miesięcznik
miłośników gier

# rebel times

## 10 lat
REBEL TIMES'a

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer
**120**
**wrzesień 2017**

w numerze:

AvP: The Hunt Begins 2nd Edition / Kowale Losu / Królestwo / Najemnicy: Parszywa Drużyna / Uczta dla Odyna / Ulm: Tempora im Priscum Aurum / Vikings Gone Wild / Automobiles i wiele więcej.

# od redakcji

Witajcie po raz sto dwudziesty!

To już dziesięć lat odkąd jesteśmy z Wami. Szmat czasu. Ostatnio próbowałem policzyć, ile recenzji przez ten czas udało nam się napisać, ale doliczyłem do tysiąca i dałem sobie spokój. Łezka mi się w oku zakręciła przy pierwszych numerach, gdzie można było jeszcze poczytać o grach fabularnych. Jestem erpegowcem z krwi i kości, ale gdzieś pod koniec 2013 roku zdecydowałem, że wychodzimy z tego segmentu rynku. Powód był prosty – powrót Magii i Miecza i raczej słabe wyniki sprzedaży gier fabularnych w porównaniu do gier planszowych. Patrząc na dalsze losy odrodzonej „legendy", zastanawiam się czasami czy nie powrócić do kącika erpegowego, ale nie jestem do końca przekonany. Chcielibyście poczytać o erpegach? Napiszcie nam o tym.

Powróćmy jednak do planszówek. Tutaj polski rynek od 2007 roku naprawdę potężnie się rozwinął. Pamiętam, że gdy zaczynaliśmy, mieliśmy problemy ze znalezieniem polskich gier lub ich edycji, które moglibyśmy zrecenzować. Teraz moglibyśmy pisać w zasadzie tylko o rzeczach ukazujących się w Polsce. Dodatkowo wydawcy stali się o wiele bardziej profesjonalni, chociaż nie wszyscy i nie zawsze. Można powiedzieć, że powoli opuszczamy Dziki Zachód rynku wydawniczego, a ciemnych plam na mapie jest jakby mniej. Z jednej strony to bardzo uspokajające, gdy terytorium jest coraz bardziej intuicyjne w poruszaniu się, z drugiej jednak owego dreszczyku niepewności i posmaku przygody nieco brakuje. Chociaż tutaj niszę wypełniają zbiórki społecznościowe, ponieważ nie zawsze wiemy czy to, co dostaniemy nie okaże się ładnie wykonanym słabiakiem. Ale czy o takie dreszczyki emocji nam chodzi? Chyba nie.

Podsumowując, gdy wyglądałem w 2007 roku przez metaforyczne okno na planszowy świat, widziałem nieprzebrany las i polujących w nim myśliwych. Teraz lasu już praktycznie nie ma, zamienił się bowiem w ogród, po którym krzątają się ogrodnicy. Las bywał groźny, ale potrafił również zaskoczyć ukrytym pięknem uroczysk i polan. W ogrodzie jest ślicznie, jednak trochę od linijki – równe alejki, idealne proporcje, wyselekcjonowane i powtarzające się wzorce. I tylko gdzieś w sercu tego wszystkiego zachowano rezerwat dzikich stworzeń crowdfundingowych. Planszówkolandia się ucywilizowała – a my razem z nią: od kodu pisanego w edytorze tekstu po profesjonalny skład. Ciekawe czy za dziesięć lat przez okno zobaczę ogrody, czy jednak zdziczeją one, a alejki na powrót staną się leśnymi ścieżkami?

Niebawem się o tym przekonamy...

**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: **The Godfather: Imperium Corleone**

9 **AvP: The Hunt Begins 2nd Edition**

13 Felieton: Planszowe kwiatki Kwiatosza

16 **Kowale Losu**

20 Felieton Jakuba Kurka

23 **Królestwo**

26 **Najemnicy: Parszywa Drużyna**

29 **Uczta dla Odyna**

32 **Ulm: Tempora im Priscum Aurum**

36 **Vikings Gone Wild**

40 kącik gier familijnych: **Automobiles**

44 kącik gier historycznych: Elusive Victory (GMT Games)

## Strażniczki

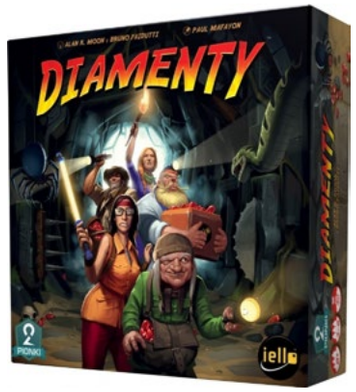
Kiedy czytacie te słowa, na sklepowych półkach powinny być już dostępne **Strażniczki**, gra z mechaniką blefu i doboru kart oraz dodatkowymi, zaskakującymi rozwiązaniami. Każdy z graczy kieruje w niej Opiekunką, której celem jest pokierować losami ludzi zgodnie ze swoją wolą w taki sposób, aby stworzyć najlepszą kombinację ich cnót i słabości. Jest to gra karciana, w której za pomocą mechaniki draftu gracze starają się dobrać jak najlepszą kombinację kart, a następnie wykorzystując element licytacji i blefu, zdobyć dzięki nim jak największą liczbę punktów.

## Morze Chmur

Na sklepowych półkach powinno być już również dostępne **Morze Chmur**. Jest to propozycja od wydawnictwa Portal, w której zadaniem graczy, jako kapitanów statków, jest dbanie o dobro własnych załóg, uwalniając innych piratów od dóbr wszelakich. Gracze dokonują więc abordażów, łupiąc lub samemu zostając złupionym. Im więcej skarbów uda się zgromadzić, tym większy prestiż załogi. To jednak nie wszystko, ponieważ dróg do zwycięstwa jest więcej. Najpotężniejszy okręt. Monopol na rum. Najsprawniejsza załoga. Jedno nie pozostawia jednak wątpliwości: Władca Morza Chmur może być tylko jeden.

## Diamenty

Na początek września, również nakładem wydawnictwa Portal, przewidziana jest premiera Diamentów, gry autorstwa duetu Alan R. Moon (**Wsiąść do Pociągu**) i Bruno Faidutti (**Cytadela**). Gracze wcielą się w niej w rolę nieustraszonych śmiałków, którzy będą zagłębiać się w nieprzeniknione ciemności starożytnych kopalni. Skarby, kapelusze, pułapki, toczące się tonowe kule... brzmi jak Indiana Jones? Tytuł ten wykorzystuje mechanikę push your luck, łącząc ją z motywem eksplorowania jaskiń w poszukiwaniu klejnotów. W Diamenty może grać naraz nawet osiem osób, a im więcej, tym bardziej emocjonująca rozgrywka.




## Splendor: Miasta

We wrześniu wszystkich fanów przebojowego **Splendora** czeka nie lada gratka. Wydawnictwo Rebel uraczy ich czterema rozszerzeniami, zebranymi w jednym pudle o nazwie **Miasta**. Każdy z suplementów jest niezależnym dodatkiem, ale można je również dowolnie ze sobą łączyć.

Pierwsze i tytułowe rozszerzenie, **Miasta**, wprowadza płytki miast na miejsce płytek arystokratów, a także zwiększa stopień rywalizacji między graczami. Drugie, **Placówki Handlowe**, to plansza gracza, na której odblokowuje się specjalne moce wraz z rozwojem włości. Trzeci dodatek, **Orient**, to całkowicie nowy zestaw kart rozwoju, które wprowadzają do gry zupełnie nowe strategie. A czwarte rozszerzenie, **Twierdze**, wprowadza do gry znaczniki, które służą zarówno do spowalniania działań przeciwników, jak i przyspieszania własnych poczynań.

## Piraci 7 Mórz

Ostatnią propozycją w naszym wrześniowym zestawieniu są Piraci 7 Mórz, innowacyjna i szybka gra planszowa, która ukaże się również nakładem wydawnictwa Rebel. Podczas rozgrywki każdy z graczy zostaje kapitanem pirackiej floty, a jego zamiarem, jak to u piratów bywa, będzie wzbogacenie się niskim kosztem i nakładem pracy, wyrywając towar z ładowni kupieckich karawel. Mechanika tej pozycji opiera się na wybieraniu co turę wsparcia od jednej z kilku występujących w grze postaci, które umożliwiają wykonywanie różnych akcji. Na uwagę zasługuje również dość innowacyjny, kościany system rozpatrywania morskich starć, który jest szybki, intuicyjny i pełen emocji. Premiera gry już wkrótce.

temat numeru

**The Godfather: Imperium Corleone**

pociągaj

za sznurki

zrecenzował:

Tomasz Sokoluk

**Jesteśmy świeżo po premierze kolejnej gry planszowej duetu CoolMiniOrNot oraz Erica M. Langa, tak jak poprzednio importowanej przez Portal. Tym razem nie trzeba było podbijać oczekiwań kolejnymi progami do odblokowania na Kickstarterze. Wystarczyło ubranie gry w szaty kultowego Ojca Chrzestnego. Dodanie do siebie solidnego wydawnictwa, genialnego projektanta oraz legendarnej marki sprawiło, że nie sposób przejść obok tego tytułu obojętnie.**

Dwóch do pięciu graczy, przez godzinę lub dwie, jako mafijne familie rywalizuje o zyski z przestępczej działalności w Nowym Jorku lat 50. ubiegłego wieku. Choć gracze wcielają się w rodziny, a zasady gry są bardzo, bardzo przystępne, grze daleko do typowej „gry rodzinnej". Niech nikogo nie zwiedzie występujący w grze mechanizm wysyłania robotników. Bo o ile „swoich ludzi" wysyłasz w różne miejsca celem uzyskania różnorakich korzyści, o tyle konkurencyjnych posyłasz w jedno miejsce – na dno rzeki Hudson.

Rozgrywka toczy się na dużej planszy przedstawiającej Nowy Jork podzielony na siedem terytoriów, m.in. Wall Street, Brooklyn, Queens, wraz z opasającą go rzeką Hudson. W każdej z dzielnic ulokowane zostało jedno przedsiębiorstwo oraz jeden pusty plac na przyszły „szemrany biznes", który dopiero się tam rozwinie. Przy krawędziach planszy przygotowano miejsce na karty Zleceń oraz karty Sojuszników, które co rundę są dokładane w liczbie dostosowanej do liczebności graczy. Każdy zaczyna grę z figurką członka rodziny oraz dwiema figurkami gangsterów. W drugiej i czwartej rundzie dobiera się kolejne figurki członków rodziny (w ostatniej rundzie dysponuje się zatem pięcioma figurkami). W grze dwuosobowej otrzymuje się trzeciego gangstera. Kolor podstawki figurki pokazuje, do której rodziny ona przynależy. Ponadto figurki członków rodziny oraz sojuszników całkowicie różnią się wyglądem. Dokładniej możemy im się przyjrzeć w instrukcji, w której ilustrator Karl Kopinski stworzył ich wspaniałą galerię. Nieumieszczenie tych grafik bezpośrednio na kartach gry jest niewybaczalnie zmarnowanym potencjałem.

W efekcie gra jest graficznie monotonna. Karty zasobów, stylizowane na charakterystyczne pacynki, mimo wszystko nie zachwycają, natomiast karty zleceń powielają główny motyw gry, czyli wizerunek Vito Don Corleone. O ile tenże uzasadniony jest na grzbietach kart, gdyż zlecenia wykonywane są właśnie dla Vito, o tyle już same misje zyskałyby ogromnie dużo, gdyby zostały zilustrowane, a jeszcze lepiej opatrzone cytatem... Przez to niedopuszczalne zaniedbanie gra nie jest odporna na zarzuty o brak powiązania z tematyką, nawet jeśli mechanicznie widać te związki.

Z drugiej strony graficznie zadbano o czytelność gry. Cztery rodzaje nielegalnych towarów (alkohol, broń, krwawa forsa oraz narkotyki) oznaczone są kolorami i ikonami. Podobnie czterema kolorami oznaczono karty Zleceń, co ma znaczenie przy końcowej punktacji (bonus za najwięcej zrealizowanych zadań w każdej kategorii). Realizacja zleceń polega na wydaniu określonych nielegalnych towarów, co przedstawiono za pomocą ich ikon. Sposób podziału planszy na terytoria nie pozostawia wątpliwości, które z nich sąsiadują ze sobą. Na nich przeznaczono okrągłe pola dla członków rodziny oraz kwadratowe dla gangsterów, zgodnie z kształtem ich podstawek. Dodatkowo te pierwsze umieszczono na granicach terytoriów, a te drugie we frontowej części przedsiębiorstw, co przypomina o regułach ich działania.

Rozgrywka składa się z czterech tur, w których akcje wykonywane są przez graczy naprzemiennie. Do nich należy zagrywanie figurek lub realizacja zleceń. Zagrywając figurkę, zazwyczaj otrzymamy nielegalny towar, dzięki któremu zrealizujemy zlecenie. Jeśli dane pole jest już zajęte, musimy posłać figurkę w inne miejsce. Każde z przedsiębiorstw podzielone jest na dwie części – zaplecze i front.

Figurka gangstera dokonuje jednorazowego wymuszenia z legalnej, frontowej działalności pojedynczego przedsiębiorstwa. Natomiast figurka członka rodziny umieszczana jest na granicy dwóch lub trzech terytoriów i czerpie liczne korzyści z całej okolicy – zbiera zysk z zapleczy wszystkich przedsiębiorstw tam ulokowanych. Efekt wymuszenia zależy od rodzaju przedsiębiorstwa. Może to być otrzymanie do ręki określonego nielegalnego towaru, uzyskanie zlecenia lub pieniędzy, zamiana jednych kart z ręki na inne lub wypranie brudnych pieniędzy (o czym później).

W grze występuje dziesięć różnych zleceń pozwalających m.in. na przesuwanie lub ponowne użycie figurek, przejmowanie terytoriów, dokonywanie dodatkowych wymuszeń, zabieranie kart innym graczom lub zabijanie ich figurek. Ponadto każde zlecenie przynosi dodatkowy zysk w postaci pieniędzy. Zlecenia dobiera się w sposób losowy na rękę poprzez dokonanie wymuszenia lub można skorzystać z ich ogólnodostępnej, losowanej na początku każdej tury puli.

Równie istotnym bonusem, jaki dają zlecenia, jest możliwość „pozostawania w grze". Swoje akcje w danej turze wykonujemy do momentu posiadania wolnych figurek. Ale w swojej kolejce zamiast zagrywać figurkę, możemy zrealizować zlecenie. W efekcie figurkę zagramy później. Otrzymujemy możliwość kontynuowania ruchów, gdy konkurencja tej możliwości już może nie mieć. To pomaga zwłaszcza przy planowaniu przejęcia kontroli nad terytoriami. Na koniec rundy zlicza się bowiem figurki na każdej z dzielnic i posiadacz największej ich liczby, przejmuje dane terytorium. Z drugiej strony czekanie z figurkami na koniec pozbawia nas szans na zajęcie pól, które nas interesują: po prostu konkurencja nas ubiegnie i postawi na nich swoje. Musimy zatem balansować pomiędzy chęcią otrzymania określonych profitów, a przejęciem konkretnych obszarów. Pierwsze daje zysk natychmiastowy, a drugie długofalowy.

Podobną rolę przedłużania swojej tury oraz otrzymywania dodatkowych korzyści dają nam karty Sojuszników, pozyskiwane na koniec tur w mechanizmie licytacji. Później, zamiast zagrywać figurkę członka rodziny lub gangstera, zagrywamy sojusznika. Co ciekawe, dla każdej tury losuje się sojuszników z odrębnej talii, przez co efekt ich działania jest coraz bardziej spektakularny.

Podobnie z odrębnych stosów losuje się dokładane w trakcie gry przedsiębiorstwa. Zawsze wiemy, na których terytoriach się one pojawią, przez co wcześniej możemy zaplanować przejęcie nad nimi kontroli. Ponadto każde z przedsiębiorstw daje inne korzyści, a w grze wystąpi tylko część z nich. Zwiększa to regrywalność i znacznie urozmaica rozgrywkę. W danej partii może występować deficyt towarów, w innej zabraknie możliwości wyprania brudnych pieniędzy. Ponadto nie w każdej rozgrywce pojawi się dodatkowy zasób pełniący funkcję jokera – narkotyki. Zgadza się to tematycznie, gdyż narkotyki, choć są potężne, niekoniecznie były lubiane przez rodzinę Corleone.

Gracze otrzymują fizyczny gadżet w postaci metalowej mini-walizeczki, do której, dzięki niektórym zleceniom oraz wymuszeniom, mogą chować pieniądze trzymane na ręku. W ostatecznym rozrachunku liczą się one w określeniu zwycięzcy, którym zostanie posiadacz najbardziej wypchanej walizki. W momencie gdy chowamy banknot, pokazujemy go pozostałym graczom. Pozwala to na częściową kontrolę sytuacji w aktualnej „drabince punktowej", jednak – jak pokazuje praktyka – typowanie zwycięzcy jest samo w sobie hazardem i ukróca tak zwany „king-making". W końcowym rozliczeniu oprócz wypranej forsy liczą się także kontrolowane terytoria oraz zrealizowane zlecenia. To sprawia, że do końca nie jesteśmy pewni zwycięstwa oraz nie możemy iść ku niemu tylko jedną z dróg.

Kolejnym pozornie niepozornym i dla niektórych dokuczliwym, ale niezwykle ciekawym rozwiązaniem mechanicznym jest brak możliwości zamiany posiadanych banknotów na mniejsze lub większe nominały. Po pierwsze banknoty

o większym nominale są podwójnie cenne, nie tylko z powodu swej większej wartości, ale i tego, że pojedynczy banknot łatwiej schować do walizki niż dwa. Każde schowanie banknotu do walizki jest profitem, o który musimy się postarać, realizując zlecenie lub dokonując wymuszenia. Ponadto to rozwiązanie jest bliskie tematyce gry – brudną forsą nie można tak po prostu obracać.

Pozornie to kolejna gra z typowym lokowaniem pracowników (worker placement), ale mechanizm ten nietypowo połączono z kontrolą terytoriów (area control/dudes on the map), tworząc coś, co można chyba nazwać „robotnicy na planszy" (workers on the map). Figurki posyłane na terytoria przynoszą z nich zyski, ale jednocześnie mają szansę je przejąć. W innych grach wysyłasz robotnika w sposób oczywisty na pole, które przyniesie ci potrzebny zysk, tutaj musisz dodatkowo uwzględnić czy dane pole leży na terytorium, które planujesz przejąć. Zyskując przewagę figurek na danym terytorium, przejmujesz nad nim kontrolę. Nie oznacza to, że odtąd masz je na wyłączność. Wręcz przeciwnie – liczysz na pojawienie się na nim konkurencyjnych figurek, gdyż przynoszą one korzyści także i tobie. Z drugiej strony przeciwnik w ten sposób zwiększa swoje szanse na zabranie ci terytorium. I taka właśnie jest ta gra: pozornie oczywiste ruchy kierowane są nieoczywistymi decyzjami.

Negatywna interakcja występuje głównie w postaci możliwości eliminowania już zagranych figurek przeciwników. Zwalniamy w ten sposób miejsce dla swoich, nie czyniąc spektakularnej szkody innym (figurka wykonała już swoją akcję). Na koniec rundy zabite figurki wracają z powrotem do zasobów graczy. Natomiast nigdy nie pozbawiamy przeciwnika robotnika, którego jeszcze nie wysłał, a tym samym nie pozbawiamy go możliwości wykonania swojej akcji. Zabijanie ma też drugi istotny aspekt – pozbywamy się konkurencji przy określaniu kontroli nad terytorium. To sprawia, że negatywna interakcja dotyczy wyłącznie wojny o terytoria, ale nie narusza klasycznego mechanizmu worker placement. Co więcej, eliminacja robotników nie jest dostępna z automatu i odbywa się jedynie za pomocą zleceń lub sojuszników. Sam sposób pozbywania się wrogich figurek jest dość efektowny – figurka „wrzucana" jest do rzeki Hudson.

Moim ulubionym mikro-mechanizmem jest etap haraczu dla Dona, czyli skracanie ręki do pięciu-sześciu kart na koniec tury. Po pierwsze wymusza to optymalizacje swoich ruchów, ponieważ lepiej karty zagrać niż je stracić. W efekcie znów nie wszystko jest oczywiste – w swoich akcjach musimy uwzględniać dodatkowy aspekt. Wielokrotnie kusiło mnie wysłanie figurki na puste pole dające świetne korzyści, ale posyłałem na inne, aby w ten sposób zużyć więcej kart. Po drugie dzięki haraczom od początku gry musimy dbać o chowanie forsy w walizkach, a nie zostawiać tego na sam koniec. Wiadomo, że na początku gry nie myślimy o tym, tylko chcemy pozyskać jak najwięcej zasobów i zrealizować jak najwięcej zleceń. Gdyby zabrakło elementu haraczu, rozgrywka wyglądałaby zawsze tak samo – przez pół gry czerpiemy zysk za zyskiem, a pod koniec panicznie staramy się go ukryć. Po trzecie i najważniejsze zapobiega to tzw. efektowi „śnieżnej kuli", który jak mówi tekst pewnej obecnie zakazanej piosenki: „I ten kto ma dużo, będzie mieć dużo więcej". W danej turze, jeśli nie można zagrać już kart, to dzieje się tak z powodu braku akcji. Gdyby zatrzymać te karty na kolejną turę, z odświeżoną pulą akcji do wykonania, to przewaga nad resztą graczy byłaby wyraźna.

Podsumowując, po raz kolejny w grze pana Langa spotykamy się z zestawem rozwiązań łatwych do przyswojenia, ale dających cały szereg możliwości. Jestem pod wrażeniem minimalizmu, przystępności i geniuszu ukrytego w prostych rozwiązaniach. Podoba mi się nowe podejście do gier planszowych, bawienie się gatunkami i mieszanie ich.

Minimalizm jednakże może nie przypaść do gustu osobom szukającym ozdobników. W grze, poza figurką obciętej głowy konia i wszechobecnym wizerunkiem Vito Don Corleone, brakuje oczywistych odniesień do tematu. Niewątpliwie zmarnowanym potencjałem jest graficznie ciekawsza instrukcja do gry, niż sama gra. Powiązanie z tematem elegancko i ciekawie poukrywane zostało w rozwiązaniach mechanicznych. Zachęcam do własnego odkrywania tych wszystkich „smaczków".

## The Godfather: Imperium Corleone

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: 329,95 złotych

- przystępne, wręcz familijne zasady gry,
- czytelna oprawa, urozmaicone figurki członków rodziny i gangsterów,
- błyskotliwe mechanizmy dające szereg możliwości, nieoczywiste decyzje i poczucie związku z tematem,
- do końca nie wiadomo, kto wygra.

- brak oczywistych powiązań z tematem (dla niektórych),
- zmarnowany potencjał świetnych ilustracji wykorzystanych jedynie w instrukcji.

# AvP: The Hunt Begins 2nd Edition

ktokolwiek wygra, my przegramy

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

**Obcy kontra Predator. Od momentu, kiedy obie te kreatury zaistniały na ekranach kin (czyli od mniej więcej 1987 roku) ich fani marzyli o momencie, gdy drapieżca i łowca spotkają się w śmiertelnym starciu. Niestety kinowa wersja tego starcia okazała się niezbyt ciekawa. Lepiej prezentowały się komiksy i gry wideo. Czas zatem na gry planszowe.**

Nie będę wnikał w historię planszówek o starciach Obcego i Predatora. Skupię się tylko na **AvP: The Hunt Begins** od Prodos Games. Pierwotnie gra została wydana na **Kickstarterze**, była droga i skomplikowana. Do tego pojawiły się problemy z terminami, komunikacją i inne niedociągnięcia, które kiepsko wpłynęły na postrzeganie wydawcy i gry. Prodos Games postanowiło jednak walczyć. Dzięki temu teraz dostaliśmy drugą edycję tej ciekawej, asymetrycznej gry taktycznej. Edycję, która jeśli wierzyć osobom mającym porównanie, wydaniem nie tylko nie odbiega od pierwszej, ale nawet miejscami je przewyższa. A do tego wszystkiego jest o połowę tańsza.

**AvP: The Hunt Begins** to gra taktyczna. Oznacza to, że dostaniemy „do ręki" mapę, figurki, kostki i będziemy musieli kombinować, jak zabić przeciwnika, zanim on zabije nas. Gracze mogą pokierować poczynaniami jednej z trzech stron konfliktu. Mamy Obcych, mamy Predatorów i mamy Marines. Każda ekipa to kilka figurek, z których składamy swoją drużynę dzięki systemowi punktów, jak to w taktycznych skirmishach bywa. Nie ma siły, żebyście wystawili na mapę wszystkie figurki. To nie taki rodzaj gry.

Obcy to oczywiście brutalna siła, szybkość i zdolność ukrywania się. Do dyspozycji mamy dwa rodzaje figurek. Dodatkowo na planszy mamy tych figurek dość dużo (piętnaście dostępnych figurek w pudełku, około dziesięciu wychodzi na planszę), ponieważ Obcy, jak wiadomo, ciekawiej wyglądają w grupie. Jeden Xenomorph ginie szybko. Grupa w sumie też, ale narobi więcej bałaganu i ma większe szanse na dopadnięcie ofiary.

Predatorzy również mają dwa rodzaje figurek, podzielone z uwagi na broń, jakiej używają. Do tego dysponują możliwościami zwodzenia przeciwnika dzięki użyciu modulatora głosu oraz kamuflażu. Jest ich mniej (tylko trzy figurki), ale nadrabiają siłą ognia i wytrzymałością.

Marines, na pierwszy rzut oka, mogą wyglądać w tym zestawieniu jak mięso armatnie. Wcale jednak tak nie jest. Pięć figurek z różna bronią i ciekawe umiejętności taktyczne pozwalają dość elastycznie reagować na sytuację panującą na mapie. Mimo pozornych słabości, ludzie potrafią tu nieźle dokopać.

Ważne jest też to, że każdą z ras trzeba nauczyć się grać. To, że za każdym razem wygrywasz Obcymi, nie oznacza, że siadając do gry „za kierownicą" Marines, też rozniesiesz przeciwników w pył.

**AvP** opiera się na scenariuszach. Każdy z nich przedstawia mapę, która musimy złożyć z dostępnych w grze klimatycznych kafelków, pokazuje startowe rozstawienie sił, skład każdej z grup, a także ich cele. Reszta to czysta i prawie nieskrępowana (prawie, bo przecież jakieś zasady tu są) nawalanka.

Trzonem rozgrywki są rundy, w trakcie których gracze naprzemiennie aktywują swoje figurki. Na początku na planszy nie ma żadnej figurki, a jedynie żetony „blipów" symbolizujące coś na radarze. Żetony są zastępowane przez odpowiednie figurki dopiero w momencie, kiedy ktoś z innej ekipy natknie się na taki żeton i organoleptycznie stwierdzi, co się pod nim kryje. Na szczęście figurka raz postawiona na planszy nie zamienia się znowu w żeton, kiedy schowa się za rogiem. No chyba, że jest to Obcy, który potrafi się ukrywać. Wtedy bywa różnie.

Każda figurka ma do wykonania szereg różnych akcji. Część z nich jest ogólna i dostępna dla wszystkich frakcji. To rzeczy w stylu poruszanie się, bieg, atak wręcz, atak z odległości. Są również akcje dostępne tylko dla określonych stron konfliktu, a nawet dla konkretnych figurek. Obcy nie wykona ataku granatnikiem lub miotaczem ognia, tak samo jak Marine nie jest w stanie ukryć się w ścianie. Odpowiednie wykorzystywanie tych akcji jest tu oczywiście kluczem do sukcesu.

Choć nie jest tak do końca, ponieważ taktyczne skirmishe mają w sobie zwykle jeszcze jedną, ważną rzecz. To testy umiejętności oparte na rzucie kością. Tych w **AvP** jest mnóstwo. Atakujesz – rzucasz kością. Próbujesz odeprzeć obrażenia – rzucasz kością. Rozwalasz drzwi – rzucasz kością. Rzucasz kością – rzucasz kością... sami widzicie. Każda postać ma sporo odpowiednich wskaźników, takich jak ochrona, celność, siła ataku i tym podobne. Wiele z nich działa jako standardowe poziomy testu dla rzutu k20. Inne pełnią rolę modyfikatorów dla tych testów. Na przykład im większa siła ataku danej broni, tym trudniejszy test na od-

parcie otrzymanych obrażeń. Kostka będzie latała po stole co chwilę, więc tu już pojawia się pierwsza istotna uwaga. Jeśli nie lubicie turlania, modyfikowania i sprawdzania czy osiągnęliście odpowiedni wynik, dajcie sobie spokój z **AvP**.

**The Hunt Begins** to jednak nie tylko rozwałka i rzucanie kością. Scenariusze zakładają też różne, w miarę taktyczne elementy do zrobienia. Coś trzeba przetransportować z punktu A do punktu B. Albo trzeba zablokować jakieś punkty na mapie. Albo uciec z rozpadającego się statku, a jest tylko jedna kapsuła (no dobra, tu będzie rozwałka). Do tego dochodzi system kart wydarzeń, które potrafią zmienić to, co dzieje się na mapie. A potrafi się dziać naprawdę dużo.

Niezwykle ważną rzeczą w **AvP: The Hunt Begins** jest klimat. A tego jest w grze pod dostatkiem. Buduje go wiele rzeczy. Ciemne, ale bardzo eleganckie kafelki mapy. Karty, zdolności, mechanika, a przede wszystkim figurki. Nie do końca znam się na materiałach, więc nie napiszę wam, z czego dokładnie są one zrobione, ale napiszę, że są kapitalne. Nie trzeba ich sklejać, jak w pierwszej edycji. Te są już gotowe. Pełne szczegółów, przenoszące postacie znane z filmów na plansze. Każda frakcja ma swój jednolity kolor figurek, ale pewnie co wprawniejsi gracze natychmiast pomalują swoje figsy i będzie jeszcze lepiej.

I tylko dwie rzeczy drażnią mnie w tej grze. Pierwsza to instrukcja. Gra ma sporo drobnych zasad, a instrukcja niestety nie pomaga w ich bezproblemowym zrozumieniu. Niektóre rzeczy są opisane w sposób znany jako „ja wiem o co chodzi, więc nie musze tego uściślać". Szkoda, ponieważ kilka irytujących niedopowiedzeń w zasadach jest w stanie zepsuć nawet najfajniejszą grę na świecie.

Druga rzecz to figurki. A w zasadzie możliwość/konieczność ich dokupienia. Niby da się spokojnie grać tym, co jest w pudełku, gra jest jednak tak zbudowana, że szybko chcemy mieć większą możliwość tworzenia zespołów, którymi gramy, a do tego niestety trzeba dokupić kolejne figurki. Nowe zespoły Marines. Nowych Predatorów. Królową Obcych. Robota załadowczego. Sam uległem pokusie i zanim nawet zagrałem pierwszy raz, kupiłem za czterdzieści złotych z drugiej ręki zestaw Facehuggerów (nie ma ich w podstawce – skandal!). Nie użyłem ich jeszcze, figurki z podstawki na razie wystarczą, ale i tak już mam. Na większe i droższe modele na razie mnie nie ciśnie.

Gra jest też w zasadzie przeznaczona dla trzech osób. Niby w rozszerzonych zasadach są tryby dla jednego lub dwóch graczy, jednak najlepiej działa właśnie w trzy osoby.

**AvP: The Hunt Begins 2nd Edition** to gra niezwykła. Klimatyczna, lepsza od edycji pierwszej, i do tego o dobrą połowę tańsza, bez straty na jakości komponentów. Jasne, nie jest to gra dla każdego. Trzeba lubić dużą liczbę rzutów kostką na różne testy. Trzeba lubić taktyczne skirmishe. Trzeba w końcu przebić się przez niełatwą instrukcję i sporo niedopowiedzeń. Finalnie jednak dostajemy świetną grę dla trzech osób, z której klimat wylewa się równie mocno, co kwas z żył Obcego. Grę, która sprawia masę frajdy dla każdego z graczy. Dla fanów Obcego i Predatora to pozycja obowiązkowa.

## AvP: The Hunt Begins 2nd Edition

Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz

Liczba graczy: 1-3 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 120 minut
Cena: 214,95 złotych

✓
- klimat,
- jakość wykonania,
- dobra mechanicznie,
- cena.

✗
- niezbyt przystępna instrukcja,
- niedopowiedzenia w zasadach,
- wzbudza chęć kupowania kolejnych figurek.

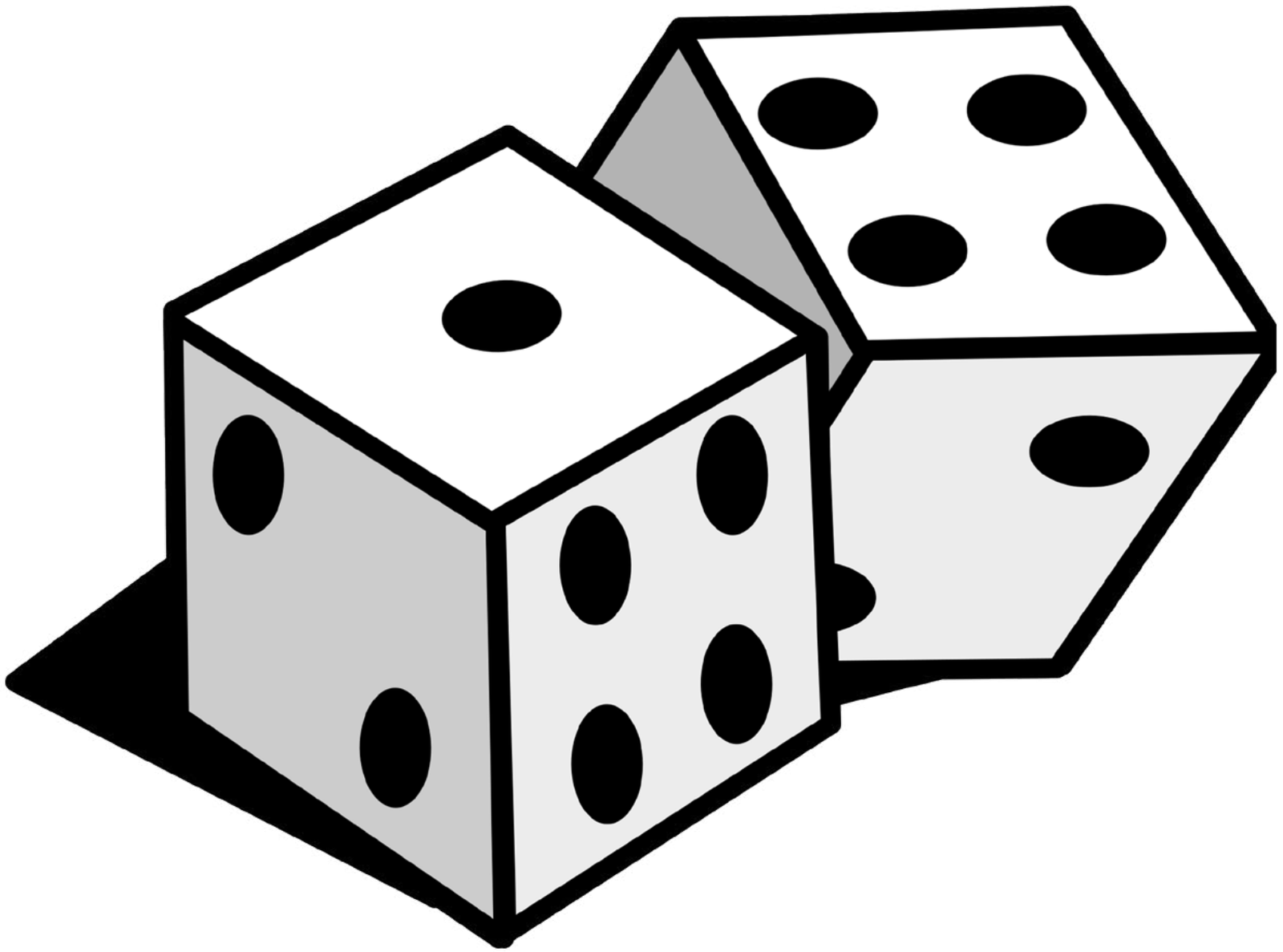
reklama

# FAUNA

rebel

a co Ty wiesz o zwierzętach?

nowa edycja wspaniałej gry planszowej



# planszowe kwiatki Kwiatosza

## losowość wpływu, losowość efektu

autor felietonu:
Maciej „Kwiatosz” Kwiatek

# Losowość wpływu, losowość efektu

**Losowość wydaje się być konceptem łatwym do intuicyjnego pojęcia: jeśli mamy na coś wpływ, to jest to mniej losowe; jeśli nie mamy, to bardziej. Podobnie wydaje się być z szacowaniem szans – niby intuicyjna sprawa, ludzie są jednak dość fatalni w określaniu prawdopodobieństw wystąpienia różnych zjawisk i zdarzeń. Związane jest to z błędami w postrzeganiu i interpretowaniu rzeczywistości.**

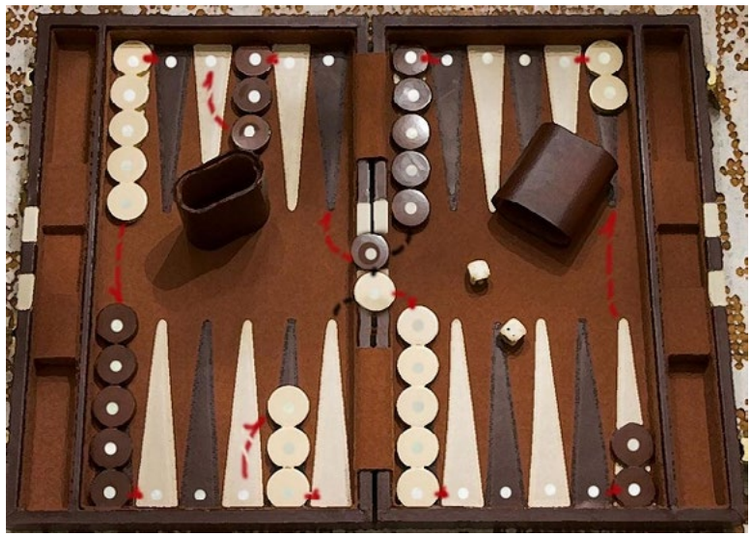
Jeśli zostaniemy zapytani „Czy lubisz kandyzowaną marchewkę?", prawdopodobnie udzielimy odpowiedzi poprzez odwoływanie się do doświadczeń. Przypomnimy sobie, kiedy ostatnio jedliśmy kandyzowaną marchewkę i jak nam smakowała. Podobnie będzie z bardzo wieloma pytaniami o nasze preferencje – przekonania będziemy określać na podstawie doświadczeń.

## Mamo, tato, nie lubię losowości w grach planszowych!

Jednym z pierwszych pojawiających się przekonań lub frazesów w cyklu życia nowego hobbysty jest stwierdzenie, że nie lubi on lub ona losowości w grach planszowych. Nie jest to oczywiście sto procent przypadków, niemniej w historii moich kontaktów z graczami w różnym stadium uzależnienia rozwoju zyskałem przekonanie, że jest tak istotnie częściej niż nie. Moim zdaniem przekonanie takie bierze się z dwóch opisanych przeze mnie na początku efektów. Oto najpierw gramy w grę, w której o wyniku czegoś decyduje rzut kością. Część wygrywamy, część przegrywamy. Zgodnie z przysłowiowym przypisywaniem zwycięstw sobie, a porażek złemu losowi, widzimy prawie wyłącznie to, że kości niszczą nam plany. Jeden czy dwa rzuty zimy nuklearnej nie czynią, jednak z czasem odkrywamy, że jedyne co przynosi nam los to przegrana. Tutaj zaczynamy posługiwać się tym właśnie frazesem: nie lubię losowości w grach planszowych.

## Wchodzi modelka, wychodzi tygrys

Bruno Faidutti napisał, że umieszczanie losowości i strategii na przeciwnych krańcach tej samej osi jest bez sensu, są to bowiem zupełnie niezależne wymiary. Intuicyjnie jest to jeden wymiar: wydaje się tak nie tylko graczom, ale także wydawcom decydującym się na taką skalę. Jako przykłady niezależności tych kryteriów Faidutti podaje **Tryktraka**, w którym występuje duża doza strategii i szczęścia oraz **Maskaradę**, w której losu i strategii są raczej symboliczne ilości. Jako strategię rozumie on możliwość przyjęcia ogólnego planu działania i egzekwowanie go podczas gry, oczywiście z niezbędnymi modyfikacjami powodowanymi przez innych graczy i zdarzenia losowe. Stawianie długoterminowych celów wydaje się być tu adekwatnym odpowiednikiem.



Bardzo pomocne staje się też podzielenie losowości na rodzaje: losowość wpływu i losowość efektu. Ta pierwsza ma miejsce wtedy, gdy zdarzenia losowe, takie jak rzut kostką lub pociągnięcie karty, dzieją się w momencie, gdy gracz dopiero przystępuje do działania. Wpływa ona na jego możliwości, jednak efekt podejmowanych przez niego czynności jest pewny. Drugi rodzaj losowości obejmuje efekt działania. Gracz podejmuje jakieś kroki, wykonuje akcje, a kość lub karta decyduje o wyniku tej akcji, na co gracz już nie ma wpływu.

Przykładem losowości wpływu są prześwietne **Zamki Burgundii**. Rzut kośćmi decyduje o miejscach budowy i akcjach, jakie gracz może podjąć w trakcie kolejki. Wykorzystanie jednak tych wyników jest już całkowicie w rękach gracza i kiedy podejmuje on jakąś akcję, ma świadomość dokładnych konsekwencji danego zagrania. Ten rodzaj losowości, upieram się, jest wielkim przyjacielem gracza. To właśnie on odpowiada za różne konfiguracje początkowe planszy przy zasiadaniu do rozgrywki i to on zapewnia tytułom regrywalność. Dzięki niemu Tajniacy są grą na tysiące partii, a nie na siedem.

Innym przykładem gry wykorzystującej taki typ losowości jest **El Gaucho**, sympatyczna gra o niesympatycznych hodowcach bydła w Argentynie. Przed każdą rundą rzucamy w niej garścią kości, z których gracze następnie wybierają swoje akcje. Losowość wpływu pozwala kształtować strategię i nie jest jej przeciwnikiem, a wręcz sprzymierzeńcem.

Drugi rodzaj losowości jest właśnie tym, który w graczach wzbudza negatywne emocje. Ostoją losu są fani gier wojennych. Owszem, są gry z tej kategorii pozbawione losu, generalnie jednak ich fani traktują, przykładowo, rzut kością jako akuratną symulację dziesiątek czynników nie dających się jednocześnie odwzorować w mechanizmach gry planszowej. Los tego typu jest też tym, co generuje emocje, więc jest chętnie implementowany w wielu tytułach. W czystej postaci może być utrudnieniem implementowania strategii do tego stopnia, że niweczy ją całkowicie. Tutaj jest jednak ten haczyk – „w czystej postaci".

## To, co dla ciebie jest sufitem, dla mnie jest podłogą

Losowość efektu rzadko jest implementowana w czystej postaci, jak chociażby przy próbach wysyłania Fidela Castro na Księżyc w Zimnej Wojnie. Ciekawym zastosowaniem jest włączenie losowości efektu zmieniającej się w losowość wpływu. Przykładem może tu być kosmiczna wyrzynka **Nexus Ops**. Przegrywając opartą o kości bitwę, uzyskujemy karty, które pozwalają nam wykonać w kolejnych rundach pewne dodatkowe działania lub poprawić ich efekt. Przykład ten wyraźnie pokazuje przejście od niszczącego wpływu losowości efektu do pozwalającej budować strategię, a także wzmacniającej nasz wachlarz możliwości losowości wpływu.

Podzielenie losowości na takie rodzaje ma nie tylko akademickie znaczenie. Praktyka pokazała, że to właśnie zmiana myślenia o losowości, przesunięcie jej ciężaru na wcześniejsze etapy kolejki danego gracza lub w ogóle na początek partii, pozwoliło stworzyć całą gałąź planszówek określaną obecnie, mniej lub bardziej z grubsza, mianem eurogier.

# Kowale Losu

porachuj sobie kości

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

**Kowale Losu to jedna z tych gier, do których na pierwszy rzut oka mają przyciągnąć graczy nie zasady, a bajerancki gadżet zamknięty w pudełku. Gadżetem w tym przypadku są kości do gry z wymiennymi ściankami, które w trakcie partii będziemy przepinać, zmieniać i ulepszać. Pomysł może nie w stu procentach nowy, ponieważ wykorzystywany choćby w grach planszowych z serii Lego Heroica, ale jeszcze na tyle świeży i niewyeksploatowany, że ma szanse intrygować. A czy do tego dołączono dobrą grę? Byłoby miło.**

Gra jest w założeniach śmiesznie prosta. Każdy gracz dostaje dwie kostki, którymi będzie rzucał, aby otrzymywać zasoby: złoto, dwa rodzaje kryształów i punkty. Złoto służy do kupowania dodatkowych ścianek dla kości, kryształy pozwalają kupować karty dające specjalne zdolności i jednorazowe bonusy lub punkty w sporych ilościach, a punkty... jak to punkty – chcemy mieć ich jak najwięcej, gdyż nagrody za drugie miejsce nikt nam nie przyzna.

Rozgrywka jest całkiem dynamiczna i teoretycznie przebiega bez przestojów. Wszyscy rzucają, wszyscy zarabiają, jeden gracz wykonuje jedną akcję, wszyscy rzucają, wszyscy zarabiają, kolejny gracz wykonuje akcję i tak dalej. To, że przed turą dowolnego gracza wszyscy przy stole mają rzucić kośćmi to niby drobiazg, ale osładza nieco konieczność oczekiwania na swoją kolejkę. Dlaczego więc napisałem, że przestojów nie ma tylko teoretycznie? Z dokładnie tego samego powodu, który przed chwilą chwaliłem. Jeśli jeden z graczy wymienia ścianki w swojej kostce, cała reszta musi na niego czekać. Nie jest to czynność specjalnie skomplikowana, ale wymaga pewnej wprawy i początkowo może zająć nieco czasu.

No dobrze, to tyle o technikaliach. Jakie wrażenia z rozgrywki? Raczej pozytywne, ale z adnotacją. Sam kręgosłup gry polegający na turlaniu, zarabianiu i przerabianiu jednych zasobów w inne, a tych innych w punkty zwycięstwa jest całkiem sympatyczny. Niech jednak nikt nie próbuje wmówić wam, że jest tu jakaś znacząca interakcja pomiędzy graczami. Występuje w raczej marginalnym stopniu, w dwóch aspektach. Standardowo: elementy dostępne w grze są wyczerpywalne, więc jeśli ktoś podbierze mi ściankę lub kartę, na której mi zależało, to muszę obejść się smakiem. Świat się jednak nie kończy, opcji jest bowiem całkiem sporo. Drugim poziomem interakcji jest plansza, po której poruszamy się swoim pionkiem. Za każdym razem, kiedy kupuję kartę, muszę stanąć na odpowiedniej „wyspie". Jeśli inny gracz chciałby kupić kartę z tej samej wyspy, może mnie zepchnąć, ale w ramach rekompensaty dostaję za to dodatkowy rzut kośćmi.

Nie jest to specjalnie ciekawa mechanika. Nie powoduje ciężkich rozważań i szacowania czy dany zakup jest wart więcej, niż potencjalny zysk przeciwnika. Chociaż z drugiej strony tak naprawdę nic nie powoduje w **Kowalach Losu** specjalnej zagwozdki. Nie ma co się spinać na skrupulatne planowanie zarządzania zasobami, bo co z tego, że zainwestuję całe złoto w jedną, potencjalnie lukratywną ściankę, skoro jest szansa, że do końca gry może mi nie wypaść

ani razu? Czuję, że dla niektórych graczy raczej spora losowość może być tu problemem. Jednak widzę też, że jeśli podejść do budowania własnych kostek z myślą o zarządzaniu ryzykiem i szacowaniu prawdopodobieństwa, to pomysł ten daje całkiem fajne możliwości. Bo przecież mogę inwestować w jedną kostkę, a drugą dopełniać jakimiś resztkami, mogę liczyć na pewniejszy, ale mniejszy zysk lub większy, ale bardziej ryzykowny. Mogę się specjalizować w zdobywaniu jednego zasobu albo dywersyfikować na wszystkie. Mogę nawet próbować poprzez odpowiedni dobór ścianek zdobywać punkty za sam fakt rzucania kostkami. Całkiem to satysfakcjonujące.

Jeśli zaś o kolejne problemy chodzi, miałem pewne obawy co do zdolności kart. A dokładniej do poziomu ich skomplikowania. Gra jest bardzo prosta w założeniach i bardzo lekka, ale liczba informacji wymaganych do ogarnięcia wszystkiego z tą lekkością trochę nie współgra. Większa część kart posiada specyficzne zasady, które może i nie porażają poziomem skomplikowania, ale sprawiają, że nie można po prostu usiąść i zacząć grać. Obawiałem się, że osoby, do których ta gra jest skierowana mogą zniechęcić się już na etapie tłumaczenia zasad. Coś w stylu: „Słuchaj, gra jest śmiesznie prosta, ale zanim zaczniemy zapamiętaj te dwanaście dodatkowych informacji". Praktyka wykazała jednak, że moje obawy były nieuzasadnione i podyktowane moją manią zapamiętywania wszystkiego od razu. Gracze, biorąc pod uwagę lekkość gry, po prostu na początku ignorowali karty, a nad ich działaniem zastanawiali się dopiero, kiedy mieli odpowiednią liczbę zasobów na ich zakup. Wtedy prosili o przypomnienie ich działania. I wszyscy byli szczęśliwi.

Jeśli jeszcze o karty chodzi, to trochę słabo byłoby, gdyby była to tylko stała i zamknięta pula. Dlatego część z nich można podmieniać pomiędzy rozgrywkami na inne, co ma podnosić regrywalność. Nie obraziłbym się, gdyby było ich w pudełku jeszcze więcej.

**Kowale Losu** to ślicznie wykonana, lekka i sympatyczna gra, która jednak nie zagrzeje miejsca na półkach graczy oczekujących od niej możliwości planowania oraz strategicznego myślenia. Całe szczęście jest na tyle przystępna, że nawet pomimo pozornego natłoku zasad do zapamiętania, mogę ją bez problemu polecić do wypróbowania każdemu. I to nawet jako coś więcej niż tylko pustą ciekawostkę z intrygującymi kostkami.

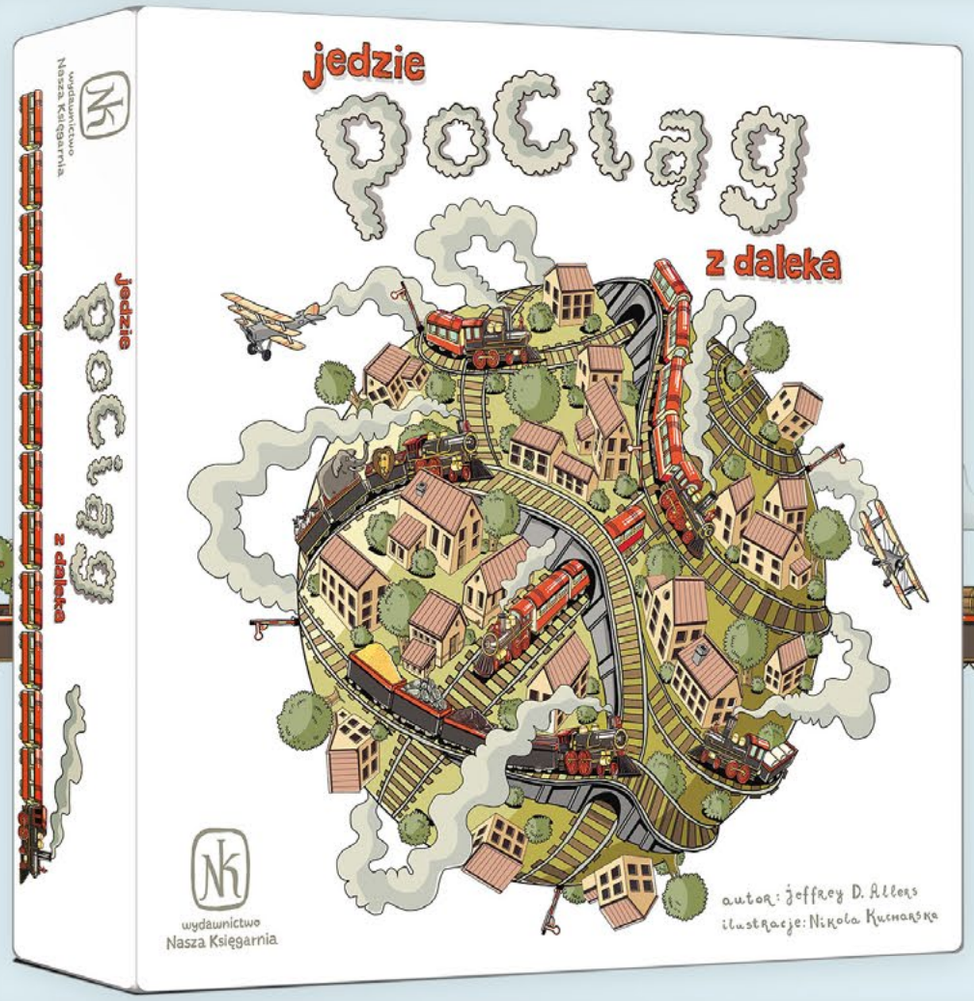
**Kowale Losu**
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek" Poleszak

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 40 minut
Cena: 179,95 złotych

✓
- ciekawy pomysł z kostkami o wymiennych ściankach,
- śliczne wykonanie,
- lekka i szybka rozgrywka,
- zmienna pula kart do wykorzystania w różnych rozgrywkach.

✗
- pula kart mogłaby być większa,
- raczej wieloosobowy pasjans niż konfrontacja,
- spora losowość nie musi się wszystkim podobać,
- kłopotliwe przygotowanie gry dwuosobowej.

Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA
www.naszaksiegarnia.pl




# Kafelkowa gra kolejowa!

Budujesz tory dla swoich 4 lokomotyw.
Możesz odwiedzić 4 miasta – które wybierzesz?
Im szybciej do nich dotrzesz, tym więcej punktów zdobędziesz!

Autor: Jeffrey D. Allers
Liczba graczy: 1-4 osoby
Wiek graczy: 7-107 lat
Czas gry: 30 min
Premiera: połowa września

# felieton Jakuba Kurka

## zamknięta brama, czyli jak nie wprowadzać w planszówki

*Tekst pochodzi ze strony*

*www.zaduzogier.pl*

# Zamknięta brama, czyli jak nie wprowadzać w planszówki

**Gateway, czyli brama, wejście, przez które wprowadzamy nowych rekrutów do planszówkowej twierdzy. Idealny gateway to narzędzie bardzo pożądane, sprytna pułapka, która odpowiednio zachęci nieobytych jeszcze w tym hobby początkujących. Nie zrazi ich nudą, ani poziomem złożoności, nie odstraszy zbyt wysokimi wymaganiami. Następnie wciągnie i zaangażuje, a najlepiej jeszcze sprowokuje do zainteresowania się kolejnymi tytułami.**

Oczywiście wiadomo, że nie każdego łowi się na taką samą przynętę. Co innego będzie gatewayem dla małego dziecka, co innego dla szachisty, a jeszcze co innego dla weterana strategicznych gier komputerowych. Ale zupełnie nie o tym chciałem pisać.

Choć to prawda, że ostatnio na ogół grywam albo w towarzystwie osób bardzo doświadczonych, albo mających ograne co najmniej  kilkanaście, kilkadziesiąt tytułów, wielokrotnie wprowadzałem i nadal wprowadzam w planszówki osoby zupełnie zielone. I często czuję tę ogromną spoczywającą na mnie odpowiedzialność: jaką pozycję wybrać? Wszak to może być ten jeden jedyny moment zwrotny, ta jedna partia, która zadecyduje o pozyskaniu lub bezpowrotnej utracie danej osoby dla świata gier planszowych. Nagle okazuje się, że rozważając kolejne tytuły z mojej biblioteczki, w prawie każdym z nich znajduję jakiś defekt, który sprawia, że nie nadaje się on na pierwsze spotkanie z planszówkami.

Skoro gateway to brama albo wejście, tym razem dla odmiany zajmę się kratami, zapadniami oraz kotłami z wrzącym olejem. Czyli cechami gier, mechanikami lub elementami, które sprawiają, że wchodzi się jakby trudniej. Wejście zamiast zachęcać i zapraszać, staje się mroczne, nieprzyjazne i niebezpieczne. Wypunktuję kilka najczęściej pojawiających się przeszkód, zarówno tych oczywistych, jak i nieco sprytniej zakamuflowanych.

**Obowiązkowe zastrzeżenie:** będę używał bezwstydnych uogólnień. Czasem nawet wprost o tym napiszę. Często zdarzy się tak, że istnieją jakieś gry zawierające jedną lub kilka z poniższych pułapek, a mimo to są świetnymi, uznanymi gatewayami. Często nie będę zupełnie rozumiał, dlaczego...

## Niejawne informacje dostępne tylko dla ich właściciela

Wiecie, co bardzo ułatwia pierwszą rozgrywkę, zarówno początkującemu, jak i osobie tłumaczącej grę? Możliwość wyjaśniania wątpliwości podczas partii. Wiecie, co bardzo utrudnia wyjaśnianie wątpliwości? Kiedy obiekt tych wątpliwości jest kartą na ręce przeciwnika, której ten przeciwnik nie może nam pokazać, ani o niej opowiedzieć wprost, ponieważ zepsuje to rozgrywkę.

Oczywiście można zagrać partię treningową w otwarte karty. Ale taka partia przeważnie jest mało ekscytująca, a czasem wypacza to, co w grze jest najciekawsze. Mało ekscytująca i nieciekawa pierwsza partia? Zupełnie nie o to nam chodzi.

To nie jest tak, że każda niejawna informacja przekreśla gateway. We **Wsiąść do pociągu** mamy tajne karty biletów, ale każda działa tak samo i wystarczy pokazać jedną, żeby oczywiste było, co robi każda inna.

## Ukryte role, tajne cele

Czyli ekstremalny przykład niejawnej informacji. Co jest gorsze od niejawnej informacji? Informacja, która nie dość, że jest niejawna, to jeszcze trzeba udawać, iż się jej nie posiada albo że jest inna, niż faktycznie jest. Z kamienną twarzą albo siejąc misterne zmyłki i dezinformacje, równocześnie usiłując domyślić się tajnych informacji posiadanych przez innych graczy oraz przy tym nie zagubić się w zasadach gry, przy której siedzi się pierwszy raz. Brzmi jak idealny pomysł na grę wprowadzającą?

Tak, mam świadomość, że wszelkie **Avalony** i **Resistance** święcą triumfy wśród niedzielnych graczy. Po części dlatego, że mają po trzy zasady na krzyż, więc da się skoncentrować na samym ściemnianiu. Po części dlatego, że prawie każdy zna **Mafię**, więc tak naprawdę nie są to gry zupełnie nowe. Cóż, i tak nie uważam ich za dobre gry wprowadzające. Nie wspomnę tu już nawet o złożonych grach z ukrytymi rolami, jak **Battlestar Galactica** lub **Martwa Zima**...

A skoro już wspomniałem o grach złożonych, miejmy z głowy oczywistą oczywistość.

## Gry złożone

A konkretniej takie, które tłumaczy się bardzo długo. Co oznacza termin bardzo długo? Jest to całkowicie zależne od odbiorcy. Dla prawdziwie zielonego gracza, który nigdy i w nic nie grał, cokolwiek powyżej pięciu minut może być bardzo długie. Dla weterana RPG nawet i godzina tłumaczenia może być do zaakceptowania: oni wszak przywykli do czytania trzystu stron podręcznika przed graniem... A tak na serio, prawie nikt, kto przyszedł zagrać pierwszy raz i nie wie jeszcze czy mu się to spodoba, czy nie, nie ma ochoty uczyć się na pamięć dziesiątek zasad. Bo on jeszcze nie jest świadomy, że ten wysiłek zwróci mu się podczas gry. Trzeba go dopiero do tego przekonać.

Skoro już napisałem o grach zbyt skomplikowanych ze względu na liczbę zasad, trzeba jeszcze wspomnieć o innym rodzaju złożoności.

Gry, których trzeba się nauczyć, żeby dobrze się bawić

Wprawdzie podczas pierwszej partii nie będziesz zupełnie wiedział, co robić, wprawdzie zostaniesz zmieciony z powierzchni ziemi przez bardziej doświadczonych współgraczy i nawet nie zrozumiesz, jak i dlaczego, wprawdzie twoja farma/przedsiębiorstwo/królestwo będzie pośmiewiskiem... no, ale już w drugiej, maksymalnie trzeciej partii nauczysz się i wszystko zadziała... Niespodzianka! Najbardziej prawdopodobny przebieg wydarzeń jest taki, że drugiej i trzeciej partii nigdy nie będzie.

Gra musi bawić od pierwszego razu, jeśli ma kogoś wciągnąć. Dopiero geeki i hobbyści mogą sobie pozwolić na odłożenie nagrody na później.

Napisałem o wgniataniu w ziemię, a zatem teraz o grze, która...

### Wymaga wyrównanego poziomu graczy

Bez tego albo słabszy gracz jest szybko redukowany do roli statysty, albo co gorsza same mechanizmy gry zaczynają szwankować. Na przykład jest sporo gier, które z założenia są balansowane przez działania graczy, którzy powinni pilnować przeciwników i sprowadzać na ziemię tych, którzy zbytnio wyrywają się do przodu. Jeśli w dodatku gra jest tak policzona, że wszyscy muszą w tym uczestniczyć, albo jest asymetryczna, wtedy jeden brakujący element po prostu wykoleja rozgrywkę. Kojarzycie **Chaos w Starym Świecie**? Graliście kiedyś partię z bardzo słabym i niekumającym rozgrywki Khornem?

Jedynym rozwiązaniem jest tłumaczenie nowemu, co i dlaczego ma robić. I krzyczenie na niego, jeśli tego nie robi. To kolejny świetny sposób na zrażenie go do grania na dobre.

Specyficznym przypadkiem gier, w których nieumiejętny gracz psuje zabawę są...

### Gry licytacyjne

Licytacja to taka wredna bestia, której nie da się poprawnie i mądrze zagrać, jeśli nie potrafi się oszacować wartości dóbr, które się licytuje. Nawet doświadczeni gracze, siadając do nowej gry, będą mieli z tym w pierwszej rozgrywce kłopot: pomoże im jednak doświadczenie z podobnych, znanych pozycji. A zupełny żółtodziób? Nie będzie miał pojęcia, jak licytować. Albo szybko pozbędzie się waluty i będzie statystował, albo zagra ultraostrożnie i nie zdobędzie niczego, a w dodatku odda smakowite kąski przeciwnikom siedzącym przy tak zwanym właściwym miejscu przy stole.

Zepsuje więc grę nie tylko sobie, ale i innym. Bo gry licytacyjne są podstępne i w znakomitej większości wymagają racjonalności postępowania wszystkich uczestników, na niej opiera bowiem się własne kalkulacje. Jeśli jeden z uczestników postępuje losowo, wszelkie wyliczenia biorą w łeb.

To teraz z trochę innej beczki. Czasem nie chcemy z nowymi grać, chcemy dać im grę, wytłumaczyć i pozwolić bawić się w ich własnym gronie. I tu naszym wrogiem są...

Gry, w których łatwo wykonać niepoprawny ruch i tego nie zauważyć

Postawić miasto w nielegalnej sytuacji, nie dołożyć karty, kiedy był obowiązek dokładania i  tak dalej. Pewnie doświadczony gracz by to wyłapał od razu, bo on przecież analizował właśnie sytuację pod kątem tego, co kto może i wiedział, że tak się nie da. Ale bez nadzorcy (albo z nadzorcą, który też chciałby trochę pograć, a nie tylko patrzeć wszystkim na ręce i sprawdzać każdą kostkę) to umknie. I wyjdzie piętnaście ruchów później, kiedy już nie da się niczego odkręcić i partia jest do wyrzucenia. To może być całkiem prosta gra, często nawet jej prostota daje złudzenie, że nie ma gdzie się pomylić, przez co tym łatwiej błąd popełnić.

### A propos błędów...

Gry, w których błędy popełnione na początku są nie do naprawienia

Ojej, nie wiedziałeś, że w pierwszej rundzie trzeba wziąć pożyczkę? Że ten budynek trzeba stawiać przed pozostałymi? Że jeśli nie zajmiesz szybko tego terenu, nie będziesz miał nigdy dostępu do podstawowego zasobu? Jaka szkoda... To teraz możesz przez resztę partii obserwować, jak pozostali konstruują swoje silniczki, rosną w siłę, rozwijają się, a ty biedaku jesteś całkowicie zablokowany. I jedyne co możesz, to kontemplować ten błąd z pierwszej rundy, który przekreślił dla ciebie całą rozgrywkę.

Ale jeśli możesz obserwować innych i uczyć się, nie jest jeszcze tak źle.

### Gry, w których trudno uczyć się, obserwując przeciwnika

Tę kategorię podpowiedziała mi żona. Stwierdziła, że szalenie deprymujące jest, kiedy przegrywając partię, nie ma się zupełnie pojęcia, dlaczego tak się stało. Bo przeciwnik zbierał po cichu jakieś karty na ręce, coś przekładał za zasłonką, niby niczego szczególnego nie robił przez większość rozgrywki, a na koniec wyłożył miażdżące kombo i wygrał. I nie wiadomo za bardzo, jak to zrobił, więc trudno wyciągnąć wnioski i mieć nadzieję, że w następnej partii pójdzie lepiej. Gier najlepiej uczy się, obserwując lepszego przeciwnika. Jeśli jest to istotnie utrudnione, a działania przeciwnika niejasne, zagranie kolejnej partii brzmi znacznie mniej zachęcająco.

### Wyliczanka, wyliczanki...

Mam jeszcze dobrych kilka punktów, które można by dodać do tej wyliczanki, ale kiedyś trzeba się zatrzymać. Być może powstanie niebawem druga część tekstu, koncentrująca się bardziej nie na samych grach, a na zachowaniach graczy, otoczeniu i warunkach sprzyjających lub przeszkadzających planszówkowej działalności edukacyjnej. Do tego czasu pomyślcie sami, co można by dodać do tej listy.

# Królestwo

## wojna kosztuje

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

**Gra strategiczna z jednostkami na planszy może skupiać się (tak z grubsza) na dwóch aspektach: kontroli terytorium lub mechanice walki. To, na czym gra chce skupiać się bardziej, można często wyczytać, spoglądając po prostu na układ planszy i nie inaczej jest w przypadku Królestwa. Im pola bitwy bardziej symetryczne i równomierne, tym większy nacisk kładziony jest na sposób rozwiązywania konfliktów, a manewrowanie oddziałami i zajmowanie strategicznych przyczółków schodzą na drugi plan.**

**Królestwo** opiera się na ciekawym, choć abstrakcyjnym, biorąc pod uwagę tematykę, pomyśle. Jest to bardzo prosta strategia, w której bitwy toczymy za pomocą pieniędzy: dosłownie. Za każdym razem kiedy atakujemy przeciwnika, oświadczamy mu, ile złota posiadamy w skarbcu, po czym ukrywamy wyliczoną sumę w dłoni. Jeśli przeciwnik odgadnie, ile odliczyliśmy, udało mu się obronić. Jeśli spudłuje, zwycięstwo w starciu jest nasze. Brzmi... nietypowo i trochę niepoważnie. Bo w końcu jak to tak, bawić się w zgadywanki podczas toczenia bitew?

Oczywiście pieniądze nie są nam potrzebne tylko i wyłącznie do walki. Z jednej kasy musimy opłacić również wystawienie na planszę wojska, którym będziemy chcieli krzywdzić przeciwników. I tutaj zaczyna się kombinowanie – jak znaleźć złoty środek pomiędzy liczbą jednostek na planszy (cztery różne rodzaje posiadające różne zdolności), a prowadzeniem ofensywy. Na dokładkę prowadzenie bitew osłabia bardziej atakującego, ponieważ tylko on musi płacić za walkę i robi to niezależnie od wyniku starcia. Im dłużej się nad tym zastanawiam, tym chyba coraz mniej takie rozwiązanie mi się podoba. Już tłumaczę, dlaczego.

W założeniu jest interesująco. Całe to zarządzanie swoim skarbem i blefowanie z kamienną twarzą lub z drugiej strony: próba przejrzenia planów przeciwnika na podstawie sytuacji panującej na planszy. Czy przeciwnik zapłacił mniej, żeby oszczędzić pieniądze na kolejne ataki lub rekrutacje, czy zależy mu na tym jednym polu i szarpnął się na większą sumę? Meta-gra nad plansza jak się patrzy. W praktyce jednak bywa z tym różnie. Pieniędzy jest mało, więc bitew nie można rozegrać zbyt wiele w zbyt krótkim czasie. Utrata jednostek jest bolesna, ponieważ tracimy nie tylko pieniądze, ale też tury. Rekrutację można przeprowadzić raz na rundę po wyborze odpowiedniej karty i to rezygnując z zarabiania pieniędzy oraz atakowania. Dodajmy, że w grze są tylko cztery rundy. To przeraźliwie krótki czas.

Prowadzenie walki w taki sposób sprawia, że albo muszę jednym atakiem zadać przeciwnikowi straty, po których się nie podniesie, albo liczyć się z tym, że za chwilę zostanę zmieciony kontratakiem. Bo jeśli atakuję i nie udaje mi się, nie tylko nie osłabiłem przeciwnika w żaden sposób, ale sam straciłem pieniądze i jednostkę. Wypadałoby grać ostrożnie, ale jak tu być ostrożnym, skoro gra momentalnie się kończy? Lepiej mocno ryzykować. Ale jeśli mocno ryzykuję i przeprowadzam szybkie ataki, licząc na łut szczęścia, robi się nieprzyjemnie losowo i tracę satysfakcję z ewentualnej wygranej. Ech...

Mam wrażenie, że w pudełku z **Królestwem** jest trochę za mało. Za mało rund do rozegrania, za mało opcji do kombinowania, za mała i za ciasna plansza do podbijania. Najwięcej rzeczy rozstrzyga się tutaj już na etapie przygotowania do gry, kiedy to gracze otrzymują swój początkowy kapitał i jeden po drugim mogą rekrutować oraz wystawiać na planszę jednostki. Ktoś wydał monetę za dużo? Być może przez całą grę będzie miał już pod górkę. Tyle dobrego, że gra wcale nie trwa długo i albo rozstrzyga się bardzo szybko jednym udanym atakiem, albo po kilkunastu minutach sprawdzamy, kto zajął najwięcej pól na planszy.

Wrażenie niewspółmiernego znaczenia pierwszego etapu gry do reszty rozgrywki potęguje też wariant zaawansowany zasad, w którym to na początku oprócz rekrutowania jednostek możemy licytować się o dostępne karty zdolności specjalnych. Taka karta po wylicytowaniu działa przez całą grę, dając nam konkretny bonus. Ocena ich wartości jest tak kluczowa, że błąd w licytacji może dać zwycięstwo lub efektywnie wyeliminować z rozgrywki. Chociaż muszę w tym miejscu przyznać, że z dwojga złego, wolę jednak rozgrywki z użyciem kart. Ich pula jest całkiem spora i skutecznie wpływa na różnorodność rozgrywek. Podczas gry w wariancie podstawowym partie wyglądają niemalże tak samo oraz sprowadzają się tylko i wyłącznie do strzelania na ślepo.

Ciężko mi z czystym sumieniem polecić **Królestwo** jako, nazwijmy to, grę strategiczną. To raczej szybka gra o zarządzaniu pieniędzmi i blefie ubrana w szaty strategii. Nie-

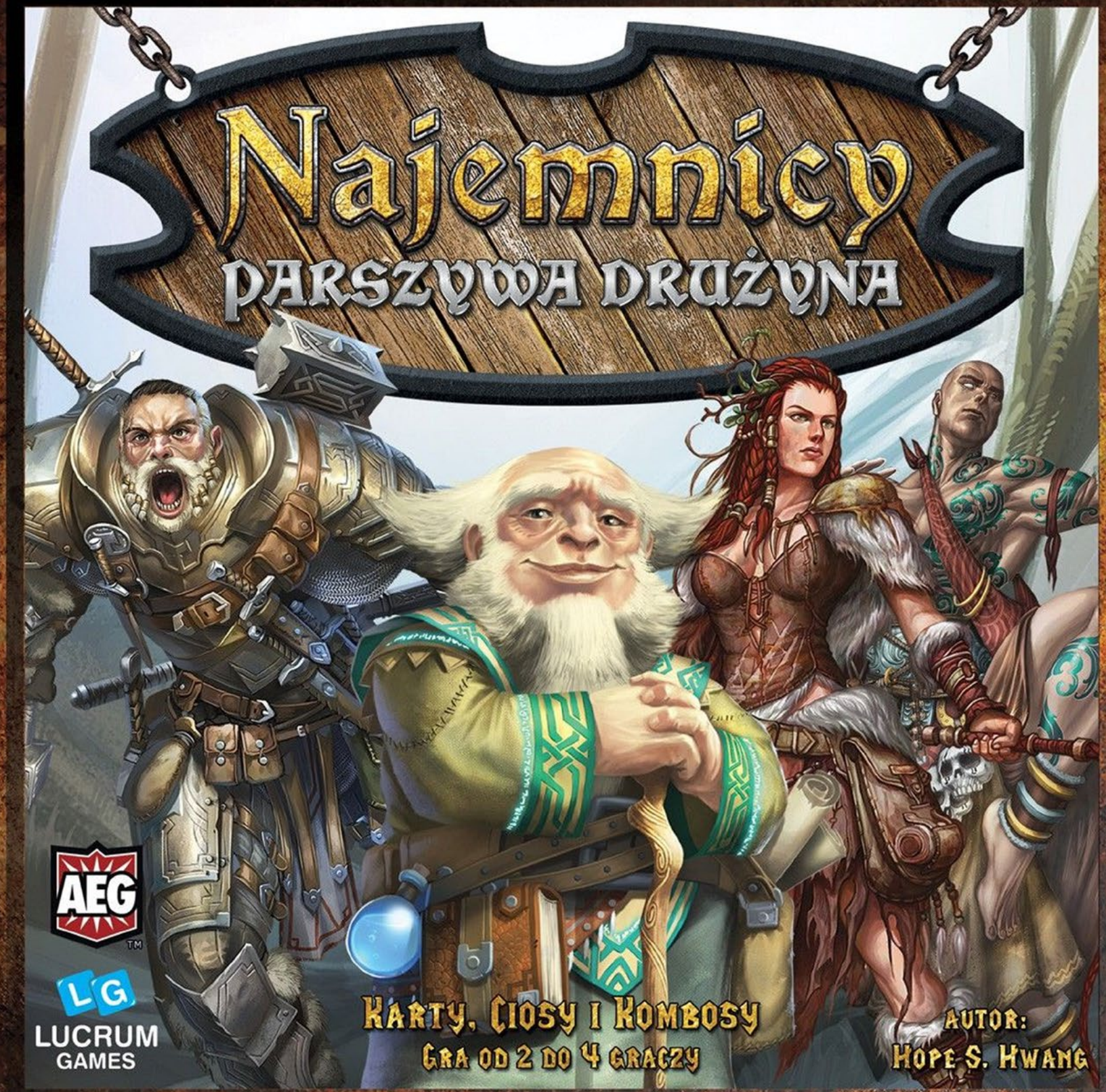
zbyt długa i działająca lepiej na trzy lub cztery osoby niż na dwie. Trochę zbyt krótka, dająca trochę zbyt mało opcji, trochę mało urozmaicona. Ot, taka ciekawostka z intrygującym pomysłem.

**Królestwo**
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

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

✓
- pomysł na rozstrzyganie bitew,
- zarządzanie pieniędzmi, które trzeba przeznaczać zarówno na walkę, jak i na rekrutację jednostek.

✗
- cztery rundy to trochę zbyt krótko, żeby móc pokombinować,
- sprawia wrażenie nieprzyjemnie losowej,
- ogromne znaczenie początkowego rozstawienia w porównaniu do reszty rozgrywki.




# Najemnicy: Parszywa Drużyna

przed wyruszeniem w drogę należy zebrać...

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

**Najemnicy, czyli polska edycja karcianego przeboju firmy AEG pod tytułem Guildhall, ukazali się nakładem Lucrum Games w trzech wersjach: Magią i Mieczem, Nieświęte Przymierze i Parszywa Drużyna. Każdy zestaw oparty jest na dokładnie tej samej mechanice, ale zawiera różne karty – stanowi zamkniętą całość, możliwą jednak do łączenia z innymi częściami. Wezmę dziś na warsztat ostatni z wymienionych zestawów, czyli Parszywą Drużynę, i sprawdzę czy warto się tym tytułem zainteresować.**

Od strony jakościowej i estetycznej gra prezentuje się całkiem dobrze. Solidne pudełko średniej wielkości zdobi fajna ilustracja okładkowa, która przyciąga wzrok i pozwala poczuć klimat zmagań gildii fantastycznych herosów. W środku nie jest wcale gorzej – grafiki na kartach stoją na dobrym poziomie. Nie są może małymi dziełami sztuki na miarę obrazków znanych z karcianek kolekcjonerskich w rodzaju **Magic: the Gathering** lub **Gry o Tron**, ale nie mam też ich za co skrytykować. Podobnie jak papieru, na którym zostały wydrukowane karty, czy tektury, z której wykonano żetony punktów. Jedynie layout kart może wydawać się trochę archaiczny i na pewno mógł zostać zaprojektowany lepiej, ale ogólnie rzecz ujmując, wszystkie komponenty gry wyglądają przyzwoicie. Prezentują po prostu aktualny planszówkowy standard, bez fajerwerków, ale też, co być może ważniejsze, bez żadnych produkcyjnych wtop.

Fabuła **Najemników** to sztampa nad sztampami, absolutny kanon gier fantasy. Oto seria magicznych kataklizmów odsłoniła wejście do podziemnych labiryntów, podobno kryjących legendarne bogactwa. Na miejsce ściągają więc najemnicy o przeróżnych profesjach, a każdy ma tylko jeden cel: zebrać grupę zaufanych ludzi i wyprzedzić konkurencję w wyścigu po skarb. Jak widać, oryginalności nie ma tu za grosz, natomiast pudełko i humorystycznie napisana instrukcja sugerują, że **Najemnicy** to parodia konwencji. No a w końcu co parodiuje się lepiej niż wyświechtane schematy i klisze?

Poza humorem, wspomniana wyżej instrukcja ma jeszcze jedną, znacznie ważniejszą zaletę: jest zwięzła i w naprawdę przystępny sposób przedstawia zasady gry. Te zresztą nie należą do przesadnie skomplikowanych – podstawowych reguł jest zaledwie kilka, a wszystkie pozostałe zapisano na konkretnych kartach. Jak więc działają **Najemnicy**? Od dwóch do czterech graczy rywalizuje o to, kto jako pierwszy zdobędzie dwadzieścia Punktów Zwycięstwa. Na stole zawsze odkrytych jest pięć kart PZ o różnych wartościach. Kupuje się je za skompletowane Cechy, a Cech to po prostu zestaw kart postaci tej samej profesji we wszystkich dostępnych w grze kolorach. W swojej kolejce możemy wykonać dwie z trzech akcji: zagrać kartę i rozpatrzyć jej efekt, odrzucić z ręki karty, które nam nie pasują i dobrać nowe albo kupić PZ. Naczelną zasadą gry jest zaś to, że gracz nigdy nie może mieć przed sobą dwóch identycznych kart. Banał? Tylko w teorii.

Esencją **Najemników** są zdolności poszczególnych kart, odpalane w momencie ich wyłożenia. Są naprawdę ciekawe i, odpowiednio wykorzystane, potrafią sporo w rozgrywce namieszać. Nie bez powodu umieszczone na pudełku hasło reklamowe to: „Karty, ciosy i kombosy". Właśnie możliwość tworzenia kombosów z zazębiających się efektów to najważniejszy element gry i jednocześnie największa zaleta jej mechaniki. Podobnie jak w przypadku Soul Hunters, czyli tytułu, który recenzowałem w 117 numerze, widzę tu odwołania do rozwiązań typowych dla karcianek kolekcjonerskich. Można powiedzieć, że obie gry trochę „udają" CCG lub LCG, tyle że produkt Lucrum Games robi to znacznie lepiej od fińskiego konkurenta. Już sam fakt, że Najemników wydano w trzech różnych wersjach, które można ze sobą łączyć, choć każda jest zamkniętą i grywalną całością, sytuuje ich w bliskim sąsiedztwie „kolekcjonerek", a poza tym są oni po prostu znacznie ciekawszą i głębszą grą niż **Soul Hunters**. Przyznam szczerze, że siadając do pierwszej partii, spodziewałem się lekkiego, niemal imprezowego fillerka, a otrzymałem grę wprawdzie bardzo dynamiczną, ale też i wymagającą skupienia oraz uważnego podejmowania decyzji. Wytrawni taktycy i optymalizatorzy będą tu w swoim żywiole. Oczywiście, jak to zwykle bywa w grach karcianych, w **Najemnikach** występuje pewna losowość, ale da się ją strawić. Pod warunkiem jednak, że w swoich poczynaniach będziemy starać się wyciągnąć dla siebie jak najwięcej z sytuacji „tu i teraz", a nie nastawiać się na długofalowe, strategiczne planowanie.

Gra jest szybka, emocjonująca i pełna negatywnej interakcji – właściwie ciągle odrzucamy bądź podbieramy sobie nawzajem karty, aby tylko uniemożliwić przeciwnikom skompletowanie kolejnego Cechu, a siebie do tego przybliżyć. Pomimo jednak tego, że **Najemnicy** naprawdę wciągają,

nie mogę napisać zbyt wiele pozytywnego o ich klimacie. Mamy do czynienia z grą bardzo dobrą pod względem mechanicznym, ale również bardzo „suchą". W samej rozgrywce nie czuć wcale obecnego w instrukcji i tekstach na pudełku humorystyczno-pastiszowego podejścia do konwencji fantasy. Właściwie fantasy jako takiego też nie czuć prawie w ogóle. Tło fabularne nie ma praktycznie żadnego znaczenia, na kartach zaś widzimy tylko cyferki i symbole, a nie „pełnokrwiste" postaci i ich działania.

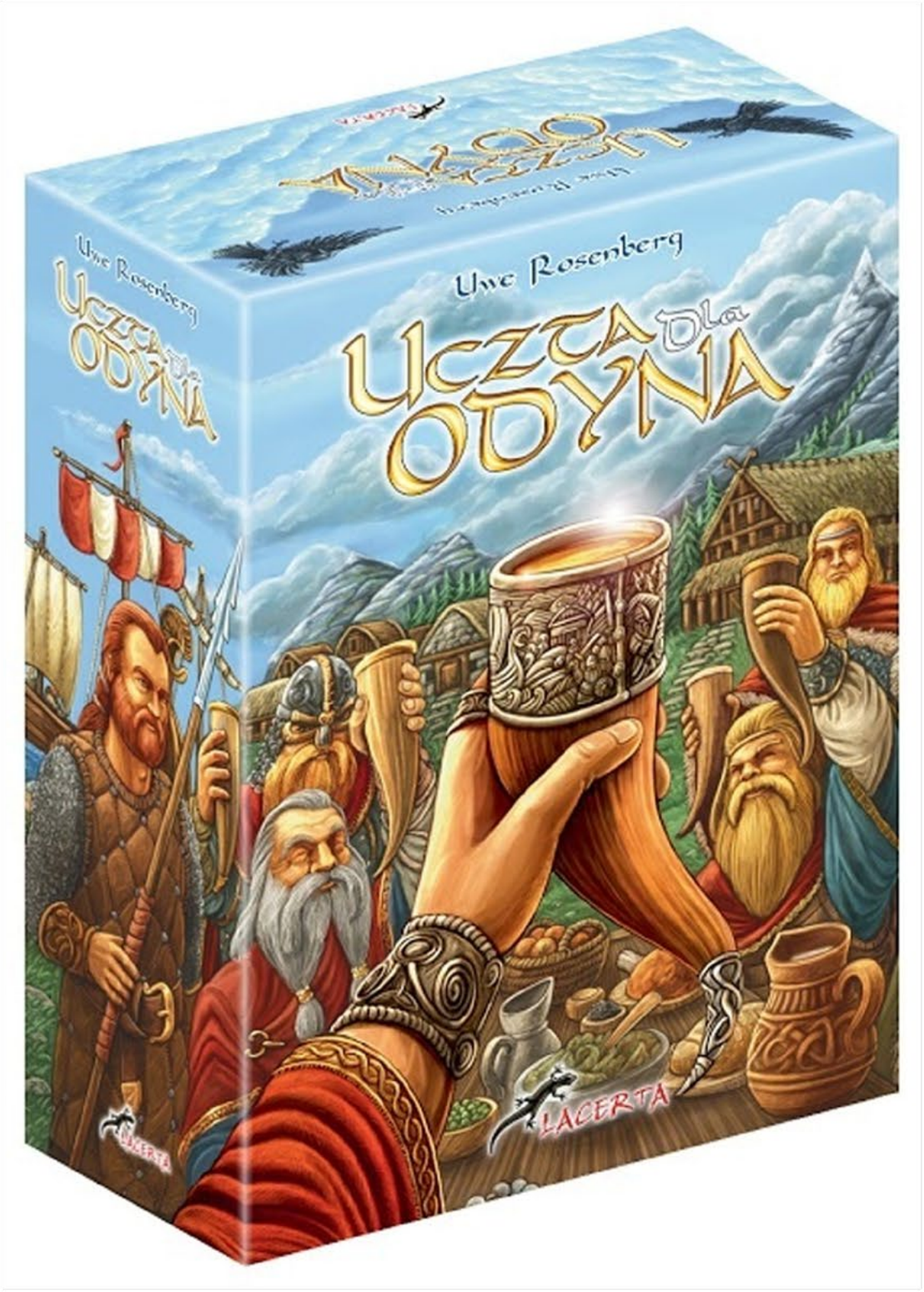
Podsumowując, pomimo że w pudelku znalazłem zupełnie co innego niż się spodziewałem, absolutnie nie jestem zawiedziony. **Najemnicy** okazali się bardzo pozytywnym zaskoczeniem, choć reprezentują typ gier, w którym normalnie raczej nie gustuję. To zadziwiająco wciągająca i angażująca karcianka z masą emocji i interakcji. Banalnie proste podstawowe zasady udało się ciekawie połączyć z nadającymi grze głębi efektami poszczególnych kart. Te są wydrukowane na przyzwoitym papierze i nieźle zilustrowane, a jedynie ich layout mógłby prezentować się trochę lepiej. No i ten brak klimatu... Trochę szkoda, że ta gra to wyłącznie mechanika i zero fabuły, ale i tak muszę ją polecić, ponieważ po prostu jest naprawdę dobra.

**Najemnicy: Parszywa Drużyna**
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: 30-45 minut
Cena: 76,95 złotych

✓
- dobrze napisana instrukcja,
- bardzo proste podstawowe zasady,
- sporo decyzji i głębia taktyczna,
- dynamika i emocje.

✗
- layout kart mógłby być bardziej atrakcyjny,
- zdecydowanie za mało klimatu jak na grę fantasy.




# Uczta dla Odyna

## tetris w wiosce Wikingów

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

**Uwe Rosenberg. Specjalista od prowadzenia gospodarstw rolnych, gdzie hodujemy krowy, owce, zbieramy marchew i budujemy płoty. Człowiek od budowy krasnoludzkich jaskiń i zbierania na przyległych polach zboża lub hodowli owiec. Człowiek, który potrafi pokazać, jak działa wielki port, sadzenie dziwnych fasolek i szycie kołderki. Teraz zabrał się on za prowadzenie wioski wikingów.**

**Uczta dla Odyna** to wielka gra. I nie piszę tego w przenośni. To naprawdę fizycznie wielka gra. Olbrzymie i ciężkie pudło robi wrażenie. Przed wypchnięciem żetonów z wyprasek całość waży chyba ponad cztery kilogramy. Kiedy pozbędziemy się zbędnego kartonu, i tak zostaje trochę ponad trzy kilo zarządzania wikingami. W pudełku kilka planszetek, sporo drewna, masa kart i żetonów, a także dwa plastikowe „segregatory" na żetony. Twórca wiedział, że będą potrzebne. I miał rację.

**Uczta dla Odyna** od początku stara się przytłoczyć gracza. Liczba komponentów, instrukcja, almanach, masa zasad. Z początku nie wiadomo, w co wsadzić ręce i oczy. Po pierwszym czytaniu instrukcji w sumie niewiele się zmienia. Jedyne, co zaczynamy rozumieć to, że dostaliśmy do rąk grę o olbrzymich możliwościach.

Tytuł ten pozwala graczom poprowadzić własną wioskę wikingów. Na ich barki zostaje zrzucone mnóstwo obowiązków. Pozyskiwanie różnych surowców, przetwarzanie ich na różne towary, zdobywanie łupów, eksploracja i oczywiście żywienie mieszkańców naszej wioski (bo przecież Uwe Rosenberg potrafi żywić jak nikt inny). Wszystkie te rzeczy będziemy wykonywać, wysyłając naszych wikingów na pola akcji.

Tak, pola akcji, bo przecież **Uczta dla Odyna** to gra euro. Konkretnie worker placement, choć lepiej zabrzmi viking placement. Naszych wikingów wysyłamy na planszę, na której jest sześćdziesiąt jeden akcji do wykonania. SZEŚĆDZIESIĄT JEDEN! Na Odyna, nie przypominam sobie innej gry euro, w której jest takie bogactwo akcji. Akcje są tu pogrupowane na kilka sposobów. Mamy podział na „gatunki" akcji, czyli akcje handlowe, łowieckie, łupieżcze lub zbieractwo. Drugi podział to jakość akcji symbolizowana przez liczbę wikingów potrzebną do jej uruchomienia. Te w miarę słabe wymagają jednego, a najciekawsze aż czterech. Fajna sprawa. Ale sześćdziesiąt jeden akcji. Od tego aż głowa boli.

Co ciekawe, niektóre z pól wymagają do rozstrzygnięcia rzutu kośćmi. I zanim wszyscy eurofani zakrzykną jednym głosem „Hańba!", spieszę donieść, że ten rzut kośćmi nie dość, iż można w elegancki sposób złagodzić i dostroić do naszych potrzeb, to jeszcze porażka nie jest czymś koszmarnie bolesnym. Te kostki wpisują się w całą tę euromechanikę bardzo dobrze.

Ale po co w ogóle robić te akcje? To proste, aby zdobywać punkty. Zdobywanie punktów w **Uczcie dla Odyna** nie jest jednak proste. Tu nie chodzi tylko o kolekcjonowanie żetonów przedstawiających koszule, len, mięso wielorybów, paciorki lub rewelacyjne łupy wojenne, jak korona królowej Anglii. Chodzi o to, aby te wszystkie rzeczy odpowiednio ułożyć w naszej wiosce. Bo nasza wioska to jedno wielkie pole do **Tetrisa**. Albo **Patchworka**. Mnóstwo na tym polu ujemnych punktów, które trzeba pozakrywać, aby wyjść na zero. Mnóstwo też różnych ikonek zasobów, które jeśli umiejętnie otoczymy żetonami, będą nam przynosiły dodatkowy dochód w każdej turze. Wioska nie wystarczy jednak do zwycięstwa. Gracze będą również budowali budynki będące kolejnymi mniejszymi planszami do punktowania. Będą też mogli odkrywać i zdobywać nowe wyspy. Każda taka plansza to potencjalne punkty. Potencjalne, ponieważ na dzień dobry będą dawały punkty na minus. Trzeba więc będzie najpierw poukładać tetrisowo-patchworkowe klocki i pozbyć się niechcianych minusów. A to nie jest takie proste jak się wydaje, ponieważ obudowano to kilkoma ciekawymi zasadami dotyczącymi sąsiedztwa poszczególnych kolorów kafelków. Jest nad czym kombinować.

Obrazu gry dopełniają karty pomocników, które w pewien sposób potrafią nakierować nasze działania na pewien konkretny tor. Będą nam one dawały bonusy przy jakichś akcjach, co może spowodować, że będziemy chcieli obrać jakiś kierunek gry. Nie zawsze jednak tak się stanie. Dobieranie i zagrywanie tych kart jest zależne od jakości wykonywanych akcji. Może się zatem okazać, że niewiele ich po-

ciągniemy, a jeszcze mniej zagramy. Do tego mamy tu do czynienia z losowością dociągu, jednak nie jest to w tym przypadku aż takie straszne.

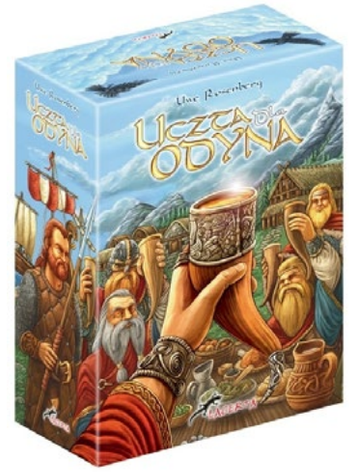
**Uczta dla Odyna** jest wielkim planszowym *sandboxem*. To gra dla tych, którzy uwielbiają masę różnych dróg, w które można się zapuścić podczas rozgrywki. Nie ma tu w zasadzie interakcji między graczami innej niż podebranie akcji, ciekawego kafelka łupów lub kafla nowej wyspy. Co ciekawe, nawet podbieranie akcji nie zawsze zadziała, ponieważ w grze są dwa kafle pozwalające na wykorzystanie jednej z użytych już przez innego gracza akcji (to nam daje w sumie maksymalnie sześćdziesiąt trzy pola akcji do wykorzystania).

Mam problem z takim ujęciem gry. Choć sam lubię tak wielką dowolność, to jednak nie potrafię w **Uczcie...** zlokalizować momentu, który zdecydował o mojej przegranej (bądź wygranej w zbyt małej liczbie przypadków). Przez to nie wiem, czego się wystrzegać, jak zmienić swoją grę w przyszłości, aby znowu nie zbierać batów. A zatem ciężko mi wracać do tej gry, zwłaszcza z uwagi na czas jej trwania. **Uczta dla Odyna** to duża gra, a do tego długa. Sześćdziesiąt jeden akcji i konieczność kombinowania z układem kafelków sprawia, że tury potrafią się ciągnąć jak flaki z wielorybim olejem. Jeśli macie w grupie osoby ze skłonnościami do paraliżu decyzyjnego, trzymajcie je od tej gry z daleka. Ewentualnie rozłóżcie sobie obok coś szybkiego: **Le Havre** albo **Kawernę**.

Grając w **Ucztę...**, miałem wrażenie, że to gra, do której Uwe Rosenberg dążył zawzięcie, tworząc wszystkie inne swoje dzieła. Że w końcu zebrał kawałki swoich innych produkcji i złożył z nich swoje arcydzieło, które ma w sobie najlepsze kawałki innych dzieł. I choć **Uczta dla Odyna** nie sprawia mi osobiście takiej frajdy, jaką powinno sprawiać arcydzieło, dostrzegam, że Uwe Rosenberg w jakimś stopniu swój cel osiągnął. Gra jest wielka, krwista (ale nie krwawa), złożona i bez dwóch zdań daje morze możliwości. Ja jednak wolę chyba usiąść do niektórych gier, z których zaczerpnięto części składowe tej epopei.

**Uczta dla Odyna**
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 1-4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 240 minut
Cena: 259,95 złotych




✓
- masa możliwości,
- masa ciekawych mechanik,
- jakość wykonania,
- wszystko dobrze ze sobą współgra.

✗
- potrafi się ciągnąć,
- podatność na paraliż decyzyjny,
- ciężko czasem stwierdzić, co doprowadziło do naszej porażki lub zwycięstwa.

# Ulm: Tempora im Priscum Aurum

trójwymiarowa katedra i dziewięciopolowa szachownica

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

**Na Ulm Guntera Burkhardta zwróciłem uwagę podczas zeszłorocznych targów w Essen. Gra wyróżniała się bowiem trójwymiarową makietą katedry stojącą na planszy. Ciężko więc było jej nie zauważyć i obojętnie przejść obok. Czy Ulm to tylko gra z cieszącym oko gadżetem? A może kryje się w niej coś więcej?**

Temat gry jest, jak to w przypadku eurogier bywa, mocno naciągany. Gracze kontrolujący zamożne rodziny, poprzez różne działania w tytułowym Ulm, gromadzą punkty zwycięstwa. A to poruszamy się na rzece i im dalej dopłyniemy, tym lepszy będzie nasz wynik. A to wykupujemy wpływy w dzielnicach miasta lub zbieramy towary znajdujące się na kartach. Wszystko to jest niestety szyte grubymi nićmi i naprawdę trzeba sporej wyobraźni, aby wczuć się w tematykę gry. Mimo to nie mam poczucia, że coś mnie tu uwiera. Przymykam na to oko i skupiam się bardziej na rozwiązaniach mechanicznych, ponieważ te są naprawdę ciekawe.

Zacznę może od tego, że autor **Ulm**, pomimo sporego dorobku, nie zasłynął niczym specjalnym. Być może dlatego sceptycznie podchodziłem do tytułu, zakładając, że niczego specjalnego w nim nie odkryję. Okazało się jednak, że mnie zaskoczył. Główną mechaniką wykorzystaną w grze jest niezwykle ciekawy pomysł na wybór możliwych do wykonania przez gracza akcji. Każdy wykona ich w swojej rundzie trzy, a o tym, jakie one będą decyduje dziewięciopolowa szachownica, na której umieszczone są płytki akcji. Gracz w swojej turze losowo wyciąga jedną płytkę z woreczka, a następnie przepycha płytki i w ten sposób decyduje, które akcje uda mu się zrobić w rundzie. Mechanizm ten jest innowacyjny i wprowadza powiew świeżości do gier euro. Gdyby nie ten pomysł, **Ulm** byłoby po prostu kolejnym średnio ciężkim tytułem, jakich wiele na rynku. Ale dzięki niemu, trzeba się mocno nagłówkować, żeby zrobić to, co się chce.

Jako że gramy tylko dziesięć tur, potencjalnie wykonamy tylko trzydzieści akcji, więc ich wybór jest niezwykle istotny. Oczywiście, że może się zdarzyć mocno nieciekawy układ i pechowy dociąg z woreczka, ale nikt nie twierdził, iż w tej grze będzie lekko. Warto wspomnieć, że same akcje są proste i wykonuje się je wręcz mechanicznie. Możemy przesunąć barkę na rzece, zdobyć pieniądze, wziąć jedną z płytek akcji wypchniętych z szachownicy, umieścić swój dysk w dzielnicy i zakupić kartę. Akcje są ze sobą mocno powiązane.  By kupić kartę, musimy zapłacić płytkami akcji, do umieszczenia dysku potrzebujemy pieniędzy, a pozycja barki ustala, gdzie to możemy robić. Te zależności w połączeniu z małą liczbą rund powodują, że **Ulm** to gra pełna dylematów, co zrobić i w jakiej kolejności. Ciągle mamy albo za mało zasobów, albo za mało akcji potrzebnych do realizacji planu. Dodając do tego losowy dobór żetonów akcji, musimy nastawić się na to, że co rundę należy być gotowym do poświęcenia części planu na rzecz czegoś innego. Ważnym elementem gry jest zdobywanie kart, które dają nam albo bonusy natychmiastowe, albo punktują na koniec gry. Głównym mechanizmem tej punktacji jest zbieranie zestawów. Tutaj też musimy nastawić się na to, że losowy dociąg kart może nam mocno pokrzyżować plany i wpłynąć na końcowy wynik.

Graficznie gra jest przepięknie przygotowana. Menzel jak zwykle nie zawiódł i namalował świetną okładkę, piękną planszę oraz karty. Niestety, pomimo tego czytelność planszy jest bardzo mała.  Podczas początkowych partii łapałem się na tym, że nie widziałem oznaczeń na planszy i trudno mi było zauważyć na niej wszystkie rzeczy. Po trzeciej czy czwartej rozgrywce „nauczyłem” się widzieć, co się na niej dzieje, ale uważam, że mogłaby być znacznie czytelniejsza. Trochę szkoda, że atrakcyjność formy nie idzie w parze z jej przejrzystością. Na planszy znajdziemy kilka graficznych smaczków, ale aby nie psuć wam zabawy, zachęcam do ich samodzielnego wyszukania.

Tak jak napisałem wcześniej, gra ma dość proste zasady i szybko się je tłumaczy. Niestety nie rozumiem, dlaczego zdecydowano się na stworzenie instrukcji składającej się z dwóch odrębnych dokumentów. W jednym mamy zwięźle i przejrzyście wyjaśnione najważniejsze zasady. W drugim, Kronice miasta Ulm, mamy wyjaśnienie działania akcji, szczegółowe zasady pozyskiwania pieczęci i opis kart. Nie rozumiem tego zabiegu. Utrudnia on zapoznanie się z grą i powoduje, że często podczas pierwszej rozgrywki musimy zaglądać raz do jednej, raz do drugiej instrukcji.

**Ulm** oferuje dwa warianty rozgrywki. Podstawowy, w którym mamy niewielką zmienność partii oraz zaawansowany, w którym losowo wchodzą wydarzenia. Urozmaica to kolejne partie, ale w pewien sposób wprowadza kolejne ograniczenia. Wydarzenia są przeważnie negatywne i wymuszają na graczach pewne wybory w rundzie. Wprowadzają w ten sposób kolejne trudne opcje, co może frustrować graczy. Mimo to bardzo dobrze, że autor zadbał o to, aby urozmaicić rozgrywkę o różne warianty, gdyż zyskuje na tym regrywalność tytułu.

Gra nieźle się skaluje. Rozgrywki dwuosobowe różnią się od tych w pełnym składzie tym, że na planszy jest nieco luźniej, łatwiej umieszczać dyski w dzielnicach, ale trudniej poruszać się na rzece. Zarówno jednak w dwie, trzy, jak i cztery osoby, **Ulm** dobrze się sprawdza i nic mechanicznie w nim nie zgrzyta. Gra jest szybka, partie trwają od czterdziestu do sześćdziesięciu minut i oferują naprawdę sporo frajdy, jak na tak krótki czas gry.

Podsumowując, **Ulm** to ciekawe, średnio ciężkie euro z wybitnym pomysłem na wybór akcji. Siatka zależności pomiędzy nimi zadowoli osoby lubiące pogłówkować podczas gry. Losowość związana z wyborem akcji lub doborem kart, może jednak trochę frustrować graczy lubiących mocno planować swoje rozgrywki. Gra jest silnie taktyczna, co sprawia, że musimy być przygotowani na zmianę swoich planów z rundy na rundę. Jeśli lubicie gry strategiczne, **Ulm** może was niestety zawieść. Krótki czas rozgrywki, sporo myślenia nad planszą, intuicyjne zasady, mnogość możliwości punktowania to niezaprzeczalne atuty tego tytułu. W mojej opinii to gra, która zasługuję na trochę więcej niż tylko chwila uwagi. Jeśli lubicie gry w stylu euro, szukacie czegoś świeżego, a jednocześnie dobrego, **Ulm** powinien trafić na wasz stół.

**Ulm: Tempora im Priscum Aurum**
Zrecenzowała: Michał „Windziarz" Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 40-60 minut
Cena: 159,95 złotych

✓
- genialny mechanizm wyboru akcji,
- piękne wydanie,
- świetny stosunek czasu gry do główkowania.

✗
- mała czytelność planszy,
- rozbicie instrukcji
- na dwie części.

reklama

GeekMod.pl

**Porządek musi być!**

# Vikings Gone Wild

## cyfrowi Wikingowie w papiero-wej odsłonie

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

**Nie jestem fanem gier komputerowych i aplikacji na urządzenia mobilne. Zapewne jestem w mniejszości, ponieważ sądząc po popularności takich produktów, większość osób ma zainstalowaną na swojej komórce lub tablecie jakąś aplikacje do grania. To ogromny rynek klientów i nic dziwnego, że niektórzy wydawcy planszówek decydują się na przejęcie części z nich. Jednym z nich jest firma Lucky Duck Games, która zdecydowała się wykupić licencję popularnej marki aplikacji Vikings Gone Wild i przenieść ją na planszę. Gra została z sukcesem ufundowana na platformie Kickstarter oraz w Polsce na wspieram.to za sprawą Games Factory.**

**Vikings Gone Wild** to gra, która została wsparta na ponad dwieście tysięcy dolarów w kampanii na **Kickstarterze** i na ponad sto dwadzieścia pięć tysięcy złotych na **wspieram.to**. W obu przypadkach możemy mówić o sporym sukcesie komercyjnym. Czy gra się jednak broni, czy też wykorzystała jedynie popularność aplikacji? Mamy tu do czynienia z typową grą opartą na budowaniu talii, w której przewodzimy klanem tytułowych Wikingów i prowadzimy sobie sielskie życie, rozbudowując własną osadę, plądrując sąsiadów i broniąc się przed nimi. Głównym mechanizmem wykorzystanym w pozycji jest zakup kart, dzięki którym będziemy wykonywać działania w grze. Ciekawym pomysłem jest zastosowanie dwóch walut umożliwiających rozbudowę ręki, czyli złota i piwa. W większości znanych gier opartych na budowaniu talii (**Dominion**, **Kamień Gromu**) mieliśmy jeden zasób pozwalający na kupowanie kart. Zastosowanie dwóch to pewnego rodzaju novum i ukłon w stronę tematyki gry. W końcu, co to za Wikingowie, którzy nie piją piwa i nie gromadzą złota? Drugim pomysłem dość rzadko wykorzystywanym w grach tego typu jest użycie planszy. Nie jest to rozwiązanie popularne, ponieważ we wszystkich deckbuilderach nie jest ona potrzebna, gdyż to karty są osią rozgrywki. W **Vikings...** zdecydowano się ją dodać, co znacznie poprawia czytelność gry i ułatwia przygotowanie do rozgrywki. Każda karta ma tu swoje miejsce, a sam tytuł ładnie prezentuje się na stole.

**okiem mat_eyo**

Dla mnie gra jest połączeniem budowy talii oraz budowy i gry stołem. Większość kart kupujemy do naszej talii, jak w klasycznym *deckbuildingu*, budynki zaś wystawiamy na stół, żeby w dalszej części gry korzystać z ich umiejętności. Fajnym zabiegiem są dwie waluty, za które kupujemy karty. Wymaga to odrobinę innego planowania, niż w klasycznym *deckbuilderze*, zmniejsza też szansę na to, że nie uda nam się kupić żadnej karty.

Jednym z głównych działań, które będziemy wykonywać w grze jest rozbudowa własnej osady. Gracze rozpoczynają z Ratuszem, a następnie mogą dokupywać kolejne budynki. To właśnie dzięki nim będziemy mogli przechowywać nasze zasoby, zdobywać kolejne karty lub przechowywać je na następne rundy. Możemy też rozbudowywać nasz ratusz, co pozwoli nam na posiadanie większej liczby zabudowań. Co ważne, możemy w różny sposób planować rozbudowę swojej wioski, a to jak ona wygląda, będzie wpływało na to czy będziemy grali raczej pasywnie, czy ofensywnie. Muszę przyznać, że rozwiązanie polegające na wykładaniu części kart przed siebie i nie zapychaniu w ten sposób swojej ręki przypadło mi do gustu. Dzięki budynkom zyskujemy jakieś stałe zdolności, a także planujemy swoją strategie na konkretną partię. Musimy jednak pamiętać, że mogą one stać się celem ataku innych graczy. A skoro o tym mowa, muszę przyznać, że w **Vikings Gone Wild** mamy sporo negatywnej interakcji pomiędzy grającymi. Możemy bowiem napadać na budynki znajdujące się w osadzie przeciwnika, czerpiąc z tego profity. Atakowany może jednak bronić się, pozostawiając napastnika z pustymi kieszeniami. Możemy także atakować karty pojawiające się na Ścieżce Odyna. Te nie mogą się bronić, są więc łatwiejszym łupem dla kogoś grającego ofensywnie. Ścieżka Odyna to kolejny pomysł odróżniający **Vikings...** od innych gier deckbuildingowych. To właśnie tutaj pojawia się część kart, które będziemy mogli dokupić do swojej ręki. Przeważnie w tego typu grach karty leżą przed graczami i każdy ma takie same szanse na ich zdobycie. Tutaj pojawiają się one w sposób losowy, przez co jest do nich ograniczony dostęp. Powoduje to, że trochę mniej możemy planować swoje działania, niż na przykład we wspominanym już **Dominionie**. Mechanizm ten wprowadza element zaskoczenia i nieprzewidywalności, ale wpływa także na zwiększenie regrywalności tytułu.

**okiem mat_eyo**

Ataki na budynki innych graczy to trzon rozgrywki. Jest tu element blefu i „czytania" przeciwników, gdyż obrońca ma możliwość zagrywania kart obrony, a atakujący musi pierwszy zagrać karty ataku i nie ma możliwości dołożenia ich po ruchu obrońcy. Cieszy, że ataki nie bolą ofiary, zniszczone budynki ciągle działają i tylko w niektórych sytuacjach tracimy zasób. Dobrym rozwiązaniem jest też zasada o atakowaniu tylko jednego gracza. Boli jednak to, że niszczenie budynków przeciwników jest tak naprawdę jedynym źródłem zdobywania punktów.

Wykonanie i wygląd gry stoi na bardzo wysokim poziomie. Komiksowy styl ilustracji pewnie nie każdemu przypadnie do gustu, ale trzeba przyznać, że jego miłośnicy na pewno będą zadowoleni. Oprawa graficzna nadaje tytułowi lekki i przyjemny charakter. Plansza jest bardzo czytelna, zawiera informacje pomocnicze i usprawnia rozgrywki. Żetony prezentują

się świetnie, a wypraska pozwala na szybkie spakowanie gry. Instrukcja do gry jest bardzo czytelna, dobrze przetłumaczona i w przystępny sposób wyjaśnia wszelkie zasady gry podstawowej.

**okiem mat_eyo**

Wykonanie gry stoi na dobrym poziomie, szczególnie cieszą drewniane beczki z piwem i sztabki złota. Niestety karty są dosyć cienkie i po kilku rozgrywka już widać ślady na krawędziach. Plansza służy tylko i wyłącznie porządkowaniu rozgrywki, co robi dobrze, choć dziwi, że dla jednej (a z dodatkiem ze wspieram.to już dwóch) tali brakuje na niej miejsca. Minusem w wersji ze wspieram.to jest brak instrukcji wprowadzania do gry bonusowych kart.

**Vikings Gone Wild** to bardzo ciekawy *deckbuilding*. Mamy tu wiele nowatorskich rozwiązań, które nadają tytułowi wręcz hybrydowy charakter. Niby osią gry nadal jest zarządzanie i budowanie ręki kart, ale budujemy tu również wioskę, napadamy innych i mamy zmienną pulę dostępnych kart. To wszystko mocno odświeża tę kategorie gier i wprowadza ją na nowy, wyższy poziom. Warto dodać, że gra ma też mocny charakter wyścigowy, chcemy bowiem szybko realizować posiadane na ręce karty misji: w końcu dają nam one upragnione Punkty Zwycięstwa. To też nowość dodana do starej i trochę już oklepanej mechaniki. Gra całkiem dobrze się skaluje, aczkolwiek im więcej osób, tym mniejszy mamy wpływ na to, jakie karty uda nam się pozyskać. W moim odczuciu rozgrywki w trzy osoby są najbardziej satysfakcjonujące i właśnie w tym składzie gra pokazuje wszystkie swoje atuty.

Gra jest dość dynamiczna i pozwala na rozegranie partii nawet w pół godziny. To ogromna zaleta, ponieważ często mamy tu syndrom jeszcze jednej partii. Opisywany przez mnie tytuł to edycja ze wspieram.to zawierająca dodatkowe sto dziesięć kart, które zostały ufundowane dzięki wspierającym projekt. Nie ukrywam, że jest to ogromna zmiana jakościowa, gdyż wersja podstawowa jest dość okrojona. Grając wyłącznie zestawem kart z podstawki, można po kilku partiach dojść do wniosku, iż czegoś brakuje i że kart powinno być znacznie więcej. I właśnie te ekskluzywne karty z wyprzedanej już wersji niwelują to poczucie i dodają bardzo dużo dodatkowej treści do gry. Zarówno oryginalny jak i polski wydawca zapowiedzieli wspieranie produktu poprzez przygotowanie i dystrybucję dodatków. To na pewno cieszy, ponieważ o życiu każdej gry deckbuildingowej decyduje jej systematyczne odświeżanie i dodawanie zawartości. **Vikings Gone Wild** to bardzo dobry tytuł do nauki gier z budowaniem talii i jednocześnie powiew świeżości dla miłośników gatunku. Myślę, że warto po niego sięgnąć i spróbować swoich sił w zarządzaniu osadą Wikingów.

**okiem mat_eyo**

Vikings Gone Wild to udane połączenie *deckbuildingu* i budowy stołu, choć żadna z tych składowych nie jest zrobiona w sposób porywający. W części *deckbuildingowej* brakuje mi możliwości wyrzucania kart z talii, natomiast rodzajów budynków jest dosyć mało i wszystkie dotyczą manipulowania surowcami (jeśli kartę również uznamy za zasób). W obu składowych brakuje mi wykręconych umiejętności na kartach i tworzenia z nich ciekawych kombosów. Gra ma jednak swój charakter, wynikający z połączenia wspomnianych mechanik, stanowi więc interesującą odskocznię od klasycznych *deckbuilderów*. Brak skomplikowanych zasad sprawia, że gra nadaje się dla ludzi wchodzących w świat gier planszowych. To bardzo solidny tytuł, który szczerze polecam.

**Vikings Gone Wild**
Zrecenzował: Michał „Windziarz" Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 169,95 złotych

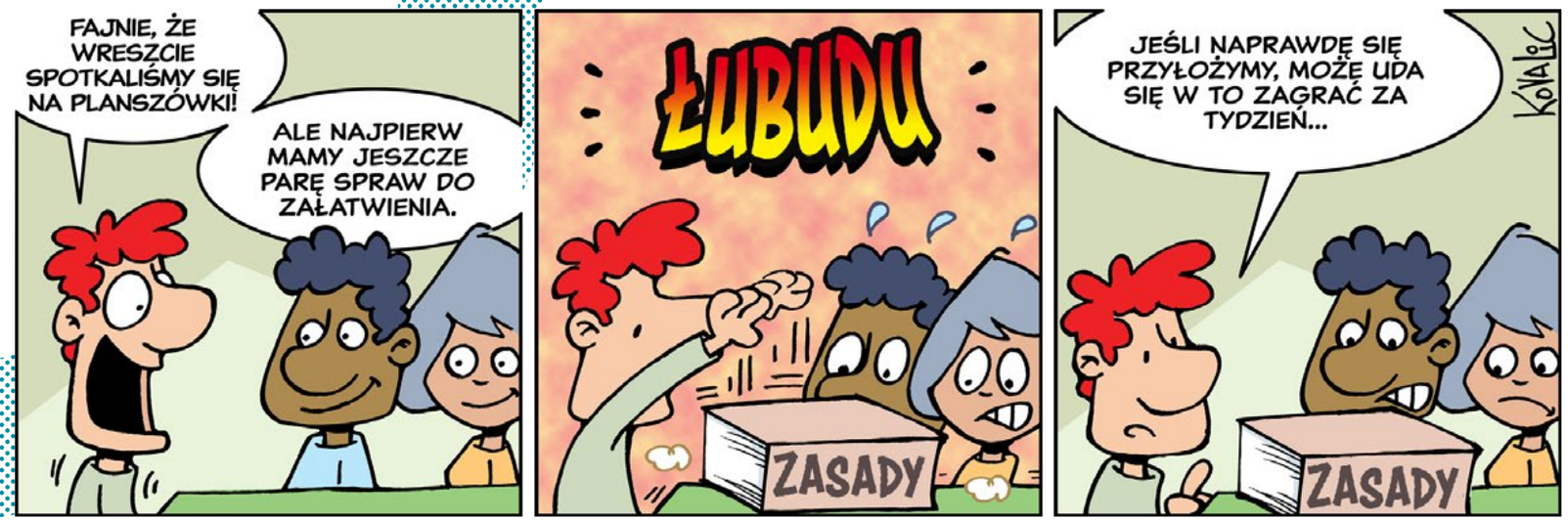
✓
- odświeżenie mechaniki budowania talii,
- piękne i staranne wydanie,
- ilustracje,
- masa dodatkowych kart...

✗
- ... do których brak szczegółowych opisów.

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
gier
familijnych

# silnik, spaliny i szybkie maszyny

**W grach interesują mnie głównie sprawność i innowacyjność mechaniczna, a klimat schodzi z reguły na dalszy plan. Są jednak tematy, które poruszone w grach sprawiają, że serce zaczyna mi szybciej bić. Jednym z nich jest z całą pewnością sport, który traktowany jest w planszówkach po macoszemu. Wystarczy więc, żeby gra dotykała tematów okołosportowych, niekoniecznie w pełni poważnie (Blood Bowl – Menedżer Drużyny), a już trafia na mój zakupowy radar. Królową sportów motorowych interesowałem się od dziecka, podziwiając wyczyny Schumachera, później zaś miłość ta została podsycona występami Roberta Kubicy. Pewne więc było, że Automobiles prędzej czy później trafią na mój stół. Gra zameldowała się więc na pole position, czy jednak nie jest to aby poziom piłowania Golfa na ręcznym, na parkingu pod Biedronką?**

### Sekwencja startowa

Automobiles to gra dla od dwóch do pięciu graczy wydana przez Alderac Entertainment Group i razem z Planes oraz Trains wchodząca w skład ich trylogii Destination Fun. Autor gry, David Short, ma na koncie wspomniane Planes oraz ciepło przyjętą wśród fanów ciężkiego euro Ground Floor, co od razu nastroiło mnie pozytywnie do jego najnowszego dziecka. Automobiles możemy obecnie kupić jedynie w wersji angielskiej, choć wiem, że jedno z polskich wydawnictw prowadzi rozmowy z AEG. Być może więc już w przyszłym roku będziemy mieli okazję zagrać w wersję polską.

**Pierwszy zakręt**

Gra wydana jest bardzo porządnie, choć komponentów nie ma dużo. Znajdziemy w niej sporo drewnianych kosteczek, trochę kart i grubą planszę. Jest ona dwustronna, z dwoma różnymi torami wyścigowymi. Kosteczki przechowywane są w dwóch zamykanych, plastikowych organizerach, na które mamy specjalne miejsce w wyprasce. Zabieg z jednej strony bardzo fajny, gdyż wydatnie skraca rozkładanie gry i ułatwia jej „obsługę", z drugiej jednak zajmuje bardzo dużo miejsca. Pudełko jest w wymiarach standardowego kwadratu, jednak jeszcze wyższe, a zawartość spokojnie zmieściłaby w pudle o połowę mniejszym, oczywiście bez organizerów.

Karty są standardowej jakości, poza tym tasuje się je raz, przed rozgrywką, a później nie dotyka, więc spokojnie obejdą się bez koszulek. Mają przyjemne dla oka grafiki, które dodatkowo podkreślają charakter karty. Jeśli odnosi się ona do niebieskiej kostki, to nie tylko ramka jest w tym kolorze, ale również i ilustracja. Całości dopełniają miłe w dotyku woreczki do losowania kostek oraz cienkie, lecz funkcjonalne planszetki graczy. Te również, tak jak plansza, są dwustronne, jednak obie strony mają identyczny charakter. Na jednej znajdziemy wyścigowy bolid, na drugiej samochód turystyczny. Pierwsza lampka ostrzegawcza zapaliła się w głowie – jak to, w grze wyścigowej nie ma znaczenia czym jeżdżę? O tym za chwilę.

Pochwały należą się instrukcji, która w zwięzły i jasny sposób tłumaczy wszelkie aspekty gry, obfituje również w przykłady. Po jej lekturze nie sposób jest grać źle. Można mieć wątpliwości odnośnie działania niektórych kart, lecz tutaj znów z odsieczą przybywa instrukcja, która tłumaczy wszystkie z nich. Spis zasad sprawdza się więc świetnie jako nasz inżynier wyścigowy i bezboleśnie prowadzi przez rozgrywkę.

**Pit stop**

Mechanicznie Automobiles to wyścig na planszy oparty o budowanie talii. Znajdzie się zapewne sporo osób, które będą twierdziły, że to bag building, czyli budowa zawartości woreczka. Technicznie rzecz biorąc, mają oni rację, jednak ja będę trzymał się swojej interpretacji. W grze pozyskujemy kolorowe kosteczki, a każda z nich odpowiada karcie w tymże kolorze. Gdyby zamienić kostki na karty, nie zmieniłoby się praktycznie nic. Rozwiązanie z kostkami i woreczkiem jest wygodniejsze, ma też jedną przewagę nad kartami. Przychodzi moment, w którym większość kostek trzymamy na naszej planszetce, w sekcji kosteczek odrzuconych. Jednym rzutem oka jesteśmy w stanie ocenić wtedy proporcje naszej talii – np. mam sporo żółtych, a za mało szarych i czarnych. W takim Dominionie mogę oczywiście przejrzeć stos kart odrzuconych, jednak oszacowanie zawartości nie jest takie łatwe.

Nieprzypadkowo nawiązałem do Dominiona, który jest dla mnie deck buildinigiem idealnym. Rozgrywka w Automobiles jest prosta, a schemat tury prawie tak nieskomplikowany, jak dominionowe ABC. Rozpoczynamy z siedmioma kostkami do wykorzystania. Ich kolory odpowiadają poszczególnym kartom, z których pięć jest stałych, a pozostałe pięć losuje się przed grą. Każdy kolor posiada cztery różne karty. Akcje na nich zawarte są proste, dotyczą poruszania samochodem lub manipulowania zawartością naszego woreczka (talii).

Faza akcji polega na aktywacji poszczególnych kosteczek i wykonywaniu treści przyporządkowanych im kart. Kostki wpływające na ruch naszego auta ustawiamy na planszy, pokazując trasę, jaką chcemy pokonać, jednak jeszcze nie poruszamy samym pionkiem. Po akcjach możemy użyć niewykorzystane kosteczki do zakupu kolejnych. Tak, dobrze czytacie, nie trzeba kupować specjalnych kosteczek, które są jedynie walutą. Tutaj każda kostka ma pewną siłę nabywczą i może być użyta podczas tury do wykonania akcji lub zakupu. Koniec z zapychaniem talii „hajsem", koniec ze złym dociągiem. Wylosowałem kostki, których w danym momencie nie mogę wykorzystać? Nic straconego, użyję ich do zakupu kolejnych i rozbudowy talii. To świetny zabieg mający pozytywny wpływ na tempo i rytm gry.

Po zakupach przychodzi czas na najważniejsze, czyli poruszenie naszym autem. Na torze znajdziemy pola w czterech kolorach: biały, jasno i ciemnoszary, oraz czarny. Kolorom tym przyporządkowane są kostki, każda pozwala poruszyć się po odpowiednim polu. Im ciemniejszy kolor, tym dłuższe pole – czarny to dwa ciemnoszare, cztery jasnoszare i osiem białych. Niektóre pola są dwukolorowe, więc możemy na nie wjechać jedną z dwóch kostek. Jeździć możemy tylko po polach sąsiadujących, ale nie na boki, nie możemy też przeskakiwać samochodów przeciwników. Co powstrzymuje nas przed zakupem samych czarnych kostek i pokonywaniu kolejnych okrążeń z zawrotną prędkością? Układ toru, gdyż pola różnie się ze sobą stykają, oraz zużycie naszego samochodu. Po poruszeniu się dobieramy brązowe kostki zużycia, w liczbie zależnej od najwyższego koloru, po którym w danej rundzie jechaliśmy. Kostki te to zapychacze, nie robią nic poza rozwodnieniem talii i utrudnieniem dociągu wartościowych kolorów. Jeśli jednak zakończymy ruch bezpośrednio za przeciwnikiem, chowając się w jego cieniu aerodynamicznym, nie dobieramy kostek zużycia w ogóle. Daje to spore możliwości kombinowania, gdyż czasem opłaca się pojechać krócej, ale skończyć zaraz za rywalem. Rozgrywając swoją turę, widzimy też, jakie kostki do dyspozycji mają przeciwnicy, co pozwala na efektywne blokowanie ich ruchów.

Po poruszeniu samochodem przesuwamy kostki na pole zużytych i dobieramy z worka nowe, aby patrząc na poczynania przeciwników, ustalić swój plan na kolejną turę. Jeśli zaś dociągniemy za dużo brązowych kostek, możemy zdecydować się na alternatywne działanie, czyli pit stop. Usuwamy wtedy wszystkie brązowe kostki z aktywnej puli i kończymy turę. Nie jedziemy, ale nasza maszyna powinna w dalszej części wyścigu działać lepiej.

**Ostatnia prosta**

Kto przejedzie ustaloną przed grą liczbę okrążeń i znajdzie się najdalej za metą, ten wygrywa. Co ważne, każdy z graczy ma możliwość dograna swojej tury, tak żeby wszyscy mieli ich tyle, co gracz rozpoczynający. Nie zawsze więc pierwszy gracz na mecie wygrywa. Jeśli minie ją kilku zawodników, zwycięzcą zostaje ten, który zatrzyma się najdalej. Okrążeń możemy jechać maksymalnie siedem, lecz tak jak instrukcja, polecam grać na trzy lub

cztery. Można wtedy pobawić się już w budowę talii, a jednocześnie gra się nie dłuży, trwając około 45-60 minut, w zależności od liczby graczy. Od składu osobowego zależy też nieco charakter rozgrywki. Przy dwóch osobach tor jest trochę zbyt duży, rzadko mamy możliwość podczepić się pod przeciwnika lub go blokować. Pięć samochodów na planszy robi wrażenie, ale wtedy odrobinę zbyt długo czeka się na swój ruch. Mnie najlepiej grało się na cztery osoby. Przy trzech również jest bardzo dobrze, choć odrobinę luźniej.

Wróćmy do tematu wyścigów i jego oddaniu w mechanice. Jest on odzwierciedlony pobieżnie, co dla mnie było rozczarowaniem. Kostki używane do poruszania się to biegi. Najszybszy, czarny kolor to szósty bieg, a wolny, używany na wirażach biały, to bieg trzeci. Jest to w porządku, jednak nie rozumiem, jak wyciągnięcie i użycie podczas okrążenia kostki będącej menedżerem lub oponami ma wpłynąć na jazdę mojego auta. Przez radio dowiaduję się, że podpisałem nowy kontrakt reklamowy, więc mogę już spokojnie jechać? I tak kilka razy podczas wyścigu? Czy może mój dział R&D wpadł na pomysł, jak usprawnić opony, co poprawiło moją przyczepność w trakcie okrążenia? Nie wspominając już o oczywistym absurdzie robienia pit stopu w dowolnym miejscu na torze, bez konieczności zjazdu do alei serwisowej... Jasne, wiem, że takie kompromisy są w grze planszowej niezbędne, jednak ja liczyłem w tej kwestii na więcej. Klimat w Automobiles idealnie ukazuje planszetka gracza, która może być równie dobrze bolidem, jak i autem turystycznym. Dopóki nie wchodzimy w szczegóły to czuć, że są to jakieś wyścigi, gdzieś na kartach mamy silnik lub zawieszenie, gdzie indziej ekipę mechaników. Jeśli jednak spróbujemy zgłębić detale, klimat uleci szybciej, niż bolid F1 rozpędza się do setki.

Nieco wątpliwości budzi regrywalność. Tory są tylko dwa, karty losujemy z dosyć niewielkiej puli, nie wszystkie mają też równie duży wpływ na rozgrywkę. Dwa zestawy kart, różniące się od siebie niebieską lub zieloną barwą potrafią dać zupełnie inne odczucia z gry, a żółty lub fioletowy takiej zmienności już nie da.

Mimo wszystko będę chwalił Automobiles. Jest to świetne połączenie deck buildingu z planszą, jedno z najlepszych, w jakie grałem. Rozgrywka jest szybka, emocjonująca i daje to, co najważniejsze w karciankach, czyli kombosy. W późniejszych etapach wyścigu niczym dziwnym jest, kiedy w wyniku dobrej budowy talii mogę w jednej turze przejechać trzy czwarte okrążenia na raz. Gra daje mnóstwo frajdy, na pewno zostanie w mojej kolekcji i zaopatrzę się w dodatek, który zapewnia nowe trasy, większą pulę kart, a także nowinki mechaniczne oraz możliwość rozegrania sezonu, na który składa się kilka wyścigów!

**Automobiles**

Zrecenzował: Maciej „mat_eyo” Matejko

Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 10+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 199,95 złotych

- tempo gry,
- kombosy,
- połączenie budowania talii z planszą.

- powierzchowny klimat,
- regrywalność,
- zbyt duże i pustawe pudło.

# DOMEK

rebel

duży dodatek wprowadzający
nowe mechaniki i umożliwiający
grę w większym gronie!

kącik gier historycznych

# Elusive Victory (GMT Games)

**Elusive Victory: The Air War over the Suez Canal, 1967-1973 to, jak wskazuje pełny tytuł, gra poświęcona konfliktom między Izraelem i Egiptem mającym miejsce w latach 1967-1973 wokół Kanału Sueskiego, ze słynną wojną sześciodniową na czele. Gra nie przedstawia całości działań wojennych, a jedynie operacje lotnicze. Zasady oparte są na wydanym wcześniej Downtown: Air War over Hanoi 1965-1972 poświęconym działaniom lotniczym podczas wojny w Wietnamie. Wydawcą obu tytułów jest GMT Games. Warto wspomnieć, że w 2004 roku gra Downtown otrzymała dwie ważne nagrody w świecie gier wojennych: Lee Brimmicombe-Wood otrzymał nagrodę Jamesa F. Dunnigana dla najlepszego projektanta, zaś graficy (Rodger B. McGowan i Philip A. Markgraf) otrzymali nagrodę Charlesa S. Robertsa za najlepszą grafikę.**

Zacznijmy od oceny komponentów gry i grafiki. Jak to najczęściej bywa w przypadku tego typu gier wydanych przez GMT Games, nie da się tu powiedzieć niczego zbyt oryginalnego. Pudełko prezentuje typowy dla tej firmy solidny standard. Estetyczne, swobodnie się otwierające, nie za duże, ale i nie za małe. Ilustracja na pudełku jest efektowna i przyciągająca uwagę. Żetony w środku nie są zbyt dużych rozmiarów. Pod względem graficznym nie wyglądają może wybitnie, tzn. nie zawierają jakichś ikonek czy innych elementów graficznych, które wbijałyby w fotel, ale spowodowane jest to po części ich rozmiarem, a po części charakterem gry. Dodam, że wiele żetonów to markery (żetony pomocnicze). Podobnie można ocenić planszę, która jest czytelna i estetyczna, ale w zasadzie niczego szczególnego pod względem graficznym nie prezentuje (być może dziesięć lat temu moje oceny byłyby bardziej entuzjastyczne). Grafika i wykonanie gry wypadają więc bardzo dobrze i nie ma się do czego przyczepić. Jak w wielu grach, przy wyjmowaniu sztancowanych żetonów z ramek na rogach czasem zostają kłaczki (czy jak to tam nazwać), które część graczy pracowicie przycina, inni (zwłaszcza starsi – to chyba przychodzi z wiekiem) w ogóle zaczynają obcinać rogi żetonów.

Na żetonach, planszy i pudełku gra oczywiście się nie kończy. Żeby zagrać, musimy zapoznać się z instrukcją i playbookiem, czyli opisem scenariuszy. Razem mają grubo ponad pięćdziesiąt stron, co zwykle jest pewną barierą psychologiczną, ale po rozbiciu na dwie części nie wyglądają już tak nieprzystępnie. Same zasady systemowe to około czterdziestu stron. Pokrywają się one mniej więcej w dziewięćdziesięciu pięciu procentach z zasadami wcześniejszego **Downtown**. Różnice wynikają głównie ze specyfiki konfliktu, występowania innych rodzajów sprzętu, modyfikacji taktyki i kilku szczegółów technicznych. Jądro systemu pozostało dokładnie takie samo, przez co **Elusive Victory** jest w zasadzie kontynuacją poprzedniczki. Zasady napisane są przystępnie, aczkolwiek duża liczba skrótów i oznaczeń sprzętu bojowego, różnych rodzajów broni i innych kryptonimów sprawia, że lektura instrukcji (zwłaszcza za pierwszym razem) okazuje się dość specyficznym przeżyciem.

Zasady należą do tych bardziej rozbudowanych, chociaż nietrudno zrozumieć pewne myśli przewodnie, które w nich tkwią i je przyswoić. Z reguły w scenariuszach jedna ze stron będzie atakującym, a druga obrońcą. **Elusive Victory** różni się tu jednak od **Downtown** o tyle, że występują też scenariusze, gdzie obie strony wykonują misje ofensywne. Zadaniem atakującego jest przeprowadzenie nalotu na wybrany cel bądź cele. Często będzie to lotnisko, jakiś most lub inny ważny obiekt. Atakujący planuje trasę lotu samolotów tworzących misję bombową (takich misji może być jednocześnie kilka). Pozostałe samoloty również podzielone zostają na misje i w zależności od charakterystyk oraz specyfikacji technicznej mają różne zadania. Jedne zwalczają wrogie lotnictwo, inne atakują obronę przeciwlotniczą, występują też misje, których celem jest zakłócanie radarów przeciwnika i rozpoznanie. Do trasy lotu „przywiązane" są jedynie misje bombowe i rozpoznawcze. Nie mogą one oddalić się od zaplanowanej przed grą trasy lotu na więcej niż dwa pola.

Czym dysponuje obrońca? Po pierwsze również lotnictwem, którego zwykle jest mniej niż ma go strona ofensywna. Po drugie obroną przeciwlotniczą, na którą składają się:

- konwencjonalna artyleria przeciwlotnicza (AAA),
- konwencjonalna artyleria przeciwlotnicza kierowana radarem (Fire Can),
- baterie rakiet ziemia-powietrze (SAM-y).

Czasami pojawiają się jeszcze dodatkowe, mniej istotne elementy. Z tego wszystkiego najgroźniejsze, przynajmniej teoretycznie, są SAM-y, przede wszystkim ze względu na ich daleki zasięg. Konwencjonalna artyleria przeciwlotnicza broni jedynie wybranych pól i ich najbliższej okolicy. Fire Cany mają zasięg dwóch pól, a SAM-y nawet do ośmiu.

W **Elusive Victory**, podobnie jak w **Downtown**, bardzo duże znaczenie ma radiolokacja. Chodzi o wykrywanie i namierzanie przeciwnika. Występuje ono na kilku poziomach. Po pierwsze wykrywanie lecących samolotów i śledzenie ich przez radary. Po drugie namierzanie przez radary SAM-ów, aby przeprowadzić ostrzał rakietami ziemia-powietrze. Rozpoznanie elektroniczne prowadzą też atakujący, którzy starają się wykryć samoloty obrońcy. Do tego niektóre samoloty mają podczepione specjalne radary, które pozwalają na podjęcie dodatkowych prób rozpoznania, jeżeli przeciwnik jest na odpowiednim pułapie lotu. Niezależnie od tego występuje rozpoznanie wizualne, zarówno w stosunku do samolotów, jak i przy lokalizacji miejsc, gdzie znajdują się SAM-y (zwłaszcza po wystrzeleniu przez nie pocisków). Wspominałem już o misjach samolotów zakłócających radary, co często odgrywa bardzo ważną rolę w powodzeniu operacji. Również poszczególne samoloty dysponują w większości przypadków pokładowymi urządzeniami zakłócającymi.

Z początku nie tak łatwo się w tej mozaice różnych systemów, urządzeń, rodzajów rozpoznania i taktyk antyradarowych połapać, ale jak zaczynamy grać, szybko okazuje się, że stanowią one kluczowy element działań wojennych. Samolotu, którego nie rozpoznaliśmy radarowo nie możemy w ogóle zaatakować. Trudniej jest go także namierzać SAM-om. Na koniec każdego etapu obie strony rzucają i sprawdzają w specjalnej tabeli czy udało im się zachować ciągłość namierzenia, tzn. czy niektóre samoloty przeciwnika nie zniknęły im z radarów. Najłatwiej „schować się" przed radarami schodząc w dół, na najniższy pułap lotu lub przekraczając podczas lotu pasmo górskie. Innym elementem mającym bardzo duże znaczenie jest włączanie i wyłączanie radarów przez baterie SAM-ów i Fire Canów podczas walki z wrogimi misjami zwalczającymi obronę przeciwlotniczą. Rakiety „antyradarowe" kierowane są bowiem na sygnał radiowy radarów, w związku z tym wyłączenie radaru powoduje, że automatycznie tracą cel i chybiają.

W grze mamy wiele rodzajów samolotów i uzbrojenia. Poza klasycznymi działkami i ciężką bronią maszynową, znanymi już z czasów II wojny światowej, samoloty w tym okresie zaczynają być wyposażane w rakiety i broń pozwalającą atakować przeciwnika na większy dystans, także gdy samolot jest poza zasięgiem wzroku (rakiety naprowadzane radarowo). Każdy typ maszyn ma osobny zestaw parame-

trów ruchu i walki na poszczególnych pułapach lotu (w sumie w grze mamy cztery pułapy lotu). Kolejne parametry to zapas paliwa – co pozwala w wybranym momencie włączyć przepustnicę i gwałtownie przyspieszyć – i określenie wyposażenia, jakie samolot może posiadać. W przypadku misji bombowych wybieramy rodzaj bomb (jest ich kilka, choć nie tyle co w **Downtown**). Wszystkie te dane dotyczące posiadanych samolotów gracze zapisują na osobnych, specjalnie zaprojektowanych kartkach, gdzie zaznacza się też straty (kartki najlepiej skserować przed grą). Podobnie na kartkach zaznacza się pozycje artylerii przeciwlotniczej, zwłaszcza jednostek ukrytych, ponieważ zazwyczaj rozmieszczenie części elementów systemu obrony przeciwlotniczej pozostaje dla przeciwnika nieznane. Ta buchalteria (wraz ze wspomnianym wcześniej planowaniem tras lotu misji bombowych i rozpoznawczych) jest cechą charakterystyczną gry, tym niemniej trzeba podkreślić, że w większości ma ona miejsce przed rozpoczęciem rozgrywki. Potem już tylko zaznaczamy straty, zużycie broni i jednostek paliwa. Samych samolotów nie ma wiele, co pozwala graczom kontrolować sytuację. Artylerii przeciwlotniczej zwykle mamy więcej, ale tylko mniejsza część jest ukryta.

Z zasadami dotyczącymi radiolokacji i wykrywania powiązane są różne rozwiązania pozwalające na blefowanie i wprowadzanie przeciwnika w błąd. Klucze samolotów (to one są podstawowymi jednostkami w grze), o ile są niewykryte, mogą generować co etap „dummy flights", czyli „fałszywe" jednostki. Pisałem już, że pozycje części artylerii przeciwlotniczej są nieznane. Gracz będący obrońcą dysponuje ponadto „fałszywymi" jednostkami obrony przeciwlotniczej. W przypadku jednostek posiadających radar, występują też „fałszywe" jednostki, które posiadają tylko radar, czyli z początku prowadzą namierzanie tak jak normalna jednostka, a dopiero w ostatniej chwili może się okazać czy rzeczywiście jest to wyrzutnia, czy tylko sam radar udający wyrzutnię. Wszystkie te rozwiązania, wraz z nieznaną obrońcy trasą lotu i celem (zwykle gracz ofensywny wybiera z kilku możliwych), skutecznie wprowadzają na dość szeroką skalę mgłę wojny.

Jak wygląda walka? Nie jest łatwo strącić samolot wroga, zwłaszcza artylerii przeciwlotniczej, o ile gracz zadba o zabezpieczenie podejścia do bombardowania. Podczas walki lotniczej okazuje się, że samoloty bardzo szybko „zużywają się". Po pierwsze zużywa się broń, a po drugie każdy z graczy musi wykonać rzut na obniżenie morale, który obrazuje wyczerpanie pilotów walką i zwykle prowadzi do tego, że morale i tym samym chęć dalszej walki spadają. A gdy spadną do pewnego poziomu, samolot porzuca misję i wraca do bazy. Pomijam inne efekty walki, takie jak dezorganizacja walczących i zniknięcie z radarów obu stron, pojawiające się zawsze jako dodatkowy efekt zmagań myśliwców. Historycznie tak to zwykle wyglądało i gra, podobnie jak w wielu innych aspektach, wiernie oddaje tutaj realia działań lotniczych.

W Elusive Victory z początku strona izraelska ma dużą przewagę. Tak się złożyło, że podczas rozgrywek jak do tej pory trafialiśmy na scenariusze z pierwszej fazy wojen izraelsko-egipskich, gdzie ta przewaga Izraelczyków, zwłaszcza jakościowa i w wyszkoleniu, jest powalająca. Tak historycznie właśnie było i znowu gra stara się być wierna realiom, natomiast jeśli chodzi o konstrukcję scenariuszy, odniosłem wrażenie, że niektóre są do jednej bramki. Dla gracza egipskiego rozgrywka może być więc trochę frustrująca. Liczna obrona przeciwlotnicza często nie jest w stanie strącić żadnej wrogiej maszyny, mimo wystrzeliwania licznych rakiet i prowadzenia gęstego ognia przeciwlotniczego w rejonie celów ataku. Teoretycznie dużo większe możliwości mają egipskie myśliwce, ale często gubi je ogólny słaby poziom rozpoznania elektronicznego Egipcjan i dużo niższe wyszkolenie pilotów niż w przypadku Izraelczyków.

Pewien wpływ na taktykę w grze ma też ukształtowanie terenu, które ułatwia działania atakującym. Na planszy są dość duże obszary będące podejściami do celów, gdzie nie można rozmieścić artylerii przeciwlotniczej, ponieważ znajduje się tam morze, pustynia lub teren górzysty (pagórkowaty). Ten ostatni dodatkowo utrudnia namierzanie, a w praktyce wręcz je uniemożliwia. O ile **Downtow**n zawierał w sobie pewne przesłanie dotyczące wojny w Wietnamie i starał się pokazać jak beznadziejnym pomysłem ona była, to tutaj ta głębsza warstwa jakby znikła z pola widzenia autora.

Dla kogo jest więc **Elusive Victory**? Przede wszystkim dla graczy zainteresowanych historią i realiami walk lotniczych w latach 60-tych i 70-tych XX wieku. Aby grać, nie trzeba posiadać żadnej wiedzy, natomiast trzeba wykazać zainteresowanie tematem. W moim przypadku, zasiadając

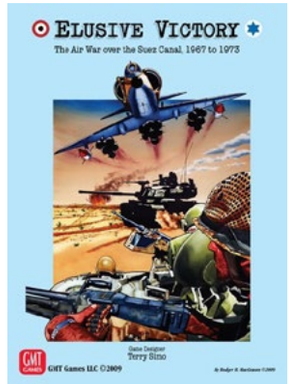
do gry prawie żadnej wiedzy na temat przedstawionych w niej konfliktów nie posiadałem, a zwłaszcza o ich aspekcie lotniczym. Nie przeszkodziło mi to łatwo „wejść" w temat i dobrze się bawić. Dzięki bogactwu informacji na temat uzbrojenia i wyposażenia samolotów ta gra jest też świetnym kompendium wiedzy. Można wiele się dowiedzieć o przedstawionych w poszczególnych scenariuszach wydarzeniach. Ci, którzy chcą poczuć realia działań wojennych i sprawdzić się w roli lotniczych strategów, prawdopodobnie znajdą w tej grze to, czego szukali. Pod względem merytorycznym gra jest po prostu świetna i stanowi jedną z najlepszych, jeśli nie najlepszą tego typu pozycję.

**Elusive Victory** nie spodoba się natomiast graczom, którzy liczą na zbalansowane rozgrywki i nie lubią elementu losowego. Nie jestem w stanie stwierdzić tego autorytatywnie, ponieważ nie rozegrałem wszystkich, a nawet większości scenariuszy, ale co najmniej część wygląda na bardzo niezrównoważone. W całym systemie duże znaczenie ma też element losowy. Skrajne rzuty potrafią dużo pomóc albo zaszkodzić. Generalnie, podobnie jak to bywa w wielu innych grach wojennych, działa rachunek prawdopodobieństwa, ale w obrębie mechaniki gry występują pojedyncze rzuty lub zdarzenia, które mają większe znaczenie, co przekłada się na wzrost poziomu losowości.

**Elusive Victory**

Zrecenzował: Ryszard „Raleen" Kita

Liczba graczy: 2-bez ograniczeń osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 120 minut
Cena: 209,95 złotych




✓
- znakomite oddanie sprzętu i uzbrojenia lotniczego i przeciwlotniczego,
- - rewelacyjne zasady dotyczące szeroko rozumianej radiolokacji i rozpoznania,
- - znakomite oddanie walk lotniczych,
- - oryginalne ujęcie tematu,
- - dobrze napisana instrukcja.

✗
- brak balansu niektórych scenariuszy,
- losowość niekiedy niekorzystnie wpływająca na grę,
- duża liczba różnych dziwnych skrótów do przyswojenia w zasadach,
- nie do końca przemyślana konstrukcja niektórych scenariuszy.

rebel TIMES

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl