbę ucieczki, gromadząc się w Pokoju 25. Zanim jednak uciekną z budynku, muszą przejść test końcowy. Położenie Pokoju 25 musi odpowiadać WSZYSTKIM wskazówkom zawartym na kartach Mapy. Jeśli wszystko się zgadza, gracze wygrywają. Jeśli nie, ucieczka nie dochodzi do skutku. Najpierw należy sprawić, aby Pokój 25 znalazł się w takiej lokacji, która spełnia wszystkie warunki Map. To spore utrudnienie i komplikuje grę, ale niektóre wskazówki są dość łatwe do spełnienia, więc wyjście z budynku nie jest niemożliwe.

Tryb *Łamigłówki* oceniam bardzo wysoko. Jest regrywalny, za każdym razem budynek wygląda inaczej, a odnajdywana Mapa dyktuje inne warunki. Trzeba trochę pogłówkować i pomyśleć, ale tego właśnie brakowało w podstawie gry. Zdecydowanie trudniej jest uciec i wygrać. Ale w dobrej grze nie zawsze przecież chodzi o zwycięstwo.

Podsumowanie

Nowy sezon jest rzeczywiście nowy. Oczywiście nie zmienia podstawowych zasad, za które część graczy pokochała ten tytuł. Dodaje jednak do tych prostych reguł namiastkę złożoności i logicznego podejścia do kolejnych, wykonywanych ruchów. Zmienia się proces programowania akcji, ponieważ bierze się pod uwagę skrócony czas i konieczność otwarcia *Zakodowanych pokojów*. Współpraca jest bardziej zaangażowana, ponieważ i więcej informacji jest do przekazania. Obok wcześniejszych emocji, które towarzyszyły w gorączkowym poszukiwaniu Pokoju 25, pojawia się element intelektualnej rozgrzewki. Trzeba pogłówkować, a to w grach wyjątkowo cenię. Obok tych pozytywnych wrażeń, należy jednak zwrócić uwagę na pewne niedociągnięcia. Tryb Escape, który jest mało regrywalny, a na wyższych etapach dość męczący i trudny do realizacji w nie do końca skoncentrowanym towarzystwie. Zagadki są czasem proste i oczywiste, czasem inteligentnie podane, a czasem nie nasuwające żadnej odpowiedzi. Czas gry zdecydowanie się wydłuża. Można pograć nawet ponad godzinę. Największym minusem jest jednak wciąż powiększający się panel gracza. Do wcześniejszych dwóch plansz opisujących pokoje dołącza kolejna plansza. Być może wraz z dodatkiem pasowałby kupić większy stół?

Wszystkim fanom **Pokoju 25** dodatek oczywiście polecam. Jeśli drugi sezon kogoś nie wciągnął, to tryb Łamigłówki na pewno przyciągnie go do siebie na dłużej. Doceniam ten dodatek za pomysłowość, świeżość rozwiązań i za fajny bajer, jakim jest dekoder.

Pokój 25: Escape Room
Zrecenzowała: Monika Wasilonek

Liczba graczy: 1-8 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 79,95 złotych

✓
- transformacja budynku urozmaica rozgrywkę,
- tryb Łamigłówki podnosi regrywalność,
ciekawe, pobudzające do myślenia zagadki.

✗
- tryb Escape to tylko dziesięć rozgrywek,
- niewiele nowych pomieszczeń,
- dwa pomieszczenia kompatybilne tylko z Sezonem Drugim.

Quadropolis: Public Services

kafelki w służbie publicznej

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

Quadropolis, gra francuskiego projektanta Francoisa Gandona, wydana w 2016 roku w oryginalnej wersji przez Days of Wonder, a po polsku przez Rebela, okazała się naprawdę sporym hitem. Nic więc dziwnego, że po roku od premiery doczekała się dodatku. Sprawdźmy, jak prezentuje się rozszerzenie zatytułowane Public Services (Służby publiczne) i co nowego wnosi do rozgrywki.

Elementy dodatku zamknięte są w małym i poręcznym pudełku, ozdobionym bardzo ładną ilustracją okładkową. Co ciekawe, na opakowaniu znajdują się wyłącznie napisy w języku angielskim i dopiero w środku znajdziemy dwie instrukcje – polską i angielską. **Quadropolis** jest grą całkowicie niezależną językowo, więc pełne tłumaczenie zwyczajnie nie było konieczne. Można ewentualnie przyczepić się do tego, że nie przełożono na polski treści kart pomocy, ale to stosunkowo niewielki minus – ściągawki powtarzają tylko informacje z instrukcji, która nie jest zbyt obszerna i można w niej wszystko bardzo łatwo odszukać. Poza dwoma instrukcjami i czterema kartami pomocy, w pudełku znajdujemy to, co najważniejsze – dwadzieścia cztery nowe kafelki budynków (jedenaście przeznaczonych jest dla trybu Classic, trzynaście – dla trybu Expert). Jakość ich wykonania jest dokładnie taka sama, jak w podstawowej wersji gry, czyli po prostu bardzo wysoka. Wydawnictwo Days of Wonder to ścisła światowa czołówka, jeśli chodzi o jakość i estetykę wykonania gier planszowych, a **Public Services** jest kolejnym jego produktem, który nie schodzi poniżej przyjętego standardu. Absolutnie nie ma się tu do czego przyczepić.

Pierwsze wrażenie, jakie sprawiają **Służby publiczne** jest bardzo dobre. Rozszerzenie na pewno cieszy oczy, ale co z jego grywalnością? Dodatek ten raczej nie odkrywa Ameryki, wzbogacając oryginalną wersję tylko o jedną małą nowość. W każdej rundzie na stole obok głównej planszy pojawiają się cztery alternatywne kafelki budynków służby publicznej. Gdy mamy dobrać z planszy budynek tego rodzaju, możemy dokonać wyboru czy dołożymy go do swojego miasta i jednocześnie odrzucimy jeden z kafelków dostępnych obok planszy, czy też odrzucimy ten dobrany i zamiast niego na swojej macie gracza położymy któryś z kafli alternatywnych. Te mają bardzo ciekawe zdolności: niektóre pozwalają nam od razu po wybudowaniu dobrać dodatkowe zasoby, inne zaś dodatkowo zapunktować na koniec partii po spełnieniu konkretnych warunków, nieobecnych w podstawowych zasadach gry. Większość nowych budynków jest mocna, ale na pewno zbalansowana. Można w oparciu o nie modyfikować swoją strategię i zyskać naprawdę sporo punktów na koniec rozgrywki, ale ich zastosowanie raczej nie zagwarantuje nam zwycięstwa. Może nas za to do wygranej znacznie przybliżyć, więc często budynki z dodatku dobierane są w pierwszej kolejności, przed tymi z planszy właściwej. To z kolei znacznie zwiększa rolę rywalizacji o pionek pierwszego gracza. W związku z faktem, że stos dodatkowych kafelków kończy się dość szybko, po czym przetasowujemy te odrzucone i formujemy z nich nowy, w każdej rozgrywce z użyciem **Public Services** gracze zobaczą wszystkie alternatywne budynki i będą mieli szansę je pozyskać. Dzięki temu dodatek zawsze ujawnia cały swój potencjał. Nigdy nie będziemy świadkami sytuacji znanej z wielu innych gier, w której ze względu na losowość w jednej partii pojawi się na stole dużo elementów danego dodatku, a w innej – prawie żaden. W przypadku rozszerzenia do **Quadropolis** słowo-klucz brzmi „równowaga”.

Bardzo podoba mi się to, że pozornie niewielka zmiana wprowadzona w dodatku wpływa na szereg decyzji, z którymi mierzą się gracze. Dzięki omawianemu rozszerzeniu **Quadropolis** staje się grą trochę trudniejszą, ale i bardziej satysfakcjonującą. Na więcej rzeczy trzeba zwracać uwagę, więcej przeliczać, porównując możliwe zagrania i to, które z nich będzie korzystniejsze. Możliwość odrzucania dostępnych kafelków zapewnia też dodatkowe opcje robienia na złość przeciwnikom. Wiąże się to jednak ze sporą bolączką podstawowej wersji, której dodatek nie rozwiązuje, a nawet ją pogłębia – w pewnych sytuacjach jesteśmy bardzo mocno zależni od poczynań innych graczy i możemy zostać przez nich łatwo zablokowani, zwłaszcza podczas partii w pełnym składzie osobowym. Dla graczy nastawionych rywalizacyjnie może to być zaleta, ale planszówkowi „pacyfiści” będą raczej sfrustrowani sytuacją,

w której upatrzony przez nich budynek właśnie wylądował na stosie kafelków odrzuconych.

Pomimo problemu, na który zwróciłem uwagę powyżej, dodatek **Public Services** należy bez wątpienia ocenić pozytywnie. Nie wprowadza on do **Quadropolis** rewolucji, ale zmienia rozgrywkę bardzo subtelnie, dokładając do niej tylko jeden nowy element. A co najważniejsze, zmienia ją na plus i czyni bardziej wymagającą. Gra wprawdzie wciąż pozostaje umiarkowanie lekkim tytułem familijnym, a przy tym świetnym „gatewayem" dla początkujących, ale zyskuje sporo potencjalnej głębi. Bazowa wersja jest jednak na tyle fajna sama w sobie, że rozszerzenie zmieniające ją tak delikatnie nie jest czymś niezbędnym. To nie jeden z tych dodatków, które naprawiają ewidentne błędy „podstawki" i bez których nie ma sensu w daną grę grać. To dodatek w mojej opinii spełniający w stu procentach definicję tego, czym dodatek do gry planszowej być powinien – rozszerzeniem i urozmaiceniem, bez którego jednak spokojnie można też pograć w bazową wersję. Podsumowując, zagorzali fani Quadropolis na pewno powinni się w niego zaopatrzyć, żeby przedłużyć żywotność swojej ulubionej gry. Jeśli jednak tytuł ten nie gości na waszym stole zbyt często, **Służby publiczne** raczej nie sprawią, że ta sytuacja ulegnie zmianie.

Quadropolis: Public Services
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: 30-60 minut
Cena: 59,95 złotych

✓
- wysoka jakość wykonania i estetyka,
- tylko jedna nowość, ale wpływająca na różne aspekty rozgrywki,
- wszystkie elementy dodatku dostępne w każdej partii,
- gra staje się nieco bardziej wymagająca.

✗
- nieprzetłumaczone karty pomocy,
- nasze możliwości są mocno uzależnione od poczynań innych graczy.

relacja

z Paris est

Ludique 2017

imprezę odwiedził:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Już po raz drugi z rzędu odwiedziłem w czerwcu paryskie spotkanie z grami planszowymi Paris est Ludique 2017. Tegoroczna edycja, jak zapowiadano, miała być jeszcze większa niż wcześniejsze. Zapraszam was na krótką relację z tego wydarzenia.

Rzeczywiście na miejscu okazało się, że impreza się rozrasta. W stosunku do edycji poprzedniej zmieniono nie tylko układ stoisk, ale także znacznie powiększono teren wydarzenia. Poskutkowało to zaproszeniem większej liczby wydawnictw oraz studiów projektowych. Dzięki tym zmianom nie tylko zapewniono więcej miejsca odwiedzającym,

ale znacznie lepiej rozplanowano poszczególne atrakcje. W tym roku udział w imprezie wzięło ponad stu sześćdziesięciu wydawców, przede wszystkim z Francji, ale byli też goście z Belgii, Szwajcarii i Polski. Z danych, które ujawnili organizatorzy wynika, że festiwal odwiedziło ponad szesnaście tysięcy osób, czyli blisko o połowę więcej niż w zeszłym roku.

W stosunku do roku poprzedniego z przykrością musze stwierdzić, że podczas **PeL** zaprezentowano zdecydowanie mniej nowości i prototypów gier. Większe wydawnictwa skupiały się na pokazywaniu tytułów wydanych na początku roku. Days of Wonder bardzo promowało **Yamatai** i umożliwiało nawet rozegranie partii z jego autorem, czyli Bruno Cathalą. Space Cowboys chwalili się nowymi dodatkami do **T.I.M.E Stories** oraz **Splendora**. Muszę przyznać, że ten drugi bardzo mnie zaciekawił, ponieważ mocno odświeża ten ograny już hit i myślę, że dla fanów tej gry będzie on zakupem obowiązkowym. Iello promowało swoją nową bajko-grę oraz pokazywało nowości, które pojawią się na Essen. Bardzo dużym zainteresowaniem cieszyło się stoisko Sit Down, na którym można było w ciszy i skupieniu zagrać w nominowany do nagrody **Spiel des Jahres Magic Maze**. To niesamowicie wciągająca gra kooperacyjną z niebywale ciekawą mechaniką. Gracze wcielają się w role złodziei, którzy okradają centrum handlowe i muszę z niego uciec zanim upłynie im czas. Cała zabawa polega

na tym, że wszyscy gracze sterują wszystkimi bohaterami i nie ma tu klasycznego podziału na prowadzone przez siebie pionki. Każdy grający ma jedną z płytek ruchu i może poruszać dowolną postacią, ale tylko w kierunku wskazanym na kafelku. Zatem jeśli fioletowy pion ma poruszyć się w dół, a następnie w lewo w kierunku schodów ruchomych, aby podjechać nimi na kolejną płytkę, to zaangażowanych w ten ruch jest przynajmniej dwóch graczy. Najważniejszym elementem gry jest jednak to, że grający podczas partii nie mogą się ze sobą porozumiewać werbalnie, ani dawać sobie jakichkolwiek znaków. Cała komunikacja polega na stukaniu drewnianym elementem przed graczem, który zdaniem innych powinien wykonać jakieś działanie. Gra ma

osiemnaście różnych wariacji wprowadzających kolejne utrudnienia i jest niesamowicie intrygująca. Świetnie chodzi na cztery oraz osiem osób i była zdecydowanym hitem w części gier familijnych.

Bardzo dużym zainteresowaniem cieszyło się również stoisko Geek Attitude Games, gdzie pokazywano dodatek do bardzo dobrze przyjętej w Polsce **Obecności**. Sporo nowych lokacji, nowe karty przetrwania oraz pościgu na pewno ucieszą właścicieli podstawki. Podczas imprezy można było wypróbować grę, która dopiero w przyszłym roku zawita na platformę **Kickstartera**, czyli **Batman** od **Monolith Games**. Prototyp zaczyna nabierać coraz bardziej realnych kształtów i gra prezentuje się okazale. Grający zapewniali mnie, że będzie to tytuł warty dodania do swojej kolekcji. Wydawnictwo Mattagot zaskoczyło nowym designem swoich pudełek. Ujednolicono wszystkie ich boki, różnicując typ gry poprzez kolor tła nazwy gry. O ile ułatwi to na pewno odnalezienie tytułu, o tyle muszę przyznać, że grzbiety pudełek stały się nijakie i mało ciekawe, a takie tytuły jak Inis oraz **Capitan Sonar** mocno straciły na swojej atrakcyjności.

Na imprezie mieliśmy dwa polskie akcenty. Pierwszym z nich było stoisko Board and Dice, na którym prezentowano wszystkie gry wydawnictwa. Przede wszystkim jednak dwie nowości, czyli **SUPERHOT** oraz **Pocket Mars**. Z rozmów z Ireneuszem Huszczą wynika, że polskie gry cieszyły się sporym zainteresowaniem grających i powstały plany odwiedzenia imprezy w przyszłym roku. Tuż obok B&D znajdowało się stoisko Polskiego Instytutu we Francji, który promował polskie gry, autorów i grafików. Wśród odwiedzających rozdawana była specjalna broszura, w której znajdowały się ciekawostki dotyczące polskiego rynku gier, wywiady z polskimi autorami (Miłuński, Kwapiński, Wolicki, Matusik, Ropka, Kijowska, Zalewski) oraz polskimi ilustratorami gier planszowych (Ronek, Larek, Kucharski i Kucharska). Na stoisku można było zagrać w polskie gry. Szczególnie spodobał się **Domek** Rebela, **Capital** Granny i **Kolejka** IPN-u. Wiele osób po raz pierwszy miało kontakt z polskimi tytułami. Bardzo cieszy inicjatywa Instytutu, która jak wynikało z rozmów, będzie kontynuowana w przyszłych latach.

Standardowo podczas festiwalu wyznaczona była spora strefa przeznaczona dla autorów gier w fazie prototypu. Tym razem była ona znacznie lepiej przygotowana, gdyż podzielono ją na strefy. Mieliśmy gry dla dzieci, familijne, strategiczne i imprezowe. Poza tym można było się zapisać na partię na konkretną godzinę, a po rozgrywce ocenić tytuł. Najlepsze otrzymywały nagrodę i wsparcie od uznanych na rynku autorów. Jak zwykle w tej strefie, znalazło się wiele perełek, a patrząc na zainteresowanie, pewnie wiele z nich zobaczymy w przyszłym roku w ofercie francuskich wydawnictw. Tuż obok przygotowano strefę **Kickstartera**, gdzie pokazywano projekty, które dopiero będą walczyły o wsparcie na tej platformie lub gry, które dzięki niej się ukazały. W moim odczuciu wiele z prezentowanych tam gier miało kilka poważnych niedoróbek mechanicznych, ale zdecydowana większość była dopracowana graficznie. Oprócz stref typowo planszówkowych standardowo podczas Festiwalu toczyły się zacięte pojedynki w **Molkky**, **Quiditcha** oraz rycerskie bezpieczną bronią na mini-arenie. W strefie spotkań z autorami można było natknąć się na takich autorów jak Charles Chevallier, Antoine Bauza lub Ludovic Maublanc, a także zdobyć grafikę na pudełku od Pero La Lune, Naiade czy Aline Kirrman.

Paris Est Ludique to dziwne miejsce, ponieważ nie czuć na nim tego ciągłego pośpiechu, który towarzyszy wszystkim na imprezie targowej, a większość osób przychodzi tu grać i oglądać gry, niż je kupować. Jest tu mnóstwo rodzin z dziećmi, a zdecydowanie mniej „geeków". To **Festiwal**, który bardzo lubię właśnie ze względu na ten spokój i przyjazną, niespieszną atmosferę. Być może tegoroczna edycja zawiodła mnie trochę ze względu na małą liczbę nowości pokazywanych przez wydawców, ale mimo to bawiłem się świetnie. Jeśli w przyszłym roku będziecie w okolicach, zachęcam do odwiedzenia tego wydarzenia.

Rosyjska Ruletka: Mistrzostwa Świata

czy sport to zdrowie?

zrecenzował:

Maciej „mat_eyo” Matejko

Borys niechętnie otworzył muskane syberyjskim słońcem powieki. Z łóżka wstał z wysiłkiem, odczuwał jeszcze trudy wczorajszego treningu. Poranek za oknem wyglądał na rześki, dlatego przed wyjściem na dwór mężczyzna na swój ogromny tors wciągnął podkoszulek. Wiadomo, dla prawdziwego Rosjanina mróz jest jak alkohol – zaczyna się od czterdziestu, ale głupio byłoby rozchorować się przed samym turniejem. Po szybkim odśnieżaniu przyszedł czas na śniadanie. Borys spożywał je zawsze w tej samej formie. Szklanka ciepłego bimbru, żeby obudzić organizm, a na deser kieliszek zimnej, pysznej wódki. Mężczyznę kusiło, żeby polać na drugą nóżkę (a raczej na wielką jak u niedźwiedzia łapę), ale się powstrzymał. Dziś zaczynają się Mistrzostwa, musi być w formie, zwłaszcza jako kapitan swojej drużyny. „Sportowy tryb życia, jak na zawodowca przystało!" pomyślał Borys, odpalając Sporta bez filtra. A że uprawia zawodowo akurat Rosyjską Ruletkę? Cóż...

Ładujemy

Rosyjska Ruletka: Mistrzostwa Świata to debiutancki tytuł Anthony'ego Burcha wydany przez Tuesday Knight Games. Polską wersję przygotowało wydawnictwo Black Monk. Rosyjska Ruletka to imprezowy tytuł przeznaczony dla od dwóch do sześciu graczy, w który zagramy przez trzydzieści minut.

Kręcimy

Imprezowy charakter gry podkreśla temat, którym są drużynowe zmagania w rosyjską ruletkę. Każdy gracz otrzymuje swój zespół, w skład którego wchodzi trzech bezimiennych zawodników i kapitan. W grze mierzymy się o tytuł Mistrza Świata, jednak jakimś dziwnym trafem wszystkie drużyny mają sowieckie pochodzenie. Znajdziemy tutaj Borysa Kałasznikowa, Swietłanę Matrioszkę i mojego faworyta Wańkę Wstańkę. W oczy od razu rzucają się nietypowe, dosyć mroczne i wyraziste ilustracje. Jeśli wydaje się wam, że widzieliście już gdzieś podobną kreskę, najprawdopodobniej graliście w **Krwawą Oberżę**. Oba tytuły łączy bowiem osoba ilustratora, tj. Webersona Santiago. Jego specyficzne grafiki mogą się nie podobać, jednak ja jestem ich fanem. Cieszy mnie, że choć gra jest imprezowa, nie zdecydowano się „zmiękczać" tematu poprzez dodanie śmiesznych, kreskówkowych ilustracji. Poza członkami drużyny znajdziemy też karty akcji oraz pocisków (Bang) i pustych komór (Klik). Niestety wszystkie karty są dosyć cienkie i na krawędziach ścierają się już po pierwszym tasowaniu. Jest to szczególnie problematyczne przy talii magazynku, ponieważ wyróżniająca się w niej karta może zepsuć zabawę. Z jednej strony niska cena gry usprawiedliwia jakość wydania, z drugiej przynajmniej do kart bangów i klików warto zaopatrzyć się w koszulki.

Poza kartami w grze znajdziemy garść żetonów punktów, w kształcie naboi, oraz sześć kolorowych kostek. Te elementy są solidnej jakości, choć na jednej kostce ciężko jest zauważyć żółtą wartość na białym tle. Nie przeszkadza to jednak w zabawie.

Całości solidnego wykonania dopełnia bardzo dobrze napisana instrukcja, która obfituje w przykłady i nie pozostawia pytań dotyczących rozgrywki. Gdyby jakieś wątpliwości się jednak pojawiły, na końcu książeczki znajdziemy FAQ. Bardzo dobry zabieg,

Strzelamy i...

Rosyjska Ruletka, jak na imprezówkę przystało, jest grą o prostych zasadach. Rozgrywka toczy się w składających się z sześciu faz rundach. Każdy gracz powinien zaczynać fazę z siedmioma kartami magazynku, bazowo z sześcioma klikami i jednym bangiem. W pierwszej fazie ładujemy magazynek naszego rewolweru, czyli jedną ze wspomnianych kart odkładamy zakrytą na bok. Odłożenie pocisku jest oszustwem i może przynieść nam przykre konsekwencje w późniejszych fazach, jednak gramy w rosyjską ruletkę – zwiększenie szans na przeżycie jest zawsze kuszące.

W fazie drugiej kręcimy załadowanym bębnem, czyli po prostu tasujemy karty. Następnie mamy fazę obstawiania, gdzie w tajemnicy przed innymi graczami na kostce deklarujemy, ile razy pociągniemy za spust w bieżącej rundzie.

Kiedy już wszyscy odsłonią wartości na swoich kostkach, nadchodzi czas na pierwszy z emocjonujących momentów w rundzie, czyli fazę wyzwań. Niestety nie chodzi tu o werbalne ataki na naszych przeciwników, choć w sumie instrukcja tego nie zabrania. Pamiętacie, jak w fazie ładowania każdy musiał odłożyć na bok jedną kartę z magazynku? Podczas wyzwań gracze mogą wzajemnie oskarżać się o oszustwo, czyli o schowanie pocisku. Każda osoba może sprawdzić jednego przeciwnika. Musi on pokazać odłożoną wcześniej kartę. Jeśli był to pocisk, oszukujący traci jed-

nego zawodnika i odpada z rundy, a oskarżający dostaje w nagrodę trzy karty akcji. W przeciwnym wypadku niesłusznie oskarżony otrzymuje jedną taką kartę, a gracz, który go wskazał musi za karę w magazynku wymienić klik na bang. Tak, już po obstawianiu liczby pociągnięć za spust! Świetna sprawa, cała masa blefu, podpuszczania i emocji.

Po wyzwaniach przychodzi wreszcie czas na strzały. Wszyscy gracze w jednym momencie osłaniają wierzchnią kartę z talii magazynku. Jeśli jest to klik, mogą strzelać dalej. Bang natomiast zabija nam jednego członka drużyny i eliminuje z danej rundy. Śmierć postaci zawsze daje nam jedną kartę akcji i co ważniejsze, przywraca talię magazynku do pierwotnej postaci, czyli sześć klików i jeden bang. Tutaj oczywiście emocje sięgają zenitu przy każdym strzale.

Pozostaje już tylko faza punktów. Gracze, którzy przeżyli daną rundę dostają punkty w liczbie pociągnięć za spust plus jeden za sam fakt przeżycia. Dlatego właśnie opłaca się czasem zadeklarować zero strzałów. Jeśli ktoś pozostał jedynym graczem z żywymi członkami drużyny lub zdobył co najmniej piętnaście punktów, zostaje zwycięzcą. W innym przypadku przechodzimy do następnej rundy.

... Klik!

Gdyby tak wyglądała cała gra, pewnie byłaby po prostu solidna. Wcześniej wspominałem jednak o kartach akcji. Jest to druga, obok wyzwań, rzecz, która dodaje Rosyjskiej Ruletce niesamowitego kopa. Karty akcji możemy zagrywać w określonych na nich fazach i mają one przeróżne działania. Zamiast celować w siebie, podczas strzału wyceluj w powietrze. Albo w innego gracza, dlaczego nie? Dołóż komuś pocisk do magazynku lub zwiększ liczbę strzałów, które musi oddać. Podejrzyj karty przed obstawianiem lub zdobądź więcej punktów, jeśli oddałeś najwięcej strzałów. Cała masa przeróżnych zdolności, które w działaniu dają straszną frajdę.

Nie lubię gier, w których można odpaść w trakcie rozgrywki. W **Rosyjskiej Ruletce** mi to nie przeszkadza, ponieważ partie są szybkie, a eliminacja gracza nie zdarza się często i zazwyczaj ktoś zdąży wygrać na punkty. Tytuł skaluje się świetnie i działa zarówno przy dwóch osobach, jak i przy sześciu. Co prawda granie w imprezówkę we dwójkę to średnia impreza, ale gra mechanicznie niewiele na tym traci. Najlepiej wspominam partie rozgrywane we czwórkę i w piątkę.

Zanim przejdę do podsumowania, muszę poruszyć jedną mniej przyjemną kwestię. Gra ma dziwny temat, niebezpiecznie ocierający się o słowo „głupi", ale to nie jest problem, grałem bowiem w dziwniejsze. Bardzo nie podoba mi się natomiast fakt, że gra pudełkowo przeznaczona jest dla osób od dwunastego roku życia. Gra, w której strzelamy sobie w głowę. Gra, która na ilustracjach ma rozbryźnięte kawałki mózgu. Gra, w której ludzka śmierć została sprowadzona do świetnej zabawy. Na pewno nie chciałbym, żeby w ten tytuł grały dwunastoletnie dzieciaki.

Co innego dorośli, tutaj tytuł sprawdza się wyśmienicie. Dużo śmiechu, trochę kombinowania, cała masa zabawy. Bo właśnie frajda jest tutaj najważniejsza, w końcu to gra imprezowa. Chciałem, aby **Rosyjska Ruletka** mi się nie spodobała. Tak, żebym z czystym sumieniem mógł skrytykować absurdalny temat, ponarzekać na głupawą rozgrywkę i poddać w wątpliwość sens robienia tego typu gier. Na szczęście nie mogę. **Rosyjska Ruletka** jest dla mnie ogromnym, pozytywnym zaskoczeniem. Świetnie bawili się przy niej zarówno początkujący lub wręcz niegrający w ogóle, jak i doświadczeni gracze. Rozgrywka mimo imprezowego charakteru daje pole do główkowania i jednocześnie jest krótka oraz emocjonująca. To jedna z najlepszych gier imprezowych, w jakie grałem. Na pewno wrócę do niej jeszcze nie raz.

Rosyjska Ruletka: Mistrzostwa Świata
Zrecenzował: Maciej „mat_eyo" Matejko

Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 25 minut
Cena: 74,95 złotych

✓
- masa zabawy i śmiechu z jednoczesnym główkowaniem,
- bardzo ładne grafiki,
- świetne odwzorowanie mechaniczne tematu...

✗
- ... który jest niezbyt sensowny,
- cienkie karty,
- pudełkowe oznaczenie wiekowe 12+ to zdecydowanie zbyt nisko.

Star Wars: Przeznaczenie

czy Moc jest silna w rzucie kośćmi?

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Jeszcze kilka lat temu wielu wieszczyło, że format kolekcjonerskiej gry karcianej zdechł i już się raczej nie podniesie, a LCG będzie jego następcą i pogrzebie go kompletnie. Oczywiście nie licząc Magic: the Gathering, ponieważ owa gra to już gatunek sam w sobie i potrzeba chyba globalnego kryzysu, żeby coś jej zagroziło. Tak czy siak, Fantasy Flight Games złapało licencję na Gwiezdne Wojny, zaproponowało nietypową mechanikę łączącą kości z kartami i rzuciło się na głęboką wodę z pieśnią na ustach oraz ręką w portfelach fanów.

Star Wars: Przeznaczenie to gra dwuosobowa, która teoretycznie posiada warianty zasad dla trzech lub czterech graczy. Celem rozgrywki jest prowadzenie swojej drużyny postaci do boju przeciwko drużynie przeciwnika i zadanie jej odpowiednio wysokich obrażeń. Każda postać reprezentowana jest przez kartę z opisanymi zdolnościami oraz jedną lub dwie kości ze ściankami reprezentującymi akcje, takie jak atak, przygotowywanie obrony, dobieranie zasobów potrzebnych do zagrywania kart lub niszczenie zasobów przeciwnika. Za każdym razem kiedy chcemy wysłać naszą postać do akcji, rzucamy wszystkimi jej kostkami, układając je następnie w puli określającej, jakie akcje będą dla nas dostępne w kolejnej turze.

Oprócz kości mamy też talię kart, w której znajdują się standardowe zagrania typu „rozpatrz i odrzuć", ale też dodatkowe bronie i wyposażenie dla naszych postaci, dające im kolejne kości, którymi możemy rzucać. Nie ukrywam, że na pierwszy rzut oka brzmiało to dla mnie przerażająco. Zazwyczaj w karciankach czekamy aż jakaś karta podejdzie nam na rękę i pozwoli wykonać założony plan, a tutaj na dokładkę na odpowiedniej kostce musi wypaść jeszcze odpowiedni wynik. Po prostu festiwal losowości! I jeśli jest w **Przeznaczeniu** coś, co może zniechęcić potencjalnych odbiorców, to właśnie te dwa skumulowane poziomy elementu losowego wpływającego na rozgrywkę.

Jeśli jednak nie odbijemy się od podstawowych założeń mechaniki, znajdziemy tu grę, której całym sednem jest kombinowanie, jak z tą całą losowością współpracować. Na poziomie gotowych talii startowych, które można kupić w sklepie, nie ma tego specjalnie dużo. Jeśli nie jestem zadowolony z wyniku rzutu, mogę poświęcić dowolną kartę ze swojej ręki, aby przerzucić wybrane kości. Jeśli przeciwnik jest ze swojego wyniku za bardzo zadowolony, być może jestem w stanie pokrzyżować mu plany, na przykład zagrywając coś usuwającego kostkę z puli albo zmuszającego go do przekręcenia jej na inną ściankę.

W praktyce prezentuje się to lepiej niż na papierze, ponieważ nie wspomniałem o jeszcze jednej, bardzo istotnej kwestii – strukturze rundy. Magicowy archetyp gry karcianej to krótkie rundy i częste dobieranie niewielkiej liczby kart. Przeznaczenie idzie w przeciwnym kierunku, dając graczom długie rundy i zmuszając do innego planowania swoich ruchów. Na początku rundy obaj gracze otrzymują dwa zasoby oraz uzupełniają rękę do pięciu kart. Każdą z postaci można aktywować tylko raz w rundzie. Gracze wykonują ruchy naprzemiennie, zagrywając po jednej karcie, rozpatrując po jednym symbolu na kości lub aktywując po jednej postaci.

Jest to rozwiązanie dużo bardziej interakcyjne i ciekawsze niż rozgrywka typu „ja zrobię wszystko, co mam zrobić,

potem ty, potem znowu ja i tak aż do momentu, aż któryś z nas padnie". Planowanie rundy po poznaniu swojej ręki kart to coś naprawdę rajcującego. Rozgrywkom w **Przeznaczenie** towarzyszy napięcie, wyczekiwanie ruchów przeciwnika, reagowanie na jego zagrania, przewidywanie strategii...

... szkoda tylko, że te emocje i wrażenia opisuję z perspektywy gracza, który aktywnie bierze udział w scenie turniejowej. Talie startowe to tylko przedsmak tego, co **Przeznaczenie** może oferować. Dwie lub trzy partie rozegrane za ich pomocą będą oczywiście przyjemne, ale bez możliwości przebudowywania talii szybko mogą zrobić się powtarzalne. I teraz pytanie: czy jeśli grałbym tylko w domu od czasu do czasu, widziałbym sens kupowania dodatków, które trzeba nabyć w liczbie raczej sporej, żeby dawały możliwość naprawdę konkretnej przebudowy talii? Nie sądzę. Żeby naprawdę dobrze bawić się przy tym tytule, potrzebna jest aktywna społeczność graczy wymieniających się kartami, współzawodniczących i cały czas się rozwijających. Innymi słowy: jeśli masz w swojej okolicy sklep z grami i bandę narwańców, **Przeznaczenie** może być jednym z najfajniejszych karciankowych doświadczeń. Jeśli chcesz pograć w domu dla przyjemności, proponuję kupić grę, która jest już kompletna w jednym pudełku.

Star Wars: Przeznaczenie
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek" Poleszak

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: 30 minut
Cena: 59,95 złotych

- pomysłowe połączenie gry karcianej i kościanej,
- względnie długie rundy, w których gracze wykonują akcje w sposób naprzemienny,
- szybka i dynamiczna rozgrywka zamykająca się zazwyczaj w trzydziestu minutach,
- spore możliwości składania różnorodnych talii i prowadzenia różnych stylów gry.

- talie startowe nie sprawdzają się jako kompletna gra i są tylko wstępem do grania turniejowego oraz kolekcjonowania,
- format kolekcjonerski to złodziej pieniędzy,
- oczywiście od czasu do czasu losowość może dać się we znaki.

SUPERHOT: The Card Game

karciany

bullet time

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Coraz częściej na półkach pojawiają się planszówki i karcianki bazujące na grach wideo. Zwykle są to przygodówki lub strategie, czasem trafia się jednak coś innego. Coś, co pokazuje, że nie trzeba przenosić na stół wielkich produkcji, aby przyciągnąć graczy. Czasem wystarczy pochylić się nad stosunkowo niewielką, ale ciekawą pozycją.

Tak właśnie zrobił Manuel Correia, gdy wziął się za bardzo nietypową grę, czyli **SUPERHOT**. Ta polska gra wideo to niezwykłe połączenie strzelanki z pierwszej osoby i gry logicznej. Nie będę wam tu zbyt dużo o niej pisał, nadmienię jedynie, że naprawdę warto ją sprawdzić. Ów materiał źródłowy Manuel Correia postanowił „przetłumaczyć" na język kart.

SUPERHOT: The Card Game oferuje cztery tryby rozgrywki. Solo (który moim zdaniem jest podstawowym trybem zabawy), dwuosobową kooperację, pojedynek, oraz dwóch kontra jeden. W pierwszych dwóch trybach gracze stają do walki z grą. W kolejnych dwóch gra nie jest już zdana na „sztuczną inteligencję", ale na inteligencję innego gracza, który będzie walczył w jej imieniu.

SUPERHOT to mechanicznie ciekawa odmiana *deckbuildingu*, którą dla własnej wygody nazwałem deckflow. Dlaczego? W standardowym *deckbuildingu* gracz zbiera karty do własnej talii, aby stała się coraz silniejsza. W przypadku **SUPERHOT** karty krążą między dwiema taliami. Pierwsza talia to oczywiście talia gracza, w której karty są używane do „walki" z przeciwnościami losu. Druga talia to talia tych właśnie „przeciwności losu".

Zadaniem gracza w trybie solo jest przetrwać trzy poziomy rozgrywki. Każdy poziom to określona liczba celów do wykonania. Owe cele są przeróżne. Od posiadania na ręce kart różnego rodzaju, przez całkowite wyczyszczenie linii Systemu (zaraz dowiecie się, czym ona jest), po niszczenie pocisków w locie. Gdy cele na dany poziom zostaną wykonane, następuje swego rodzaju reset gry i rozpoczyna się nowy poziom.

Rozgrywka jest dość prosta. Gracz rozpoczyna zabawę ze startową talią, w której ma kilka kart ataku i kilka kart uniku. Przy ich pomocy musi sobie radzić z kartami pochodzącymi z talii Systemu. To talia, z której wykładane są karty do tak zwanej linii Systemu. Ta linia symbolizuje zagrożenia czyhające na gracza. Z tej linii gracz będzie pozyskiwał karty do swojej talii, a jednocześnie będzie zasilał talię Systemu kartami, które sam zagrał. Brzmi to zawile, ale jest dość proste.

Gracz, zagrywając karty z ręki, wykorzystuje ich „walutę" do radzenia sobie z kartami z linii Systemu. Karty, które gracz „pokona", używając waluty z zagranych przez siebie kart, trafiają do niego na rękę. To jeszcze dość standardowa *deckbuildingowa* mechanika. Tutaj jednak karty zdobywa się w jeszcze jeden sposób. Po zagraniu kart z ręki i ewentualnym „kupieniu" kart z linii, gracz zdejmuje tyle kart z linii, ile zagrał kart z ręki (puste pola po kupionych kartach są brane pod uwagę do tej liczby) i umieszcza je w swoim stosie kart odrzuconych. To sprawia, że zupełnie inaczej patrzymy na to, co i jak musimy „pokonać" w linii Systemu. Które karty chcemy dostać na rękę, które bez problemu przyjmiemy do stosu kart odrzuconych, które „dosięgniemy" dzięki odpowiednio dużej liczbie zagranych kart... jak to wszystko rozwiązać, żeby było dobrze? Dodając do tego fakt, że niektóre karty musimy „kupić", bo inaczej nam zaszkodzą (jak na przykład pociski), otrzymujemy całkiem niezłą łamigłówkę. A wszystko to jeszcze podlane sosem celów, do wykonania których musimy dążyć, co czasem powoduje, że wykonamy nie do końca optymalny ruch w ujęciu całej rozgrywki, ale konieczny dla wypełnienia konkretnego celu.

Cały ten deckflow powoduje, że raz mocne karty znajdują się w naszej talii, a chwilę później trafiają do Systemu i musimy się z nimi mierzyć. Co ciekawe, karty mają dwie części. Jedna jest wykorzystywana przez gracza, druga przez System. Dzięki temu mają one różne działanie, w zależności od tego, gdzie się znajdują.

I w ten oto sposób gracz stara się kontrolować przepływ kart przez trzy poziomy gry, pilnując jednocześnie, aby nic złego mu się nie stało i aby nie przegrał. A o przegraną dość łatwo. Wystarczy bowiem dostać cztery pociski na rękę, wyczerpać talię pocisków w grze, zostawić zbyt mało kart w talii Systemu, albo nie mieć odpowiedniej liczby kart w swojej talii. Jedna z tych czterech sytuacji kończy grę i gracz zostaje pokonany. Natomiast wygrać da się tylko, wypełniając wszystkie kolejne cele, co wcale nie jest takie proste.

Kolejne tryby gry rozwijają tę solową koncepcję. W trybie kooperacji dwóch graczy walczy z grą. Jest nieco łatwiej, choć trzeba pokonać więcej celów na każdym poziomie, a także dochodzi nowy warunek przegranej. Kooperacja działa, choć nie jest porywająca.

Znacznie lepiej prezentuje się pojedynek i dwa kontra jeden, gdzie jeden z graczy kontroluje talie Systemu. Zagrywając karty z ręki, odpala specjalne zdolności Systemu, starając się uniemożliwić jednemu lub dwóm graczom wypełnienie celów. W tym trybie gracze mają mniej celów do wykonania, jako że gra z żywym przeciwnikiem jest trudniejsza.

Należy też wspomnieć o oprawie graficznej **SUPERHOT**. Jest ona minimalistyczna, ale to dlatego, że pozostaje wierna komputerowemu pierwowzorowi. Osoby znające grę wideo będą wniebowzięte. Osoby, dla których to pierwsze spotkanie z tą marką, mogą poczuć się dziwnie, ale dość szybko powinny przyswoić sobie ten styl graficzny, ponieważ bardzo dobrze pasuje do karcianki.

SUPERHOT to kolejna mała „objętościowo”, ale bogata w treść gra Manuela Correii, którą wydało Board&Dice. Udowadnia to, że Manuel ma talent do wyciskania sporych pokładów zabawy z niewielkiej liczby komponentów, a chłopaki z B&D maja nosa do takich twórców. **SUPERHOT: The Card Game** polecam wszystkim miłośnikom komputerowego pierwowzoru, a także tym, którzy lubią umysłowe wyzwania i nietypowe gry logiczne.

SUPERHOT
CARD GAME

SUPERHOT: The Card Game
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 1-3 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 79,95 złotych

- pomysł,
- mechanika,
- świetna solowa gra.

- może być piekielnie trudna.

Tajniacy: Bez Cenzury

„dorosłość” oparta na wulgary-zmach

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Tajniacy są jedną z nielicznych gier imprezowych, która podoba się większości osób, z którymi grywam. Znalezienie chętnych na partyjkę nie nastręcza trudności i bardzo często z zaplanowanej jednej partii robi się ich kilka lub kilkanaście z rzędu. Kwestią czasu było pojawienie się rozszerzeń lub nowych wersji tego wielkiego hitu Vlaady Chvatila. I faktycznie, szybko pojawili się obrazkowi Tajniacy, zapowiedziano serię Disney, a także wersję przeznaczoną dla dorosłych, czyli Bez Cenzury. Jako że lubię zarówno grę, jak i odrobinę pikanterii, musiałem przetestować to wydawnictwo.

Tajniacy: Bez Cenzury oznaczeni są jako gra przeznaczona tylko dla dorosłych graczy. W pudełku znajdziemy karty agentów, zabójcy i niewinnych obserwatorów, czterdzieści kart kluczy, klepsydrę oraz dwieście podwójnych kart z hasłami. Zawartość niczym nie różni się od wersji podstawowej, podobnie jak zasady gry. Dwóch szefów drużyn znających tożsamość dwudziestu pięciu agentów stara się poprzez przekazywanie wskazówek naprowadzić współgraczy na kryptonimy odpowiednich szpiegów. Wskazówką muszą być jednowyrazowe hasła, które powinny odnosić się do poszukiwanych słów na kartach. Trudnością gry jest to, żeby w jak najlepszy i najsprawniejszy sposób łączyć ze sobą pozornie niepodobne znaczeniowo wyrazy w sensowne skojarzenie. Mistrzowie **Tajniaków** potrafią podać wskazówki odnoszące się do czterech lub nawet pięciu słów, które na pierwszy rzut oka do siebie nie pasują.

Pierwszym, co uderzyło mnie zaraz po rozpakowaniu kart z hasłami była ich dość kontrowersyjna zawartość. Spodziewałem się nawiązań do „dorosłych" tematów – seksu, używek, przekleństw lub wulgaryzmów. Po pobieżnym przejrzeniu kart musiałem zrewidować swoje oczekiwania. Spora część kart nie jest skojarzeniem, a po prostu określeniem funkcji, części ciała, przekleństwem lub wyzwiskiem. Czymś, co nie ma zbyt wielu znaczeń, podtekstów lub co czyniłoby hasło trudnym i ciekawym dla grających. Drugą zmianą w stosunku do wersji podstawowej jest wprowadzenie haseł, które są czasownikami w bezokoliczniku. Przeważnie odnoszą się one do czynności seksualnych i tych związanych z zażywaniem używek lub są wulgarnym określeniem funkcji życiowych. To novum, które przypadło mi do gustu, ponieważ otwiera kolejne możliwości przed całą serią. W wersji dla dorosłych nowością jest również to, że w instrukcji opisano karty niewinnych obserwatorów, nadając im imiona i profesje, a wszystko to utrzymano w duchu 18+. Fajnym zabiegiem jest zróżnicowanie tych kart, nadanie im cech ludzkich, w dodatku bardzo fajnie i humorystycznie opisanych w instrukcji.

Jak widzicie, pierwsze wrażenie miałem mieszane. Z jednej strony spodobało mi się, że nadal będę grał w dobrze mi znanych **Tajniaków**, że mam hasła w innej formie, że obserwatorzy mają imiona (Bud Yaratsch) i unikatowy wygląd. Z drugiej jednak strony, część haseł zbyt mocno przypominała mi te z **Cards Against Humanity**, czyli z gry opartej na dowcipie, który w ogóle mnie nie bawi, nawet po spożyciu napojów wyskokowych.

Rozgrywka w **Tajniaków: Bez Cenzury** pozornie nie różni się niczym od tej z wersji podstawowej. Pozornie, gdyż układ haseł będących na stole może spowodować, że jedną wskazówką zgadniemy większość poszukiwanych przez nas kryptonimów. Jako że mamy świadomość grania w grę „dla dorosłych" to raczej nikt nie będzie kojarzył „melonów" z pysznymi owocami. Poza tym pojawia się tu problem, o którym delikatnie wspomniałem wcześniej, czyli kwestia haseł jednoznacznych, mało subtelnych. Jako przykłady niech posłużą tu takie hasła jak „punkt G" lub „orgazm". Na dwustu kartach są oczywiście i wspaniałe, zabawne, pobudzające wyobraźnie słowa, ale jest ich zdecydowanie za mało. Ktoś może zarzucić mi, że przecież w podstawce też są hasła o jednym, określonym znaczeniu. Oczywiście, że tak, ale tam musimy połączyć je z innymi. Może zdarzyć się, że na dwadzieścia pięć słów wszystkie będą pochodziły z innej dziedziny życia lub kategorii. Niełatwą sztuką dla szefa drużyny będzie je ze sobą połączyć. W wersji **Bez**

Cenzury może się zdarzyć, że podpowiedź „alkohol – 5” pozwoli odgadnąć połowę wymaganych kryptonimów. Wynika to z faktu, że wszystkie hasła dotyczą niewielkiej liczby kategorii ogólnych. Mocno to zubaża tą dorosłość, o której mówi okładka gry. Nie jestem też fanem wulgarności podanej wprost, która występuje na części kart. O ile w codziennym życiu jakoś bardzo mi ona nie przeszkadza, o tyle w grze wydaje mi się nie na miejscu. Hasła będące wulgaryzmami lub wyzwiskami kojarzą mi się bardziej z osiedlową ławeczką, na której siedzą podchmieleni młodzieńcy, aniżeli z tytułem imprezowym. Oczywiście jest to kwestia indywidualna i miałem okazję zagrać z osobami, które świetnie się przy tej wersji bawiły, nie widząc tych problemów, o których wspominam. Ciekawym jest fakt, że zdarzyło mi się, iż osoby lubiące grać w **Tajniaków** odmawiały mi partii, nawet nie poznając haseł. Było to dla mnie niespodziewane, ale przyjmowałem to ze zrozumieniem.

Tajniacy: Bez Cenzury wywołują u mnie bardzo mieszane uczucia. Ogólnie to nadal gra, w którą lubię grać i bardzo wysoko ją cenię. Z drugiej strony część haseł jest zbyt wulgarna i nijaka. Co więcej, przez swoją jednowymiarowość powodują one, że gra z jednej strony jest trudniejsza, a z drugiej prostacka. Trudniejsza dlatego, że hasła kojarzące się w sposób oczywisty z jedną podpowiedzią mogą występować w obu drużynach. Wtedy faktycznie szef musi się natrudzić, aby jego koledzy z drużyny nie popełnili błędu. Prostacka, ponieważ czasami jest ewidentnie jedyna, słuszna podpowiedź i po prostu należy ją podać. Część haseł bardzo mi się podoba, są one ciekawe, wielowymiarowe i zachęcają do główkowania. Niestety giną one w zalewie tych mniej wyszukanych. Karty z **Bez Cenzury** można połączyć z wersją podstawową i wykorzystać w swoich rozgrywkach. I myślę, że to zastosowanie ma największy sens. Jako ciekawostkę napiszę, że na pudełku nie ma nazwiska autora gry na prośbę Vlaady Chvatila, który niespecjalnie był zachwycony tą wersją jego przeboju. Ja na tej wersji się trochę zawiodłem, spodziewałem się bowiem więcej haseł utrzymanych w dobrym tonie i smaku.

Tajniacy: Bez Cenzury
Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-8 osób
Wiek: 18+
Czas gry: ok. 15 minut
Cena: po 64,95 złotych

✓
- to nadal starzy i dobrzy Tajniacy,
- nowe hasła: czynności,
- opis oraz nadanie cech ludzkich obserwatorom.

✗
- jednowymiarowe hasła,
- za dużo wulgarności.

The Networks

zbuduj
swoje
własne
HBO

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Ile to razy siadając przed telewizorem, przerzucaliście kanały z jedną myślą w głowie: znowu nie ma nic ciekawego do obejrzenia. Myślicie, że tak łatwo jest zapewnić widzom godziwą rozrywkę? Nawet jeśli trzeba zapełnić tylko pasmo wieczorne? Jeśli tak właśnie sądzicie, to The Networks szybko pokaże wam, jak bardzo się mylicie.

The Networks to gra o prowadzeniu własnej stacji telewizyjnej. Gracze zaczynają zabawę jako szefowie lokalnej telewizji nadającej w paśmie wieczornym takie hity jak program o kuwetach dla kotów, gotowanie jajek czy po prostu statyczny szum. Startując z takiej pozycji, będą musieli walczyć o porządne programy, gwiazdy i wpływy z reklam. Jak? Bardzo prosto.

W trakcie kilku rund gracze będą kupować karty z ogólnodostępnej puli. Znajdą się tam karty programów (seriale, sport, *reality show*), gwiazd srebrnego ekranu, reklam i akcji. Za większość z nich trzeba będzie zapłacić, ale niektóre dadzą nam zastrzyk gotówki (zgadliście, chodzi o reklamy). Programy trzeba przypisać od razu do jednego ze slotów czasowych naszej stacji. Takie sloty są trzy: 20:00, 21:00 i 22:00. Kupując i przypisując programy, trzeba zwracać uwagę na ich ewentualne wymagania i preferencje. Wymagania to zwykle konieczność wystawienia razem z nimi jakiejś gwiazdy lub reklamy (bez tego nie da się kupić i wyświetlić programu). Preferencje zwykle dotyczą godziny wyświetlania i choć można puścić jakiś serial wcześniej lub później, to jednak odbije się to na zgromadzonej widowni. Tak samo niektóre gwiazdy lub reklamy mają swoje preferencje. Jeśli aktor znany z seriali s-f trafi do dramatu, to nie przyciągnie przed ekran tylu widzów, ilu przyciągnąłby w Space Operze.

Każdy program, gwiazda lub reklama niesie ze sobą pewną oglądalność, podzieloną na sezony. To pokazuje graczowi, ilu widzów zyska jego stacja w danej rundzie. Przy czym trzeba tez pamiętać, że sezon na karcie programu nie jest tożsamy z rundą rozgrywki. Oglądalność serialu w jego pierwszym sezonie nie obowiązuje w pierwszej rundzie gry, tylko w pierwszej rundzie, w której ów serial zagościł na naszej antenie. Początkujący szefowie stacji w **The Networks** czasem to mylą, ale szybko człowiek łapie tę zależność.

Są też karty akcji, dzięki którym zyskujemy pewne bonusy w trakcie rozgrywki. Mogą to być profity na stałe lub jednorazowe rzeczy, które wymagają odrzucenia tejże karty. Co ciekawe, są wśród nich karty z negatywną interakcją. Podbieranie sobie gwiazd, mieszanie w ramówce i tym podobne rzeczy. Gra traktuje jednak negatywną interakcję w charakterze modułu i można ją spokojnie wyrzucić z rozgrywki bez straty na grywalności, jeśli ktoś nie lubi robić innym pod górkę.

Co rundę gracze będą oczywiście sprawdzać swoje wyniki. Podliczą oglądalność, czyli po prostu zsumują liczbę widzów, którzy siedzą przed telewizorami o każdej godzinie. Będą też musieli zapłacić za utrzymanie programów i gwiazd, ponieważ jak wiadomo, wszystko to kosztuje. Na szczęście reklamy mogą nieco złagodzić te straty.

I tak to się wszystko kręci przez pięć rund. Gracze kupują, układają, przenoszą, zagrywają i kombinują. Co ciekawe, program sportowy u jednego gracza wyświetlany o godzinie 20:00, w żaden sposób nie wpływa na oglądalność serialu u drugiego gracza, który jest wyświetlany o tej samej godzinie. W pewnym sensie każdy uprawia swój ogródek, bez oglądania się na innych. No, chyba że w momencie kupowania kart, ponieważ czasem widać, iż ktoś bardzo potrzebuje danej gwiazdy lub reklamy, albo po prostu chce ją dostać, gdyż sporo na niej zyska. Wtedy można mu ją podebrać. Może nie zyskamy tak dużo, ale raczej też nie stracimy. A ktoś inny będzie zgrzytał zębami.

The Networks jest lekkie, ale jednocześnie pozwala na ciekawe kombinacje podczas gry. Nie wszystkie działania są oczywiste i widoczne na pierwszy rzut oka. Niektóre pozornie mogą wydawać się bez sensu, jednak chwilę później okazuje się, że były całkiem przemyślane. To sprawia, że przyjemnie gra się zarówno nowicjuszom, jak i planszowym wyjadaczom.

Na uwagę zasługuje szata graficzna i cała otoczka gry. Jako że jest to dość lekkie euro o prowadzeniu stacji telewizyjnych, na kartach pojawia się mnóstwo nawiązań do tej gałęzi popkultury. I tak oto mamy seriale *Found, How I Left Your Father, Doctor What, North Lawn* lub *Broken Worse*. Wśród aktorów też znajdziemy perełki, jak na przykład „Tego Aktora, Który Zawsze Ginie We Wszystkim". Wszystko to opatrzone jest dość lekką kreską, która nadaje całości kreskówkowego wyglądu.

Jeśli chcecie poprowadzić własną stację telewizyjna, **The Networks** jest dobrym kierunkiem. Dzięki tej grze poczujecie się co prawda bardziej jak Al Yankovic w filmie **UHF**, ale to dla wielu osób dobra rekomendacja (jeśli nie oglądaliście **UHF**, gorąco polecam). Jeśli graliście w **Prime Time** i gra okazała się dla was zbyt skomplikowana, to **The Networks** jest idealną alternatywą. Sprawdźcie, czy potraficie wypromować kablową potęgę.

The Networks
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 1-5 osób
Wiek: 13+
Czas gry: ok. 75 minut
Cena: ok. 179,95 złotych

- niecodzienny temat,
- lekka i klimatyczna,
- świetny humor.

- niektóre żarty mogą być niezrozumiałe.

Tropico

zielony czy czerwony?

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Nie jest łatwo wycisnąć coś ciekawego z klasycznego Memory i zapamiętywania kolorowych obrazków. I to nawet jeśli patrzymy na gry z perspektywy przewidzianego dla takich tytułów odbiorcy, czyli dziecka. Od czasu do czasu jednak pojawi się coś, co nie będzie prostą kopią pierwotnego pomysłu i przysporzy kilku chwil miło spędzonego przy stole czasu. Tak zadziałały dla mnie jakiś czas temu Wiewióry i tak zadziałało dla mnie Tropico.

Patrząc z osobna na części składowe tej zamkniętej w niewielkiej puszce gry, trudno dopatrzeć się czegoś odkrywczego. Jak to jednak zwykle w przypadku rozpoczynania akapitu od podobnego zdania bywa – połączone działają lepiej niż na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać.

Gra polega na zapamiętywaniu zawartości niewielkiego stosiku kart, z których każda przedstawia jedno z czterech zwierząt w jednym z czterech kolorów. Następnie wszyscy gracze muszą udzielić odpowiedzi na zadane pytanie w stylu: „czy kameleonów jest więcej niż motyli?" albo „zwierzę jakiego koloru znajduje się na drugiej karcie od spodu?". Odpowiedzi udziela się za pomocą specjalnie do tego przygotowanej karty w tajemnicy przed innymi. Wszyscy obstawiają odpowiedź, wszyscy ją ujawniają, sprawdzamy co się stało. Jeśli pytanie okazało się zbyt proste i wszyscy podali poprawną odpowiedź, do stosu dokładana jest kolejna karta i nikt nie otrzymuje punktów. Jeśli jednak ktoś się pomylił, gracze mający rację otrzymują punkty.

Założenia są rozbrajająco proste. Dlaczego więc mi się podobało? Na pewno nie przeszkadza cieszące oko wykonanie i ładne ilustracje, ale w ogólnym rozrachunku znalazłoby się to gdzieś na spodzie listy plusów. Przede wszystkim podoba mi się zastosowanie tu popularnego ostatnio rozwiązania na umieszczenie elementów zagadki oraz pytań po przeciwnych stronach jednej karty. Patrząc na wierzch talii widzimy, nad czym w danej chwili mamy się zastanawiać, a dobranie lub odrzucenie karty zmieni też pytanie. Bardzo prosty sposób na urozmaicenie rozgrywek.

Sam dobór pytań też jest ciekawy. Nie ograniczono się tylko do pytań o jedną konkretną kartę i jej kolor lub ilustrację, ale od czasu do czasu zmusza się też graczy do mocniejszego ruszenia głową i porównania wartości. Czy żółtych jest więcej niż zielonych? A były jakieś? Brzmi banalnie, ale w praniu sprawia, że angażujemy się dużo bardziej.

Podoba mi się też rozwiązanie, w którym wszyscy gracze udzielają odpowiedzi w tej samej chwili, dzięki czemu błę-

dy jednych nie dają przewagi innym. Podoba mi się też mechanizm utrudniania gry, jeśli wszyscy gracze odpowiadają poprawnie. Doświadczenie pokazało jednak, że nie działa on tak samo dobrze w każdym składzie osobowym. Im większa liczba graczy przy stole, tym statystycznie większa szansa, że ktoś się pomyli. Partie trzy- lub czteroosobowe były zdecydowanie ciekawsze niż siedmio- lub ośmioosobowe, ponieważ stos kart do zapamiętania bardziej się w nich rozrastał.

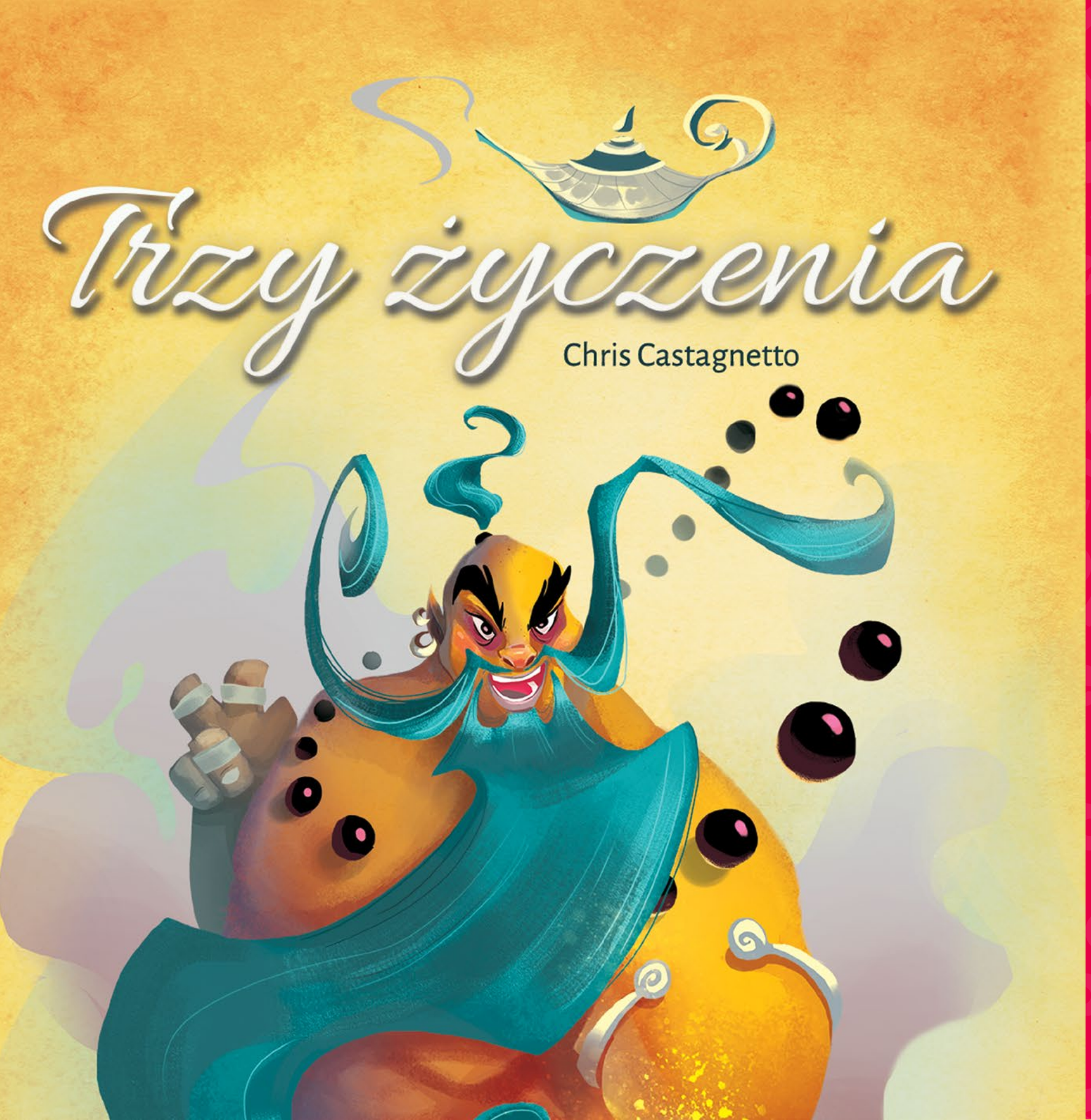
Tropico to kompetentnie zaprojektowana i wydana gra przeznaczona dla młodszych graczy, ale wcale nie tak trywialna, żeby starsi nie mogli spędzić przy niej partyjki albo dwóch. Tylko tyle i aż tyle. Wszystko to opatrzone jest dość lekką kreską, która nadaje całości kreskówkowego wyglądu.

Tropico
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-8 osób
Wiek: 8+
Czas gry: 15 minut
Cena: 44,95 złotych

✓
- ciągle zmieniająca się łamigłówka,
- pytania o zapamiętane elementy nie ograniczają się tylko do tych najbardziej podstawowych,
- ładne ilustracje.

✗
- powyżej czterech graczy partie mogą być mniej ciekawe.



Trzy Życzenia

mikrogra
z proble-
mami

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Znajdującą się w poprzednim numerze Rebel Times recenzję Unanimo rozpocząłem od refleksji na temat nie skreślania gry po przeczytaniu instrukcji i spróbowania jej mimo wszystko w nadziei na odkrycie czegoś, co nie jest łatwe do przekazania za pośrednictwem suchych zasad. Czegoś, co pojawia się przy stole w trakcie gry i w odpowiednim towarzystwie sprawia, że pomimo niepozornych reguł gra zyskuje. Trzy życzenia to dla mnie przykład sytuacji zupełnie odwrotnej.

Po lekturze zasad wyobrażałem sobie szybką i być może nawet satysfakcjonującą grę wypełnioną dedukcją i blefem. Takie twórcze rozwinięcie **Listu miłosnego**, który przychodzi na myśl choćby poprzez porównanie liczby elementów. Fabularnie rozchodzi się tu o skompletowanie jak najlepszego zestawu trzech życzeń, które można wypowiedzieć w obecności uwolnionego właśnie z butelki/lampy/innego zamkniętego naczynia dżinna.

Jak to działa mechanicznie? Załóżmy, że gramy w trzy osoby. W talii znajduje się dwanaście kart, w trzech kolorach. Jedną kartę wyrzucamy do pudełka, dwie wykładamy zakryte na środek stołu, każdemu graczowi rozdajemy po trzy, również zakryte. Gracze mogą następnie wykonywać akcje, takie jak podglądanie kart, zamienianie ich miejscami albo tasowanie własnych kart w celu zmylenia przeciwnika. Zamiast rozgrywać swoją turę, gracz może też zdecydować się na zakończenie rundy i odkrycie wszystkich kart na stole. Aby wygrać, należy zebrać przed sobą karty w trzech różnych kolorach i o jak najwyższej łącznej wartości.

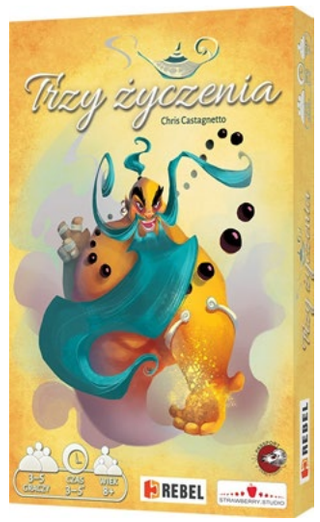
Nie brzmi to źle, ale w rozgrywce właściwej kilka rzeczy zaczęło zgrzytać. Aby móc przeprowadzać dedukcję, potrzebne są informacje. Na początku gry można podejrzeć tylko jedną ze swoich kart. Co więc każdy gracz robi w swojej pierwszej turze? Podgląda dwie kolejne i dopiero wtedy gra zaczyna się naprawdę. Teoretycznie można już od pierwszej chwili bawić się w wymienianie kart między graczami, ale przy działaniu w ciemno skutki mogą być w najlepszym przypadku żadne, a łatwo też o zrobienie sobie krzywdy na własne życzenie.

Ciągnąc teorię dalej, wymienianie się kartami w ciemno jest poniekąd przez grę wymuszane. Jeśli na początku gry otrzymałem zestaw wygrywający i po swojej pierwszej turze znam już wszystkie swoje karty... to koniec. Kiedy kolejka do mnie wraca, kończymy i nie sądzę, żeby ktokolwiek przy stole miał wrażenie, że właśnie zagrał w grę. Żeby przeciwdziałać czemuś takiemu należałoby od razu zacząć roszady i dopiero później zastanawiać się nad tym, co i gdzie się znajduje. Praktyka wykazała, że niespecjalnie jest na to czas. Dlaczego? Jeśli wiem, że przed chwilą miałem wygrywający zestaw i ktoś podmienił mi jedną kartę, nic nie stoi na przeszkodzie żebym i tak zakończyć rundę – może akurat trafił mi się ten sam kolor i na jedno wychodzi?

Fakt, że rundy można kończyć z taką nonszalancją jest według mnie największym problemem Trzech życzeń. Często może zdarzać się sytuacja, że po odsłonięciu kart nikt nie spełnia warunków zwycięstwa, więc gra po prostu resetuje się i zaczynamy od nowa. Taki stan rzeczy już sam w sobie jest nieco frustrujący, a potęguje go brak jakiejkolwiek kary dla osoby, która do owej sytuacji doprowadziła. Nie ma

Trzy życzenia
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 3-5 osób
Wiek: 8+
Czas gry: 5 minut
Cena: 29,95 złotych



żadnego ryzyka w mówieniu „sprawdzam”. Jeśli wiem, że raczej nie wygrywam i nie mam widoków na zwycięstwo, mogę bez mrugnięcia okiem posłużyć się ekwiwalentem wywrócenia stołu do góry nogami. A może akurat nikt inny też nic nie zebrał i po prostu straciliśmy te kilka minut?

I właśnie to wrażenie towarzyszące sytuacji zakończenia rozgrywki, po której nic się nie stało, irytuje mnie najbardziej. I nie pomagają trzy karty ze zdolnościami, które nieco zmieniają warunki zwycięstwa lub przegranej. Ani skalowanie pomiędzy trzema, czterema lub pięcioma graczami poprzez dodawanie konkretnych kart do talii. Za mało tu możliwości kombinowania i blefowania, a za dużo strzelania i liczenia „a nuż się uda”.

✓
- dobre skalowanie liczby graczy,
- ciekawy pomysł na grę dedukcyjną...

✗
- ... który w praktyce raczej się nie sprawdza,
- po zakończeniu rozgrywki może okazać się, że nikt nie wygrał i zaczynamy od nowa

V-Commandos

nie tylko dla orłów

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Na rynku dostępnych jest sporo przygodowych gier kooperacyjnych. Istnieje wśród nich jednak pewna nisza, która niesie ze sobą całkiem ciekawe możliwości. To kooperacyjne przygodówki z elementami zagadki logicznej, czyli gry pokroju Legendy Krainy Andor lub dzisiejszego bohatera, tj. V-Commandos.

V-Commandos to kooperacyjna przygodówka, osadzona w klimacie drugiej wojny światowej. Gracze wcielają się w niej w role komandosów, których celem jest infiltracja obiektów wroga i wykonanie tam jakiejś misji. A to chodzi o wykradzenie dokumentów, a to o podłożenie jakiejś bomy, a to o zrobienie jeszcze czegoś innego. Dodatkowo najlepiej wykonać to po cichu, unikając radosnej rozwałki w stylu **Wolfensteina 3D**. Czy wam też ów opis kojarzy się ze starą komputerówką **Commandos: Behind Enemy Lines**? Przyznam, że po rozgrywce miałem bardzo mocne skojarzenia z tym tytułem.

V-Commandos to gra skupiona na scenariuszach. Możemy wybrać pojedynczą misję opartą na jednej mapie, w której nasi komandosi muszą wykonać jakieś zadanie. Możemy też zagrać mini scenariusz, w skład którego wchodzi kilka map. W tym przypadku należy je rozgrywać w określonej kolejności i aby przejść do kolejnej, trzeba wykonać zadania z poprzedniej.

W trakcie gry nasi bohaterowie poruszają się po modularnej planszy złożonej z małych, średnich i dużych obszarów. Po tych obszarach przemieszczają się żołnierze wroga, którzy oczywiście patrolują teren. Gdzieś jest standardowy alarm, gdzieś jest cel naszej misji, a gdzieś punkt startowy naszego oddziału.

Każdy z komandosów ma oczywiście specjalizację. Medyk, zwiadowca, snajper lub saper. Od tego zależy początkowy sprzęt, z jakim wybierze się na misje i ewentualne zdolności specjalne.

Sama rozgrywka polega na wykonywaniu działań w oparciu o liczbę punktów akcji posiadanych przez nasze postacie. Wszystko, co chcemy zrobić, kosztuje nas ich pewną liczbę. Normalne poruszanie się, skradanie, interakcja z obiektami na mapie lub nawet strzelanie (tak, czasem trzeba uciec się do środków ostatecznych). Dlatego też rozgrywka bardzo przypomina zagadkę logiczną. Przy danych warunkach początkowych musimy wymyślić taki ciąg posunięć, który doprowadzi nas do szczęśliwego zakończenia misji.

W tym momencie zapewne przerywacie zdegustowani lekturę, z wyrobionym obrazem gry niezwykle podatnej na problem dominującego gracza, który mówi wszystkim, co mają robić, aby było dobrze. Ewentualnie z obrazem gry, która jest przeznaczona w zasadzie tylko do zabawy solo. I może mielibyście rację, gdyby nie jeden mały element. Jest nim losowość.

V-Commandos to losowość w dwóch postaciach. Jest sześciościenna kostka i są karty wydarzeń, które nie tylko sprawiają, że coś ciekawego dzieje się na planszy, ale również odpowiadają za poruszanie się patroli wroga. Na końcu każdej tury karta wydarzenia pokazuje, w jakim kierunku przemieszczą się wrodzy żołnierze, którzy nie są obecnie zajęci walką lub czynnym szukaniem ukrytych komandosów.

Kostka natomiast pełni dość istotną funkcję podczas prób ukrywania się naszych żołnierzy. Nie wszystkich oczywiście, większość jest bowiem „sterowana" przez graczy. Ale kiedy wchodzimy na obszar, gdzie normalnie bylibyśmy ukryci, jednak są tam wrogowie, do akcji wkracza kostka. Każdy przeciwnik ma szanse nas zobaczyć. Tak samo, kiedy patrol wroga wejdzie na pole, na którym schował się nasz żołnierz. Każdy wchodzący wróg rzuca kością, aby sprawdzić czy zauważy naszego bohatera.

Na szczęście alarm nie kończy rozgrywki, a jedynie nieco ją utrudnia. Na planszy pojawia się więcej wrogów i trzeba bardziej kombinować. Raz w trakcie gry alarm można wyłączyć, ale sprawia to, że często musimy zmienić nieco plan i dostosować się do nowych okoliczności.

Kostki przydają się też w czasie strzelanin. To właśnie one decydują czy udało się nam kogoś trafić, albo czy wrogi patrol trafił jednego z naszych żołnierzy.

Mimo losowości to decyzje podejmowane przez graczy nadal mają nadrzędne znaczenie. Gdzie pójdę, jak pójdę, jakiej broni użyję, czy chcę narobić hałasu, czy już wyłączyć alarm, kto ruszy się pierwszy... wszystko to pozwala

na pewne sterowanie losowością. Może nie tyle wynikami rzutów, co w ogóle tym, czy owe rzuty się pojawią.

V-Commandos stawia na połączenie aspektu „logicznej układanki" i nieprzewidywalnej gry przygodowej. I trzeba przyznać, ze całkiem dobrze mu to wychodzi. Zarówno w aspekcie pojedynczych misji, jak i połączonych scenariuszy. Rozgrywka w **V-Commandos** daje satysfakcję zarówno pod kątem dobrego zaplanowania naszych kolejnych akcji, jak i zadowolenia, kiedy dopisze nam szczęście. Oczywiście kostki czasem dadzą nam do wiwatu. Wrogowie będą nas co chwilę znajdować, nasze strzały nie sięgną celu, a przeciwnicy zachowają się jak rasowi snajperzy. Nawet jednak taka porażka nie powoduje zniechęcenia, a raczej mobilizuje do kolejnej próby.

Jest to bardzo ciekawa i klimatyczna pozycja, z mechanizmami, które wydają się oklepane i niezbyt innowacyjne. Kiedy złoży się je jednak razem, okazuje się, że wynik jest większy niż prosta suma elementów. Dostajemy w ten sposób świetną grę przygodowo-logiczno-taktyczną, w którą po prostu chce się grać.

V-Commandos
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz

Liczba graczy: 1-4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: od 30 do 180 minut
Cena: ok. 250 złotych

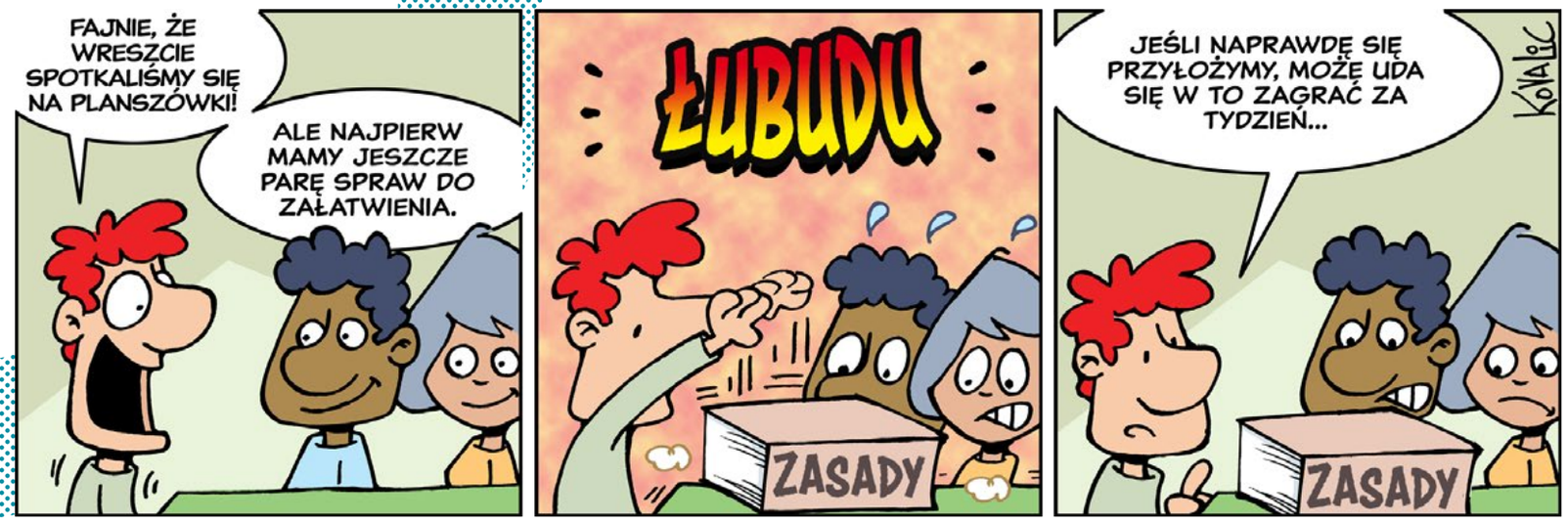
- temat i klimat,
- regrywalność,
- jakość wykonania.

- losowość może drażnić.

INDIEGOGO

Zróbmy to razem na INDIEGOGO 28 sierpnia 2017

OD RAZU ZACZYNASZ GRAĆ.



DorkTower.com

UCZ SIĘ ZASAD PODCZAS GRY Z APLIKACJĄ DIZED

Spędzaj więcej czasu na graniu. Interaktywne instrukcje Dized pozwolą Ci zacząć rozgrywkę od razu po otwarciu pudełka.

GETDIZED

DIZED.COM

Interaktywne instrukcje

Przygotowanie do gry

Wyszukiwarka zasad

DIZED

Najlepsza pomoc dla graczy

kącik początkujących graczy

pingwiny na szkolnym lodzie

Gry, w których trzeba pstrykać w różne elementy są zazwyczaj zbyt proste lub przesadnie skomplikowane. Generalnie dostajemy albo kolejną odsłonę podwórkowych kapsli, tylko dużo ładniej wykonanych, które trzeba kupić w sklepie, albo „pstrykaczkę" z doklejoną historią, dziwnymi zasadami i różnymi rzeczami do pstrykania. Długo czekałem na coś, co z jednej strony będzie proste, a z drugiej będzie czymś więcej niż kolejną wersją gry w kapsle. No i chyba się doczekałem.

IceCool to gra o szkole dla pingwinów. Ciekawostką jest fakt, że tytuł czytany po angielsku brzmi niemalże tak samo jak High School, czyli szkoła średnia. Ta zamierzona, bądź nie, gra słów idealnie pasuje do zabawy.

IceCool to tytuł przeznaczony dla maksymalnie czterech graczy. Jedna osoba wciela się w rolę dyżurnego pilnującego porządku w szkole, a pozostałe osoby wcielają się w pingwinich uczniów, którzy nieco psocą na korytarzach. Zadaniem uczniów jest zebranie ryb rozmieszczonych w szkole, a zadaniem dyżurnego złapanie psotników. Wszystko to robimy, pstrykając nasze pionki po planszy.

Plansza przedstawia szkołę składającą się z pięciu pomieszczeń połączonych ze sobą drzwiami. Co ciekawe, zrobiona jest ona z pudełka, a w zasadzie z pięciu elementów pudełka, które pięknie mieszczą się jeden w drugim po złożeniu.

Nad trzema parami drzwi umieszczone są ryby w kolorach graczy. Zadaniem uczniów jest takie pstrykanie swoimi pingwinami, aby te przechodziły przez drzwi, dzięki czemu można będzie zebrać rybę wiszącą nad tymi drzwiami i dostać kartę punktacji. Do tego

powinni oni unikać dyżurnego. Zadaniem dyżurnego jest takie pstrykanie swojego pingwina, aby złapać uczniów. Złapać, czyli trafić swoim pionkiem w ich pionek (ewentualnie tak się ustawić, aby uczeń podczas swojego ruchu sam trafił w dyżurnego). Złapany uczeń musi oddać dyżurnemu swoja legitymację, ale na szczęście nie odpada z zabawy.

Tura kończy się, gdy jeden z uczniów zbierze wszystkie ryby w swoim kolorze lub dyżurny złapie wszystkich uczniów. Gracze otrzymują wtedy dodatkowe karty punktów, zależne od liczby posiadanych legitymacji i zaczyna się kolejna tura. Ile tur gramy? Tyle, ilu jest graczy, tak aby każdy z nich był raz dyżurnym. Po rozegraniu wszystkich tur liczymy punkty znajdujące się na kartach zbieranych w trakcie gry i dzięki temu wyłaniamy zwycięzcę. Banalnie prosta sprawa.

Pionki naszych pingwinów są bardzo ciekawie wykonane i wyważone, dzięki czemu po pstryknięciu potrafią zachowywać się w dość dziwny sposób. To sprawia, że „pstrykanie na pałę" może nie przynieść oczekiwanych rezultatów. Trzeba się po prostu nauczyć się pstrykać te pingwinki, ale mamy tu również możliwość wykonywania „pstryknięć trickowych", po których nasz pingwin wykona niesamowite ewolucje, zbierając po drodze masę ryb. Takie „strzały", nawet wykonane przypadkowo, niezwykle cieszą. Oczywiście zdarzają się też strzały, które doprowadzają gracza do białej gorączki. Nie trafienie w drzwi z pięciu centymetrów, albo przejście przez drzwi, odbicie się od ściany po ich drugiej stronie i powrót (co sprawia, że nie można wziąć ryby z tych drzwi). Niby jest to irytujące, ale w jakiś taki pozytywny sposób.

I to w zasadzie cała gra. Kilka pomieszczeń, drewniane rybki nad drzwiami i zaokrąglone pingwinki, które kolebią się w najdzikszy sposób po pstryknięciu. Szybkie, wesołe i pozwalające na wykazanie się umiejętnościami pstrykania na wysokim poziomie. Niby może drażnić losowy rozkład punktów z uwagi na losowanie kart punktacji (wartości od jednego do trzech), ale przy tak szybkiej i rozrywkowej grze praktycznie nie zwraca się na to uwagi. Ewentualna punktacja schodzi na drugi plan i zostaje przykryta niesamowitymi pstryknięciami i podkręconymi pingwinami.

Tytuł ten pozwala też na grę w dwie osoby, choć im więcej pingwinów w szkole, tym weselej.

IceCool to bardzo fajna, szybka pstrykanka, przy której miło spędza się czas, niezależnie od naszych umiejętności. Szybko się ją rozkłada, szybko się w nią gra i szybko się ją składa. Jest to propozycja idealna dla rodzin, a także jako maksymalnie rozluźniający przerywnik w trakcie planszowych spotkań. Zresztą, jeśli nie wierzycie, dodam, że **IceCool** dostał nagrodę **Kinderspiel des Jahres 2017**, czyli tytuł **Dziecięcej Gry Roku 2017**. To powinno was przekonać.

IceCool

Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 6+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 119,95 złotych

- świetna zabawa,
- można wytrenować super pstryknięcia,
- łatwo rozłożyć i złożyć.

- trochę niestandardowe pudełko.

kącik
gier
familijnych

wakacje z pociągami

Stare i dobre Wsiąść do Pociągu posiada wszelkie cechy doskonałego „wprowadzacza” do świata gier planszowych. I na zasadzie znanej reklamy z lat 90. ubiegłego wieku, z udziałem pewnego karmelowego cukierka, dziadka i wnuczka, gra nieustająco rekomendowana jest kolejnym przyszłym graczom przez graczy, którym kiedyś też ją polecono. A co, jeśli chcemy zainteresować grami kogoś nowego, kto jest jednocześnie dzieckiem?

Pierwsza Podróż już samą swoją formą pokazuje, że jest grą przystosowaną dla najmłodszych. Z tradycyjnego opakowania zrezygnowano na rzecz kompaktowego, łatwiejszego do przenoszenia. Wytłoczka posiada szerokie przegrody i wcięcia, co pozwala na komfortowe wyjmowanie elementów oraz ich ponowne składanie. To zachęca do dbania o porządek i sprzątania po sobie. Większe wagoniki ułatwiają małym rączkom ustawianie ich na planszy. Dodanie do nazwy każdego z miast charakterystycznego symbolu sprawia, że do stołu mogą zasiąść nawet dzieciaki, które są jeszcze analfabetami. Wystarczy, że skojarzą symbole na bilecie z symbolami na planszy. Wykonanie oraz oprawa nie ustępują innym grom wydawnictwa Days of Wonder, co przekłada się niestety na cenę.

Podejrzewam, że nie ma czytelnika **Rebel Timesa**, który nie znałby zasad „ticketów”, przypomnę je jednak w dużym skrócie. Kolekcjonujemy karty i zestawiamy je w ten sam kolor. Gdy kolor kart zgadza się z kolorem trasy łączącej dwa miasta, zajmujemy ją i tworzymy połączenie. Wcześniej losujemy karty biletów, które wskazują nam, jakie miasta chcemy

połączyć. To jednak do nas należy sposób, w jaki to zrobimy. Staramy się możliwie najkrótszą drogą połączyć możliwie najwięcej miast. Nasz czas oraz możliwości są ograniczone. W swojej turze musimy zdecydować się tylko na jedno: dobór kart lub budowę trasy. Potrzebujemy kart do budowy trasy, ale jeżeli będziemy zbyt często je dobierać, nie zdążymy wybudować tras. Ogranicza nas również jednakowy dla wszystkich limit wagoników. Może się więc okazać, że wytyczamy zbyt długie trasy.

Reguły powinny być zrozumiałe dla każdego malca. W swojej turze po prostu wykłada wagoniki na trasie w kolorze, w którym posiada karty. Jeśli nie ma kart, dobiera je. Gra kończy się wraz z końcem wagoników lub zrealizowaniem sześciu biletów przez jednego gracza. Wygrywa ten, kto zrealizował ich najwięcej.

Rezygnacja z wyboru kart na rzecz ich losowania znacząco przyspiesza i upraszcza rozgrywkę. Porzucenie zasad innej punktacji poszczególnych tras nie naraża dzieci na kalkulacje, których i tak nie byłyby w stanie wykonać. Wystarczy, że potrafią liczyć do sześciu.

Dzieci pokochają zabawę z mapą, wytyczanie kierunków, znajdowanie tras. Nauczą się zarządzania zasobami (wagoniki) oraz czasem (tylko jedna czynność w turze). Zazwyczaj gry dla dzieci charakteryzują się krótkowzroczną rozgrywką: liczy się tylko tu i teraz, np. rzut kostką oraz ruch. Tutaj dziecko uczy się planowania, myślenia nie tylko o tym, co robi teraz, ale co będzie musiał zrobić za chwilę. Wreszcie malec uczy się, jak efektywnie realizować kilka biletów jednocześnie; że czasem warto nadłożyć drogi, aby zamiast dwóch miast połączyć cztery.

W porównaniu do klasycznej wersji, jej dziecięcy odpowiednik nie wprowadza nowych zasad, ani nie modyfikuje tych już istniejących. Dlatego niektórzy mogą się zastanawiać czy posiadając dorosłą wersję, warto dokupować dziecięcą, albo nie mając żadnej, czy nie lepiej od razu zainwestować w dorosłą. Wystarczy przecież samemu uprościć klasyczną wersję, zwłaszcza tę z prostszą mapą amerykańską... Takie rozwiązanie kojarzy mi się z kupnem sześciolatkowi butów w rozmiarze dla jedenastolatka i przez pięć lat napychanie do nich waty.

Używanie dorosłej wersji, nawet z domowymi przeróbkami, wciąż wymusza asystowanie przez osobę starszą, chociażby przy orientowaniu się w gąszczu miast oraz odczytywaniu ich nazw. Natomiast wersja juniorska jest całkowicie skrojona pod odbiorcę. Dziecko, zasiadając do **Pierwszej Podróży**, otrzymuje grę, w której może poczuć się samodzielne. Przekłada się to na ogromną satysfakcję całej rodziny. Dzieci po prostu lubią czuć się dorosłymi.

Wsiąść do Pociągu: Pierwsza Podróż

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 6+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 149,95 złotych

✓
- gra skrojona na miarę dzieci,
- dziecko jest przy niej samodzielne,
- uczy zarządzania i planowania,
- wykonanie.

✗
- dość wysoka cena, jak na grę dla dzieci.

kącik
gier
historycznych

Rewolucja 1905

Choć z grami poruszającymi tematykę historyczną mamy ostatnio do czynienia częściej niż kiedyś, wydarzenia, którym poświęcona jest Rewolucja 1905 zdają się nie do końca nadawać do tego, aby zrobić o nich grę. A jednak taka gra powstała. Co więcej, dzięki wsparciu Muzeum Historii Polski i miasta Łódź została udostępniona bezpłatnie, tzn. była rozdawana wszystkim zainteresowanym. W przypadku nabywania jej internetowo przez księgarnie „Krytyki Politycznej", z której środowiska wywodzą się twórcy gry, trzeba było co prawda zakupić coś jeszcze z ich sklepiku, choćby za minimalną kwotę, ale była to jedyna niedogodność, jaką zainteresowani grą musieli pokonać. Jako wydawcy gry figurują wspólnie Departament Gier i „Krytyka Polityczna".

Autorzy związani są z łódzkim klubem „Krytyki Politycznej". Wydanie gry było jednym z elementów szerszej promocji w świadomości społecznej wydarzeń, którym poświęcona jest gra, bardzo istotnych nie tylko dla osób o lewicowych sympatiach politycznych.

Rewolucja 1905 wydana została w niewielkim kwadratowym pudełku o boku 9,5 cm, jednym z najmniejszych, jakie widziałem w grach. Okładka na pudełku nie jest może zbyt porywająca pod względem graficznym, ale wygląda jak ilustracja z epoki. Domyślam się, że w tym przypadku o wykorzystaniu w tym charakterze zdecydowały właśnie jej walory historyczne. Poza tym pudełko jest utrzymane w czerwonych barwach, zgrabne, solidne i nie można się do niczego przyczepić. W środku znajdziemy karty, pięć dużych, czerwonych kości i instrukcję do gry. Karty zawierają przede wszystkim wydarzenia i postacie związane z tytułową tematyką. Z bardziej znanych wspomnijmy Józefa Piłsudskiego i Romana Dmowskiego. Z mniej znanych Bronisławę Wojciechowską, Helenę Radlińską lub Alfreda Warskiego. Poza tym mamy jeszcze kilka kart pomocniczych. Instrukcja liczy sobie dwanaście stron, ale jest formatu mniejszego niż A6, co daje pojęcie o tym, jak krótkie są zasady gry. Z tego i tak trzeba odliczyć kilka stron na takie rzeczy jak opis elementów, krótkie wprowadzenie historyczne itp.

Podczas rozgrywki każdy z graczy kieruje jedną z frakcji, których celem jest sukces bądź porażka rewolucji. Te frakcje to Narodowa Demokracja/Narodowy Związek Robotniczy, Polska Partia Socjalistyczna (PPS), Socjaldemokracja Królestwa Polskiego i Litwy (SDKPiL) oraz Frakcja Fabrykantów. Przy grze na czterech graczy dochodzą jeszcze Frakcja Władzy Carskiej i Bund (Powszechny Żydowski Związek Robotniczy na Litwie, w Polsce i w Rosji). Poza ogólnym sukcesem bądź porażką rewolucji, każdy z graczy (może ich być od dwóch do czterech) ma własne cele szczegółowe. Narodowa Demokracja dąży przede wszystkim do wzrostu nastrojów narodowych. Głównym postulatem SDKPiL jest poprawa sytuacji robotników i sprawy socjalne. Z kolei cele PPS są bardziej równomiernie rozłożone, choć podobnie jak w przypadku SDKPiL koncentrują się wokół spraw robotniczych. Celem Frakcji Fabrykantów jest poraż-

ka rewolucji, stąd nie ma ona celów szczegółowych. Przy grze na czterech graczy cele szczegółowe Bundu koncentrują się na sprawach robotniczych. Pod tym względem najbliżej mu do SDKPiL. W przypadku Frakcji Władzy Carskiej, jak nietrudno się domyślić, jej celem, podobnie jak Fabrykantów, jest porażka rewolucji. Gracze w tajemnicy losują na początku gry swoje frakcje. Ujawnia się je dopiero po zakończeniu rozgrywki, tak więc przez cały czas trwania gry nie wiadomo kto jaką frakcją kieruje, choć patrząc na posunięcia graczy można się tego oczywiście domyślać.

Mechanika gry jest karciano-kościana i przypomina kościanego pokera. Każdy z graczy stara się zrealizować sprzyjające mu wydarzenia. Aby osiągnąć sukces, gracz musi wyrzucić na kostkach (zwykle czterech lub pięciu, czasem na trzech) odpowiedni zestaw rezultatów. Może to być np. pokerowy strit (na pięciu kościach mamy kolejne liczby oczek od jeden do pięć albo od dwa do sześć). Innym razem wymagane są dwie pary takich samych liczb albo trójka (trzy takie same wyniki). Kombinacji jest więcej i nie wszystkie są typowo pokerowe. Można przerzucać wybrane kości, co odpowiada wymianie kart w pokerze. Przerzuty mogą być dwa, ponadto możliwe są dodatkowe dzięki kartom postaci. Te ostatnie pozwalają też na różne inne działania ułatwiające uzyskanie sukcesu. Gracz, który „wygrał" dane wydarzenie, umieszcza jego kartę po stronie sukcesów albo porażek rewolucji. Na koniec sprawdza się liczbę kart po stronie sukcesów i porażek, aby ustalić czy rewolucja się powiodła. Następnie sumuje się punkty w trzech kategoriach: agitacja narodowa, solidarność robotnicza oraz walka o prawa pracownicze, co pozwala określić, które cele rewolucji i w jakim stopniu zostały zrealizowane.

Tak w zarysie wygląda rozgrywka, ale to oczywiście nie wszystko. Nie napisałem nic na temat doboru przez graczy kart i podziału rozgrywki na fazy. Tutaj niestety mam spory problem, ponieważ instrukcja napisana jest w taki sposób, że trudno precyzyjnie odtworzyć przebieg gry. W kilku miejscach, zwłaszcza na stronach piątej i szóstej, są istotne niedopowiedzenia. Kilkakrotnie czytałem te wydawałoby się proste i lakoniczne zasady. Postanowiłem także poszukać pomocy u znajomego, mocno zaangażowanego w działania lewicowych ruchów społecznych. Liczyłem, że być może on swoim rewolucyjnym umysłem dostrzeże to, co dla mnie jest niewidoczne. Nie pomogło i nawet on miał problemy z dokładnym zrozumieniem zasad, mimo dużego doświadczenia wargamingowego. Rozglądałem się za jakimiś materiałami w Sieci, w postaci errat lub instruktaży wideo jak grać, ale na nic takiego nie natrafiłem. Krótka errata na oficjalnej stronie gry dotyczy w większości rzeczy drugorzędnych. Wiem, że odbyły się też spotkania promocyjne gry. Na jej stronie można znaleźć tylko informację o jednym – w Łodzi, i drugim planowanym – w Krakowie. Było jeszcze co najmniej jedno – w Warszawie.

Gra, mimo że poświęcona historii i w zamierzeniu mająca ją promować, jest tak naprawdę abstrakcyjna, co oznacza, że jej mechanizm nie oddaje przebiegu wydarzeń historycznych. Pod tym względem przypomina większość prostych gier historycznych wydawanych przez IPN. W tym przypadku prawdopodobnie trudno by było jednak taki bliżej oddający historię mechanizm stworzyć, tak aby był on jednocześnie atrakcyjny dla gracza. Poza tym gra jest przewidziana na pół godziny i przy braku wątpliwości co do zasad mniej więcej tyle powinna trwać rozgrywka. Jeśli miałbym na coś zwrócić uwagę od strony historycznej, to rzuca się w oczy, że występujące w grze postacie (reprezentowane przez karty) mogą wspierać działania dowolnego gracza i nie ma to żadnego związku z ich przynależnością partyjną oraz poglądami politycznymi. Skrajni rewolucjoniści mogą więc np. wspierać Frakcję Fabrykantów, dając jej korzystne przerzuty lub inne modyfikacje ułatwiające stłumienie rewolucji, a carski generał Skałon wspierać bunty robotnicze. Gdybym był zaangażowanym lewicowcem, odczuwałbym w tym momencie wyraźny dyskomfort.

Podsumowując, gra została ładnie wydana. Fakt, że był to produkt darmowy i rozdawany wszystkim zainteresowanym z pewnością sprzyjał popularyzacji zawartej w niej tematyki, na czym zapewne najbardziej zależało wydawcom i patronom projektu. Niestety w grach najważniejsze są zasady. Tutaj autorom udało się pobić swoisty rekord: przy bardzo niewielkiej ilości treści, jaką zawierają reguły, liczba wątpliwości jest bardzo duża. W tej sytuacji sądzę, że najlepszym rozwiązaniem byłoby opublikowanie poprawionej wersji zasad, co praktykują różne wydawnictwa. Nasuwa się też przy tej okazji dość oczywista myśl, że dobra gra dużo lepiej popularyzuje poruszaną w niej tematykę niż gra źle zrobiona. Naszym czytelnikom, z których większość przyzwyczajona jest do prostych, precyzyjnych zasad eurogier, ze względu na wspomniane wyżej cechy instrukcji **Rewolucji 1905**, trudno mi tę grę polecać (przynajmniej do czasu aż ukaże się jakaś errata bądź poprawione zasady – na co liczę). Ci, którzy nie boją się sami poeksperymentować przy poprawianiu i modyfikowaniu zasad, nie powinni być jednak zawiedzeni.

rebel TIMES

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl