

miesięcznik
miłośników gier

rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer
121
październik 2017

PIERWSI MARSJANIE

PRZYGODY NA CZERWONEJ PLANECIE

w numerze:

Clank! / EXIT: Gra Tajemnic / Fantazja / Islebound / Master of Orion / Roll Player
/ Villages of Valeria / Wikingowie na pokład! / Wsiąść do Pociągu Kraje Północy
/ Pax Baltica: Great Northern War 1700-1721 i wiele więcej.

od redakcji

Od pewnego czasu obserwuję w naszym planszówkowym świecie zjawisko, które na własne potrzeby nazwałem „tabloidyzacją okładek gier”. Jeśli rzucicie okiem na spis treści, który znajduje się po prawej stronie, zauważycie, że część tytułów zawiera wykrzykniki, a jeden z nich wręcz krzyczy do nas DUŻYMI LITERAMI. Oczywiście ten drugi przykład na okładkach jest mniej widoczny niż wykrzykniki, jednak już w materiałach prasowych od razu zwraca na siebie uwagę potencjalnego odbiorcy. Po co stosować takie zabiegi?

Nie oszukujmy się – gry planszowe mają obecnie swoje pięć minut i pojawia się ich na rynku zatrzęsienie. W tłumie niejednokrotnie dość zbliżonych do siebie tematycznie gier trzeba się jakoś wyróżnić i na przykład wykrzyknąć tytuł. Wykrzyknik zwraca bowiem uwagę widza, zwiastuje coś ważnego, coś co kiedyś ogłaszane było na miejskim rynku przez zawodowego krzykacza. Skoro ktoś zadaje sobie tyle trudu, aby krzyknąć, oznacza to, że jest to ważne, a w przypadku planszówkowego medium ważne = lepsze. Podobnie napisanie czegoś z dużych liter. Tak zobrazowany tytuł „góruje” nad resztą gier na półce, a zatem jest w nim zapewne to nieuchwytnie „coś”, czego inne nie mają. Jest bardziej dostojny, większy, rozpycha się łokciami, słowem wydziera się do nas: „KUP MNIE, KUP MNIE!”.

Oczywiście w niedługiej przyszłości po tę sztuczkę sięgną kolejni wydawcy. I kolejni. Aż w końcu całe półki będą się do nas wydzierać prawdziwą kakofonią dźwięków. A wtedy przyjdzie czas na blurby z tylnej części okładek. Choć wprawdzie pojawią się „merytoryczne” opinie ekspertów typu: „Autor X jest polskim Reinerem Knizia XXI wieku! – internetowy celebryta Y” lub „Jest to postmodernistyczna, new age’owa wersja bierok, która wskazuje na dekonstrukcję mieszczańskiego wizerunku imprezy towarzyskiej – absolwent wydziału Y, dr X”. Na końcu zaś zaatakują nas pudełkowe click baity pokroju „W tej grze zmasakrujesz i wdepcesz w ziemię swoich przyjaciół!”.

Pozostaje nam tylko apelować. Wydawcy! Nie idźcie tą drogą.

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz „Sting” Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego: Michał „Windziarz” Szewczyk

Redakcja i korekta tekstów: Tomasz „Sting” Chmielik

Redakcja: Tomasz „Gambit” Dobosz, Ryszard „Raleen” Kita, Piotr „Wierzb” Kraciuk, Piotr „Żucho” Żuchowski, Tomasz Sokoluk, Maciej „Ciuniek” Poleszak, Arkadiusz Piskorek, Tomek Kreczmar

Współpraca: Mateusz „Darcane” Nowak, Marcin Gieł, 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 adiacji 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

rebel

www.facebook.com/REBELpl

spis treści

3 _____ aktualności

4 _____ temat numeru: **Pierwsi Marsjanie**



8 _____ **Clank!**

12 _____ Felieton: Planszowe kwiatki Kwiatosza

15 _____ **EXIT: Gra Tajemnic**

19 _____ **Fantazja**

22 _____ **Islebound**

25 _____ **Master of Orion**

29 _____ **Roll Player**

33 _____ **Villages of Valeria**

38 _____ kącik gier rodzinnych: **Wikingowie na pokład!**

41 _____ kącik początkujących graczy: **Wsiąść do Pociągu Kraje Północy**

43 _____ kącik gier historycznych: **Pax Baltica: Great Northern War 1700-1721**

Wsiąść do Pociągu: Afryka, Indie i Szwajcaria, Holandia, Wielka Brytania/Pensylwania

Kiedy czytacie te słowa, na rynku powinny być już dostępne cztery duże rozszerzenia do **Wsiąść do Pociągu**. To prawdziwa gratka dla fanów tego tytułu, ponieważ wszystkie te suplementy ukażą się po raz pierwszy w pudełkach okraszonych polskim tytułem. W **Afryce** przeniesiemy się do serca Czarnego Lądu; do czasów, gdy przemierzali je odkrywcy, misjonarze i poszukiwacze przygód. W **Indiach i Szwajcarii** będziemy mogli podróżować po kolonialnych Indiach z 1911 roku i mapie Szwajcarii przeznaczonej dla dwóch lub trzech graczy (a nie standardowo czterech). **Holandia** charakteryzuje się dużą liczbą kanałów, mostów i rzek, natomiast **Wielka Brytania / Pensylwania** pozwoli, dzięki nowym zasadom, inwestować w udziały kompanii przewozowych, które mogą stać się potencjalnymi liderami na rynku. Nie pozwól jednak, aby przeciwnicy przejęli pakiet kontrolny danej spółki, ponieważ grozi to utratą zysków z przychodów danej kompanii.



Wsiąść do Pociągu: Europa 1912

Skoro już przy **Wsiąść do Pociągu** jesteśmy, nie sposób pominąć dodatku **Wsiąść do Pociągu: Europa 1912**, który używa aż stu jeden biletów – czterdziestu sześciu biletów z podstawowej wersji

gry oraz pięćdziesięciu pięciu zupełnie nowych. Dzięki temu możemy zagrać w jednym z trzech trybów:

- Rozszerzona Europa (dziewiętnaście nowych zwykłych tras, które należy dodać do podstawowego zestawu),
- Mega Europa (wszystkie nowe i stare bilety),
- Metropolie Europy (nie używające długich tras, a specjalnych biletów Metropolii).



Dodatek wprowadza także magazyny i zajezdnie: nowe zasady i elementy, które można wykorzystać na dowolnej mapie z serii **Wsiąść do Pociągu**. Każdy gracz otrzymuje planszę magazynu, która podczas gry będzie gromadzić losowe karty wagonów [zakryte]. Ustawia także na planszy w jednym z miast swoją zajezdnię. W momencie, gdy którykolwiek z graczy doprowadzi do miasta z zajezdnią dowolnego gracza jedną ze swoich tras, może zabrać karty z jego magazynu. Zasady te wydatnie przyspieszają rozgrywkę, czyniąc ją jeszcze bardziej emocjonującą.

Premiera dodatku przewidziana jest na długą połowę września.

DOOM: Gra planszowa

Na drugą połowę września zaplanowana jest również polska premiera prawdziwego klasyka ze stajni FFG. **DOOM: Gra planszowa** jest oparta na kultowej grze wideo o tej samej nazwie, która została przekształcona w taktyczną rozgrywkę bojową przeznaczoną dla od dwóch do pięciu graczy. Tytuł ten oferuje dwie operacje po sześć misji. Każda misja rozgrywa się na unikalnej, modułowej planszy i oferuje różne zestawy celów oraz zagrożenia. Karty celów dla każdej misji przedstawiają warunki zwycięstwa dla drużyny marines i najeźdźcy oraz związane z nimi zasady szczególne. Cele marines różnicują się pomiędzy zabezpieczaniem pola bitwy i zbieraniem wartościowych rzeczy, podczas gdy najeźdźca ma tylko jeden cel - zabijać.

Jeden z graczy DOOM wciela się w rolę najeźdźcy dowodzącego legionami piekła, próbując wyeliminować marines UAC. Pod-

czas misji najeźdźca przywołuje demony przez portale rozsięte na mapie. Rodzaje bezlitosnych wojowników i sposób ich ataku zależą będą od kart zagrożenia i inwazji przypisanych każdej misji. Karty zagrożenia wprowadzają unikalne zasady dla portali oraz wskazują, kiedy demony mogą zostać przywołane. Karty inwazji, trzymane w ukryciu przed marines, wskazują zaś, jakie rodzaje demonów można przywołać.



Star Realms (edycja polska)

Na połowę października przewidziana jest premiera polskiej edycji **Star Realms** od Games Factory. Jest to bitewna gra karciana oparta na mechanice rozbudowy talii. Jej twórcami są profesjonaliści gracze **Magic: the Gathering** - Darwin Kastle i Rob Dougherty. W odróżnieniu od tej kolekcjonerskiej gry karcianej, **Star Realms** jest kompletną dwuosobową pozycją zawierającą instrukcję i sto dwadzieścia osiem podstawowych kart. Aby grać w więcej osób, wystarczy połączyć ze sobą dwa lub więcej zestawów podstawowych. Games Factory zapowiada wsparcie dla sceny turniejowej i wydanie wszystkich dodatków w języku polskim.



PIERWSI MARSJANIE

PRZYGODY NA CZERWONEJ PLANECIE

temat numeru
**Pierwsi Marsjanie:
Przygody na
Czerwonej Planecie**

Robinson
Crusoe
w kosmosie

zrecenzował:

Tomasz Sokoluk

Nie wiemy dokładnie, jak długo potrwa misja. Musimy zgadywać, opierając się na tym, co wiemy.

Wpis dziennika z gry Pierwsi Marsjanie: Przygody na Czerwonej Planecie

Nową grę Ignacego Trzewiczka łączy wiele z wcześniejszą, tj. Robinson Crusoe: Przygoda na przekłętej wyspie, a także z książką Marsjanin autorstwa Andy'ego Weira. Adekwatne byłoby nazwanie jej „Mark Watney: Przygody na Czerwonej Planecie”.

Rdzeń rozgrywki wydaje się znajomy dla tych, którzy są za pan brat z **Robinsonem**. Trafiliśmy w obce miejsce i jesteśmy zdani wyłącznie na siebie – rozpoczyna się gra o przetrwanie. Wybieramy jeden ze scenariuszy, który zapewnia fabularną otoczkę oraz różnorodność rozgrywki. Przed nami trudny cel do zrealizowania – przy ograniczonym czasie i zasobach – za to do uporania się wspólnie z gronem przyjaciół. Każdą z rund rozpoczyna losowe wydarzenie będące dodatkowym wyzwaniem i „przygodą w przygodzie”. Jest dużo decyzyjności pod względem wyboru akcji oraz sposobu jej przeprowadzenia. Możemy skupić się na jednej akcji z gwarancją jej powodzenia lub próbować zrobić dwa razy więcej, ale ryzykując porażkę, przemęczenie i wystąpienie nieoczekiwanych zdarzeń, o czym zadecyduje rzut kompletem trzech dedykowanych kości. Na koniec rundy rzut kośćmi wystawi na próbę trwałość naszego schronienia. To tyle, jeśli chodzi o podobieństwa.

Zmiana lokalizacji z tropikalnej wyspy na surową planetę, a bohaterów z rozbitków na profesjonalnych astronautów znajduje odzwierciedlenie w różnym rozłożeniu akcentów. Nie budujemy schronienia, od początku dysponujemy bowiem gotową do misji bazą. Dysponujemy dwoma łazikami, które ułatwiają wykonywanie akcji poza HUB-em. Pożywienie oraz energia jest produkowana, a nie zdobywana poprzez polowania lub ogniska. Na dodatek rozpoczynamy misję z rezerwami energii, pożywienia i tlenu. Co może więc pójść nie tak?



Otóż Mars. Bezlitosne warunki panujące na Czerwonej Planecie zakończyły niepowodzeniem większość dotychczasowych misji badawczych. Niemożliwa do życia planeta sprawiła, że Mark Watney został sam, uznany za martwego, odcięty od komunikacji z Ziemią, z ograniczonymi zapasami tlenu i żywności, w ciągle psującym się HUB-ie i własnym zwątpieniem w szanse na przeżycie. Gra próbuje dla nas odtworzyć te realia.

Architektura planszy pokazuje, że to sprzęt jest najważniejszy i od jego stanu zależy nasze przetrwanie. Nie widzimy przekroju przez HUB, z jego pomieszczeniami, sprzętami i toczącym się w środku życiem. Zamiast tego stajemy się operatorem konsoli, na której system diod informuje nas o stanie technicznym każdego obiektu znajdującego się w bazie. Widzimy podział obiektów na sekcje – systemową, mieszkalną i roboczą. Ta pierwsza, najważniejsza, odpowiada za produkcję energii, tlenu i żywności. W mieszkalnej odpoczywamy, leczymy się oraz dokonujemy konserwacji sprzętu. Natomiast w roboczej realizujemy cele naszej misji: eksplorujemy planetę, pozyskujemy próbki, dokonujemy badań oraz napraw. Fragment planszy zajmuje mapa okolicy przypominająca wyglądem radar. W trakcie gry dzięki łazikom będziemy opuszczać HUB, jednak im bardziej się od niego oddalamy, tym więcej astronautów wymaga zaangażowania w tę trudną do przeprowadzenia operację.



Każdy obiekt posiada swoje niezależne złącza elektryczne, filtry tlenowe, sprzęt i procesory. Początkowo wszystko działa (zielone znaczniki we wklęsłych polach statusu). Z czasem, za sprawą wydarzeń i rzutów kośćmi, systemy ulegają uszkodzeniu (czerwone znaczniki). To jeszcze nie znaczy, że z danego obiektu nie można korzystać, ale wiąże się to z konkretnymi konsekwencjami. Przykładowo korzystając z obiektu, w którym doszło do awarii zasilania lub wycieku tlenu, zużywamy energię lub tlen z ograniczonych zasobów rezerwy. Rezerwy służą tylko do doraźnego uzupełnienia braków. Nasz HUB jest samowystarczalny – oksygeneratory produkują tlen, panele słoneczne energię, a farmy żywność. Tyle że i to może się popsuć i zmniejszyć swą wydajność. Jeśli wytwarzamy mniej energii lub tlenu, niż wynosi zapotrzebowanie obiektów, różnicy nie możemy pokryć z rezerw. Decydujemy, który z obiektów wyłączyć, czyniąc go niedostępnym. Jeśli w **Robinsonie** budziły

w nas trwogę czerwone ślepie dzikich zwierząt, to w **Marsjanach** śnią się po nocach złowrogie, czerwone diody. Plansza, choć zniechęca swoim technicznym wyglądem oraz razi wyjątkowo źle dobranym kontrastem barw, doskonale spełnia swe zadanie jako matryca na zielone i czerwone kosteczki. Czekają nas bardzo dużo operowania nimi. W tej grze planszę faktycznie się obsługuje.

Misje rozgrywamy w trybie pojedynczych scenariuszy lub jednej z dwóch kampanii. Scenariusze cechuje znaczna różnorodność. Może nie bez powodu **Robinsona** określał podtytuł „Przygoda...”, a **Marsjan** – „Przygody...”. Przykładowo, w misji badawczej „Z pyłu powstałeś” badamy możliwości uzyskania marsjańskiego budulca, w misji eksploracyjnej „Ogród na krańcu świata” poszukujemy składników odżywczych dla roślin na naszej farmie. W pierwszej kampanii staramy się przywrócić łączność z Ziemią, następnie przetrwać zbliżającą się katastrofę, aby na końcu doświadczyć niesamowitego odkrycia rodem z Archiwum X. W drugiej łazik staje się naszą bazą.

Kampanie dość dobrze odwzorowują przygody z książki Weira. Od bezpośrednich nawiązań (*Istnieje opowieść o człowieku, który przejechał w łaziku spory kawał powierzchni Marsa. Teraz doświadczyć tego sami*), przez charakterystyczne wpisy dziennika lub żartobliwe rozmowy z centrum dowodzenia, aż po dosłownie rozlatujący się HUB. Gra stara się symulować próby przeprowadzenia misji na Marsie, która właściwie jest skazana na porażkę. To idealny motyw stworzenia opowieści o walce o przetrwanie. Przystępując do misji znamy wytyczne, ale życie weryfikuje plany – poprzez losowane z początkiem rundy wydarzenia, przygody towarzyszące akcjom oraz efekty kart uszkodzeń. Bohaterowie to ludzie, ze swoimi słabościami i ograniczoną odpornością na stres. Tak ujęta „kolonizacja Marsa” przestaje być bajką, amerykańskim snem, a poka-

zuje prawdopodobnie najbardziej realny scenariusz. Choć mamy do czynienia z fikcją, przedstawiono ją w naukowym ujęciu. Tak pokazane science fiction wydaje się być zupełnie realne.

Z drugiej strony styl narracji prowadzonej poprzez zdawkowe wpisy dziennika i komunikaty wysyłane przez nie działające urządzenia oraz typ rozgrywki skupionej na technicznych aspektach pracy astronautów nie wszystkim może kojarzyć się z przygodą. Nie wcielamy się w pionierów kolonizacji nowej planety. Zamiast tworzyć podwaliny, łatamy dziury. Walczymy o przetrwanie, mając naprzeciw siebie wroga, który nie ma w sobie nic z romantyczności. Główny zły to nie działające złącze elektryczne, a jego sługi to psujące się filtry tlenowe. W obliczu narastającej degrengolady sprzętowej przygodą jest żmudna praca konserwatorska. W czasie rozgrywki dokonujemy matematycznych kalkulacji w zakresie produkcji i zapotrzebowania na energię oraz tlen. Realizowanie zadań misji polega na odkryciu jej algorytmu i wykonywaniu optymalnych ruchów. W danym momencie ściśle określone akcje muszą być wykonane i nie ma miejsca na dowolność. Masz zrobić to, to i to. Zew przygody czasem ustępuje zadaniowości.





Czerpanie zadowolenia z tak żmudnej i naukowo sprofilowanej rozgrywki jest możliwe dopiero przy ambicjonalnym podejściu. Przetrwawszy koszmar Czerwonej Planety udowodniamy sobie, że jesteśmy coś warci. Przygodę odnajdujemy w pokonywaniu przeciwności oraz rozwiązywaniu łamigłówek. Każdą z misji rozgrywamy w ciemno. Nie wiemy co przyniosą wydarzenia, nie znamy optymalnego wyboru akcji, nie znamy rezultatów wyborów dokonywanych podczas przygód towarzyszącym akcjom. Rozwiązanie łamigłówek za pierwszym razem daje poczucie ogromnej satysfakcji.

Zadania wykonuje wszechstronny zespół astronautów, czyli geolog/kierowca, medyk/biolog, inżynier/mechanik oraz naukowiec/biogeochemik. Podobnie jak w **Robinsonie**, dysponują oni zdolnościami, ale tylko przy odpowiednim morale. W trybie kampanijnym wprowadzono regułę – zdolności zostają odblokowane dopiero po przeprowadzeniu badań. Rozwój postaci nadaje więc ciekawego, fabularnego charakteru. Natomiast nie otrzymuje się profitów z łączenia zdolności astronautów. Astronauci nie tworzą ze sobą współzależności. Nie jest też tak, że pewne zadania może wykonać tylko określony astronauta. Trudno zatem o poczucie wyjątkowości, jak i zespołowości. Umyka gdzieś duch kooperacji.

Zestawiając to z zadaniowym podejściem do misji, **Pierwsi Marsjanie** prezentują się raczej jako gra solowa, ewentualnie dwuosobowa. Nie twierdzę, że nie będziecie się ba-

wić dobrze w gronie przyjaciół. Ale miejcie na uwadze, że kooperacja w tej grze polega na jednomyślnym działaniu, ponieważ każde odstępstwa będą karane porażką.

Gra daje przykład na to jak coś, co jest błogosławieństwem, staje się przekleństwem. Mam tu na myśli wielorakość misji. Różnią się między sobą tak znacząco, że właściwie zasiadamy za każdym razem do nowej gry. To oznacza, że trzeba poznać jej reguły. Problem w tym, że gra zawodzi w ich wyjaśnianiu. Pierwsza misja jest szkoleniowa... i co z tego, skoro zamiast uczyć nas podstaw gry, wprowadza kolejne zasady (budowa obiektów zapasowych). W normalnej sytuacji nie czepiałbym się braku jakiś komponentów w grze, ale tu ich brak wprowadza nas w błąd – skoro brakuje zielonych znaczników to chyba robimy coś źle? Trudno też o płynne rozegranie kampanii, przy wątpliwościach co do reguł kolejnych misji.

Być może winę ponoszą niektóre zbyt drobiazgowo i zbyt kontekstowe reguły? Skomplikowane reguły nie pozwalają na intuicyjną rozgrywkę. Ścisłe ich przestrzeganie jest niezbędne, gdyż nawet jedna interpretacja na korzyść lub niekorzyść może decydować o powodzeniu misji. To spowalnia dynamikę rozgrywki oraz rozprasza fabularnie. Grając w **Pierwszych Marsjan**, odnoszę wrażenie, że reguły gry są na pierwszym miejscu, a opowieść dopiero na drugim.

Pierwsi Marsjanie są grą, w której opowieść tworzą nasze zmagania z wszelkimi przeciwnościami. Tutaj nie dostaniemy jej w formie gotowej, do odczytania z barwnego opisu lub zobaczenia na pięknej ilustracji.

Pierwsi Marsjanie: Przygody na Czerwonej Planecie

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 90 minut

Cena: 249,95 złotych



- realne ujęcie science fiction,
- różnorodność misji,
- duże wyzwanie,
- fabułę tworzą gracze, zmagając się z przeciwnościami,
- pomocna plansza.



- instrukcja nie pomaga nauczyć się gry,
- mało intuicyjne reguły,
- zadaniowa rozgrywka sprzyja partiom solowym,
- krzykliwe barwy planszy.



Clank!

w podzie-
miach wszy-
scy usłyszą
twój krzyk

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Kto śledzi moją radosną twórczość recenzencką, ten wie, że lubię gry z budowaniem talii, klimat fantasy i łażenie po podziemiach. Zatem gra, która łączy w sobie te trzy elementy powinna od razu chwycić mnie za serce. Pozycja, którą mam na myśli to Clank!. Czy okazał się on potrójnym strzałem w dziesiątkę, czy jednak potrójnym klopsem?

Zacznijmy od zarysu fabularnego. W **Clank!** wcielamy się w bohaterów, którzy badają podziemia, poszukując cennych skarbów i artefaktów. Naszym zadaniem jest zejście do lochów, zdobycie artefaktu i ucieczka. Wszystko to w towarzystwie smoka, dla którego nasza radosna gromadka to nie bohaterowie, ale wredni złodzieje, którzy hałasują i okradają jego leże. Ot, pętaki, których trzeba dopaść i zjeść.



Clank! to gra, w której głównym mechanizmem jest budowanie talii. Jak w każdym przedstawicielu tego gatunku, grę zaczynamy ze słabutką talią, którą niewiele da się zrobić. W trakcie zabawy będziemy kupowali nowe karty, które pozwolą nam rozwinąć skrzydła, a do tego szybko i bezpiecznie przemierzyć podziemia, zgarnąć artefakt i uciec. Ciekawostką jest jednak to, że w grze są aż cztery „waluty”.

Pierwsza to doświadczenie, za które będziemy kupowali nowe karty do swojej talii. To ta standardowa „waluta”, którą znajdziemy w każdej grze deckbuildingowej, a bez której rozwój naszej talii byłby niemożliwy.

„Waluta” numer dwa to atak. Coś, co coraz częściej pojawia się w tego typu grach. Dzięki atakowi będziemy mogli walczyć z potworami, które pojawiają się na niektórych kartach, a także będziemy w stanie uchronić się przed pewnymi nieprzyjemnościami w podziemiach.

Kolejna „waluta” to złoto. Dostaniemy je dzięki walce z potworami (do czego użyjemy ataku), a także dzięki niektórym kartom, które trafią do naszej talii. Złoto nie jest jednak używane do zakupu kart. Na końcu gry zasili naszą pulę punktów zwycięstwa, a w trakcie zabawy może posłużyć do zakupu przydatnych dla nas przedmiotów w sklepie, który jest umieszczony gdzieś na planszy.

W końcu czwarta „waluta” to ruch. Ruch jest potrzebny do tego, aby w ogóle przemierzać podziemia. Plansza w **Clanku!** to nie tylko miejsce do wykładania kart. To podziemia, po których się poruszamy. A te podziemia to labirynt korytarzy i komnat. Korytarze, którymi można się poruszać, wydając punkty ruchu uzyskane z kart. Do tego w niektórych korytarzach czyhają tajemnicze stwory, które trzeba odpędzać ikonami ataku albo nas pogryzają. Gdzieś tam, aby przejść dalej potrzebny będzie klucz kupiony za złoto w sklepie (do którego też trzeba najpierw dotrzeć). W komnatach znajdziemy żetony bonusów, które pomogą w naszej wyprawie. Znajdziemy w nich też artefakty, które są jej celem. Ten przestrzenny aspekt **Clanka!** sprawia, że gra nabiera zupełnie innego wymiaru. Budowanie talii trzeba oprzeć na nieco innych założeniach, niż przy standardowych przedstawicielach gatunku. Jasne, karty dają nam też punkty na koniec gry, ale bez poruszania się nie mamy zbyt wielkiej szansy na zwycięstwo.

W sumie jest jeszcze jedna „waluta”. To tytułowy clank. Musicie bowiem wiedzieć, że w tej grze można zginąć. Jak napisałem na wstępie, w podziemiach jest smok, który stara się zeżreć złodziei. Ten mechanizm zżerania jest oparty na hałasie robionym przez graczy, czyli tytułowym clanku. Na części kart pojawia się informacja, że gracz, który tę kartę zagrał, albo inni gracze, muszą dołożyć ileś tam clanku do puli. W tym momencie gracze biorą z zasobów kosteczki w swoim kolorze i kładą w odpowiednie miejsce na planszy. Gdy wśród kart, które można kupić, pojawia się karta z ikoną smoka, wszystkie kosteczki z tego miejsca na planszy trafiają do woreczka. Jeden z graczy miesza wszystkim, co jest w worku i losuje odpowiednią liczbę kostek (ta oczywiście rośnie w miarę gry). Jeśli wylosuje kostkę neutralną (których jest trochę na początku rozgrywki), nic specjalnego się nie dzieje i po prostu ją odrzuca. Jeśli jednak wylosuje kostkę jakiegoś gracza, ta trafia na tor życia swojego „właściciela”. Kiedy na tym torze uzbiera się dziesięć kosteczek, dany gracz zostaje zeżarty przez smoka.



Na szczęście eliminacja gracza nie oznacza, że od teraz nudzi się on jak mops, ponieważ ten moment jest jednym z dwóch, które uruchamiają koniec gry. Drugim jest sytuacja, gdy ktoś zdoła zgarnąć artefakt i uciec z podziemi. Gra nie kończy się jednak nagle. Trwa jeszcze kilka rund, w czasie których smok atakuje coraz zacieklej w turze gracza, który zginął/uciekł. Aż wreszcie w czwartej rundzie od momentu uruchomienia końca gry podziemia się zawalają i zabawa kończy się na dobre.

Wtedy liczymy punkty. Pod uwagę bierzemy zdobyte złoto, punkty z kart w talii, punkty za artefakty i inne cenne znaleziska oraz ewentualnie za udaną ucieczkę. Warto wspomnieć, że jeśli gracz zginął w podziemiach, niestety nie ma szans na zwycięstwo – nie liczy punktów. Jeśli zginął na powierzchni, ale nie dotarł do zamku, to tylko posiadanie artefaktu sprawi, że będzie się liczył w walce o wygraną. Jeśli wyszedł bez skarbu, chłopcy go nie odratują i też nie policzy punktów – bardzo ciekawe podejście do tematu.

W **Clank!** można zagrać w dwie, trzy i cztery osoby. Rozgrywka skaluje się całkiem przyjemnie. Dwustronna plansza daje możliwość grania w dwóch różnych układach podziemi, co przekłada się na jeszcze więcej frajdy. Warto też wspomnieć o aplikacji **Renegade**, która pozwala zagrać solo, a także wprowadza losowe wydarzenia w rozgrywkę wieloosobowej. Kapitalna rzecz, polecam wypróbować.

Pod względem jakości wydania, nie ma się do czego przyczepić. Karty mają przyjemne i klimatyczne grafiki. Znajdzie się na nich odpowiednia dawka humoru, ponieważ **Clank!** potrafi się sam z siebie pośmiać. Plansza jest porządna, czytelna i elegancka. Kapitalne figurki graczy, rewelacyjny smok i super woreczek z logo.

Warto jeszcze nadmienić, że szykuje się polska edycja gry.



Wyda ją Lucrum Games (albo już wydało, w zależności od tego, kiedy czytacie te słowa). To moim zdaniem świetna wiadomość. Co ważne, polonizacja będzie wydana razem z dodatkiem **Sunken Treasures**, który dodaje kilka ciekawych rzeczy do gry.

Ogólnie **Clank!** to świetny mariaż budowania talii z klasyczną planszą. Element poruszania się i swego rodzaju push your luck dają tej grze niesamowitą moc. Jakie są tu aspekty kuszenia losu? To proste. Pobiec po pierwszy z brzegu mało punktowany artefakt i uciekać, czy też zaryzykować wyprawę w głębsze rejony i być może nie uciec na czas? Tu nie wystarczy kupowanie jak najlepszych kart do talii, tu trzeba naprawdę nieźle pomyśleć, żeby zrobić to, co się zaplanowało. Odrobina szczęścia przy wyciąganiu kostek z woreczka też się przyda.

Clank!

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-4 osoby

Wiek: 12+

Czas gry: ok 60 minut

Cena 224,95 złotych



- ✓ połączenie budowania talii z planszą,
- ✓ smok zjadający graczy, elementy *push your luck*.



- dość droga, czasem szczęście dociągu i pojawiania się kart na rynku może ustawić grę.

Zamki Burgundii



rebel

Buduj, hoduj, handluj... i manipuluj kośćmi!



planszowe
kwiatki
Kwiatosza

klimatu
nie będzie

autor felietonu:

Maciej „Kwiatosz” Kwiatek

Klimatu nie będzie

Specjaliści z danej dziedziny często nie mogą trafnie porozumieć się z przeciętnym zjadaczem chleba z powodu różnic w rozumieniu pojęć. Przykładem może być pojęcie racjonalności: w psychoterapii zachowania racjonalne oznaczają zachowania przystosowawcze, tymczasem w życiu codziennym będzie to bardziej myślenie maszynowe, uwzględniające suche informacje, bez filtra w postaci zabarwienia emocjonalnego. Brać planszówko- wa natomiast nie nawiąże porozumienia z przeciętnym człowiekiem w sprawie wszech-nie-obecnego klimatu.

Zasadniczo musi działać

Eurogry pokazały, że mechanika bez tematyki (ewentualnie z Klejem Herr Doktora) obroni się dość łatwo. Planszówka świetnie opracowana tematycznie bez mechaniki, będzie już jednak miała pod górkę. Albo w dół - zsypem. Nawet powszechnie wyśmiewany za pretekstową mechanikę **Firefly** ma tak naprawdę całkiem sporo rozwiązań umożliwiających mu działanie jako planszówka. Jeżeli mówimy o ustępstwach w procesie projektowania, praktycznie zawsze jest to ustępstwo tematyki wobec mechaniki. Moim ulubionym przykładem jest **Epoka Kamienia** słynąca z tego, że gdy wyślemy dwóch ludzi do lasu, mogą nie

znaleźć w nim drzew. Tradycyjny podział ról to siekierowy, drwal i zwiadowca wyszukujący drzewa: specjalistów tego trzeciego rodzaju było wówczas niewielu, byli oni więc dopiero trzecim żelaznym członkiem grupy. **Agricola** często wymieniana jest jako tytuł irytujący ze względu na konieczność poświęcenia sporej uwagi karmieniu ludzi. Autor **Epoki Kamienia** także tutaj poszedł na ustępstwo i grę można spokojnie wygrać, nie dając członkom swojej grupy nawet złamanej marcheweczki przez całą partię.

Euro głaska, klimat bije

Postępem w projektowaniu gier było wyeliminowanie eliminacji graczy. Zgodnie z zasadą wiejskiego wesela - wszyscy bawimy się do końca, nawet będąc kopanymi na leżąc pod stołem. Tutaj jednak klimat po raz kolejny uznaje prymat mechaniki. Decyzje są interesujące, jeśli mają konsekwencje. Czemu przygody Supermana nikogo nie interesują? Bo jest nieśmiertelny i niemalże wszechmocny (odsunięcie Ziemi od Słońca - pamiętamy!). Brak możliwości zginienia zmniejsza, nie bójmy się tego określenia, poczucie immersji. Mechanicznie owszem, możemy się nie liczyć w zwycięstwie punktowym, nadal jednak uczestniczymy w grze, coś jak chłopak mieszczący się w wadze słomkowej podczas kibicowskiej ustawki. Zdecydowanie zabija to jeden z filarów klimatu, wczucie się w bohatera i odpowiedzialność za niego.

Niektórzy autorzy udowadniają, że da się wpleść konsekwencje na tyle poważne, że mimo braku fizycznej likwidacji postaci czujemy ciężar decyzji. We wspomnianej **Agricoli** głodna rodzina będzie żebrac, ale nie umrze z głodu, ku chwale gracza ciutającego punkty.

Wojna karze

Zaznaczam: ten akapit piszę z perspektywy lajkonika wojennego, który rozegrał raptem parę tytułów. Traktu-

jąc klimat jako odwzorowanie realiów, zdecydowanym przodownikiem okazują się być gry wojenne. Trudno tu o wczucie się w konkretne, biorące udział w konflikcie osoby - zwłaszcza biorąc pod uwagę, że gry mogą toczyć się na szczeblu oddziału lub armii. Cała reszta natomiast często jest odwzorowana bardzo wiernie, łącznie z ukształtowaniem terenu. Poprawne granie w gry wojenne wymaga przyjęcia pewnego nastawienia psychicznego, jest w nich bowiem czas na przysłowiowe przegranie bitwy w celu wygrania wojny. Eurogry tego nie mają, w nich wycięte zostaje wszystko to, co nie jest silniczkami i wężykami doprowadzającymi do niego paliwo i odprowadzającymi punkty zwycięstwa. Anegdota przy tym temacie dotyczy Ciunia, który siadł do tytułu z serii **Napoleonic 20**, nie pamiętam którego. Przyzwyczajenie, że kto od początku nie gra agresywnie, ten na koniec się nie liczy, zaowocowało tym, że kolega Ciuniek bardzo szybko nie miał kim pozostałych 80% gry realizować.

Nieoptymalne decyzje

Gry planszowe z założenia kończą się czymś zwycięstwem (chyba że gramy w **Babelo**, wtedy wszyscy przegraliśmy). Zestaw reguł znajdujący się w każdym pudełku służy wyjaśnieniu nam co można, a czego nie można robić w drodze do dominacji. Chcąc wygrać daną rozgrywkę, musimy podejmować najlepsze możliwe decyzje, rozumiane jako dające w efekcie najwięcej punktów/największą przewagę. Nie ma tu miejsca na heroiczne poświęcenie dla dobra drużyny. Jeśli ranny żołnierz w **Robinsonie** postanowi zapolować na groźne zwierzę, żeby nakarmić pozostałych członków drużyny, wszyscy przegraliśmy. Smutek zabija szybciej niż głód, przynajmniej tutaj.

Królem klimatu jest dla mnie papierowe RPG, ponieważ w danym świecie to gracze opowiadają historię. W grach planszowych nie ma na to miejsca - jedynie na uczestniczenie w jakimś rysie fabularnym. Pewien lubiany przeze mnie

autor gier planszowych od lat lansuje tezę, że gry opowiadają historie. Praktyka moim zdaniem pokazuje coś dokładnie odwrotnego: gry posiadające najlepsze nawet historie opowiadają o dodawaniu i odejmowaniu, a nie o wydarzeniach. **Lords of Waterdeep** nie jest może królem klimatu, ani nawet pazim spójności fabularnej, jednak bezapelacyjnie umieszczone tam zadania są tematycznie powiązane z zapotrzebowaniem na magów, wojowników i łotrzyków wysyłanych do ich realizacji. Gracze jednak muszą wkładać wysiłek w używanie terminologii fabularnej zamiast „dwie marchewy i białasek na kłesta za 20”.

Nawet najsilniejsze tematycznie gry mogą być rozegrane klimatycznie raz lub dwa razy. Po poznaniu mechanizmów, zmienia się jednak to w liczenie sposobu na wygraną. Gry kooperacyjne częściowo to zmniejszają, jako drużyna możemy bowiem komunikować się w stylu gry, nadal jednak liczenie kryzysu w **Battlestar Galactica** to „piąteczka niebieska, trójeczka żółta”, a nie „silny wpływ polityczny w połączeniu z ogromnym wysiłkiem zespołu inżynierskiego pozwoliły ocalić zasoby wody pomimo faktu, że podczas zagładania do zbiornika wpadło do niego dwóch pilotów”. Tak więc to nie gry piszą historie - to gracze, wkładając podwójny wysiłek, mogą tę historię tam dostrzec i prowadzić. Osoby mające dar pisania tworzą relacje z rozgrywki na zasadzie opisywania przygód marines w przedzieraniu się przez korytarze bazy UAC. Reszta jednak wystawia figurki, liczy zasięgi, potencjalne obrażenia, szanse sukcesu i reperkusje. Inaczej nie wygra gry.

Rodzaj gier nieco ratujących klimatyczną twarz planszówek to półkooperacje na zasadzie jeden kontra reszta. Invader w **Doomie**, Overlord w **Descencie** - ten gracz ma wszelkie sposoby utrudniania życia bohaterom. Tylko on zna swoje aktualne możliwości. Szczególnie dobrze widać to w pierwszej edycji **Dooma** - tam „zły” jest tak silny, że marines mają jedynie iluzoryczne szanse na zwycięstwo. Tutaj faktycznie powstrzymanie się od przerzutu lub niewywo-

łanie „wilka” potwora z otchłani to zagrania suboptymalne, które mają za zadanie stworzyć dla bohaterów niezwykłą przygodę.

Możliwość podjęcia decyzji niezbyt korzystnej w kontekście wygranej, ale wpasowującej się w charakter naszego bohatera jest tym, co oddziela przygodę od szachów. A skoro o szachach mowa.

Klimat losu

Czytanie książki łączy się z wyobraźnią. Widzimy te łąki, te łany, te łanie [zależnie od gatunku] - są one wspólnym dziełem autora, naszego rozumienia i przekształcania jego słów w obrazy. Wymyślanie pozwala naprawdę wczuć się w historię i ją współtworzyć, w końcu to my jesteśmy bohaterami gry. Siadając do tytułu bez odrobiny losowości, nie mamy za bardzo miejsca na zobaczenie różnych odcieni tego samego działania. Przywoływany przeze mnie przykład drwali w **Stone Age** - jeśli zawsze znajdowałiby oni tę samą ilość drewna, nawet bym się nad tym nie zastanowił. Niewyrzucenie danej liczby oczek, wyrzucenie ich zbyt wiele - mózg lubi porządek, więc będzie szukał wytłumaczenia, czemu to samo działanie ma różne konsekwencje. W tym wypadku znalazł ślepych drwali. Wojennicy mówią, że kostki są bardzo prostym i bardzo skutecznym narzędziem symulowania szeregu czynników, które są pojedynczo zbyt drobne, aby im poświęcać całą mechanikę - morale, słońce w oczy, koń przed nami ma rozwolnienie, te wszystkie sprawy dające piachem po oczach dowódcy.

Ważnym elementem losu są generowane emocje. Stara prawda głosi: „Ludzie mogą nie pamiętać, co robiłeś, ale na pewno będą pamiętać, jak się przy tobie czuli”. Komponent emocjonalny wspomnień jest bardzo silny, to właśnie emocje są tym, co dla każdego oddziela rzeczy warte przeżycia od niewartych przeżycia. Są gry, którym udaje się osiągnąć pobudzenie emocjonalne mimo braku losu - **Gra o Tron**

jest tego najlepszym przykładem. Mając za sobą kilkadziesiąt partii, mogę jednak z całą odpowiedzialnością powiedzieć, że nie pamiętam szczególnych zagrań. Nie pamiętam sytuacji, w której wszystko było przeciwko mnie, ale wspaniały plan odwrócił losy gry. Gdy mimo przeciwności losu, w dramatycznej sytuacji pokonując szereg nieprzewidzianych przeszkód, detonuję bombę atomową na terenie USA w **Labiryncie** - to pamiętam na zawsze. Kiedy marine psuje piłę łańcuchową na pierwszym zombiaku, wspominał to latami.



EXIT: Gra tajemnic



otwórz,
rozwiąż
i zniszcz

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Wygląda na to, że escape roomy zadomowiły się na planszówkowym poletku całkiem skutecznie i w najbliższym czasie co drugie wydawnictwo będzie chciało dorzucić do tematu swoje pięć groszy. Czy to źle? Tak naprawdę nie ma złych pomysłów, jest tylko niepoprawna realizacja założeń. A jakie założenia przyświecają serii łamigłówek od Kosmosu/Galakty?

Jednorazowość. Od tego wypadałoby chyba zacząć, ponieważ to najbardziej bolesny temat, patrząc z perspektywy klienta trzymającego kurczowo portfel w dłoni. Taki **Unlock!** albo nawet **T.I.M.E Stories** to też gry, w które raczej nie zagramy więcej niż raz, ale spokojnie można je odsprzedać na rynku wtórnym po rozegranej partii. **EXIT** jest bardziej jak **Pandemic Legacy** – w trakcie gry niszczy my jego elementy za pomocą nożyczek, przyrządów do pisania, a w przypadku trudniejszych zagadek: poprzez rzucanie pudełkiem o ścianę w napadzie frustracji. O ile jednak najlepsza gra świata [według głosów użytkowników Board Game Geeka] bawi graczy przez około dwadzieścia godzin rozgrywki, to każdy z **EXIT-ów** jest zabawą na jakieś sześćdziesiąt minut.

Okiem Windziarza

Bardzo przypadło mi do gustu nieszablonowe podejście do tematu i wręcz zachęcanie do wchodzenia w „interakcję” z grą. **EXIT** daje namiastkę tej fizyczności znanej z prawdziwych escape roomów, w których przesuwamy, pociągamy i dotykamy rzeczy. Jednorazowość? To cecha tego tytułu i trzeba się do tego przyzwyczaić.

Po otwarciu pierwszego pudełka okazało się jednak, że podejście przyzwalające na zniszczenie gry podczas zabawy pozwoliło wykrzesać z twórców nieskrępowaną kreatywność. **EXIT** skłania graczy do cięcia, gięcia i rysowania nie tylko dlatego, żeby wydawca cieszył się, że nie sprzedamy pudełka komuś innemu. Nieszablonowe podejście do niektórych rozwiązań sprawia, że trzeba nad nimi pogłównkować zdecydowanie bardziej, wyzbywając się oczekiwań i przyzwyczajęń. I jestem teraz w niezbyt komfortowej sytuacji, w której chciałbym napisać coś więcej, ale nie chcę nawet w jak najmniejszym stopniu popsuć nikomu zabawy. Pokuszę się jedynie o stwierdzenie, że ogrywałem dostępne tytuły w kolejności: **Chata w lesie -> Tajemnicze laboratorium -> Grobowiec faraona** i jestem z tego powodu bardzo zadowolony. Odniosłem wrażenie, że z każdym tytułem pomysłowość autorów co do sposobu wykorzystania elementów rosła, mając swoją kulminację w końcowych etapach egipskiej zagadki.



To co w takim razie się nie udało? W końcu nie może być zupełnie różowo. Z boku każdego pudełka znajduje się jedno raczej brzydkie kłamstewko. Mieści się ono w tabelce dotyczącej przewidywanej liczby graczy: od jednego do sześciu. **EXIT** jest grą w gruncie rzeczy jednoosobową, więc ta druga wartość jest zupełnie arbitralna. Teoretycznie do rozwiązywania zagadek mogłoby usiąść nawet i czterdzieści osób, o ile udałoby się usadzić je wygodnie przy jednym stole. Ale się nie uda. Już nawet cztery osoby uważam za tłok. Optymalnym składem są dla mnie dwie osoby siedzące obok siebie w taki sposób, żeby nie trzeba było podawać sobie kart oraz odwracać ich do góry nogami, żeby były czytelne dla kogoś siedzącego po przeciwnej stronie stołu.

Okiem Windziarza

Nie lubię grać w gry planszowe sam i stronię od jednoosobowych scenariuszy. Tutaj jednak przychylię się do zdania Maćka, że **EXIT** to gra wybitnie jednoosobowa i przy dwóch graczach można odnieść wrażenie, że nad „planszą” jest tłum.

Struktura każdego ze scenariuszy to bardziej korytarz, w którym rozwiązanie jednej łamigłówki odblokowuje kolejną, a nie labirynt, w którym jednocześnie musimy zarządzać elementami wielu różnych zagadek, zastanawiając się, która odpowiedź dotyczy którego problemu. Stąd po prostu brakuje elementów, którymi więcej niż dwie osoby mogłyby się zajmować w taki sposób, aby wszyscy przez cały czas byli zaangażowani.

Lekko zawiedziony jestem też systemem sprawdzania poprawności odpowiedzi udzielanych przez graczy. Pomimo tego zacznę jednak od pochwał. Talia rozwiązań połączona z pierścieniem, w który wpisujemy odgadnięte szyfry to

małe cudeńko inżynieryjnej inwencji, dzięki któremu maksymalną liczbę możliwych kombinacji wklepywanych przez rozwiązujących zagadki udało się zawrzeć na minimalnej liczbie komponentów. Podziwiam. Nie zmienia to jednak faktu, że bardziej podoba mi się ścieżka, którą podążył **Unlock!**, wprowadzając na urządzenia mobilne aplikację potrzebną do gry. Pierścień i karty rozwiązań sprawdzają się świetnie, ale umożliwiają jedynie udzielenie odpowiedzi „tak” lub „nie”, podczas gdy aplikacja jest zdolna do znacznie większej liczby rzeczy. Jak chociażby obecne w **Unlock!** zagadki oparte na analizie nagrań.

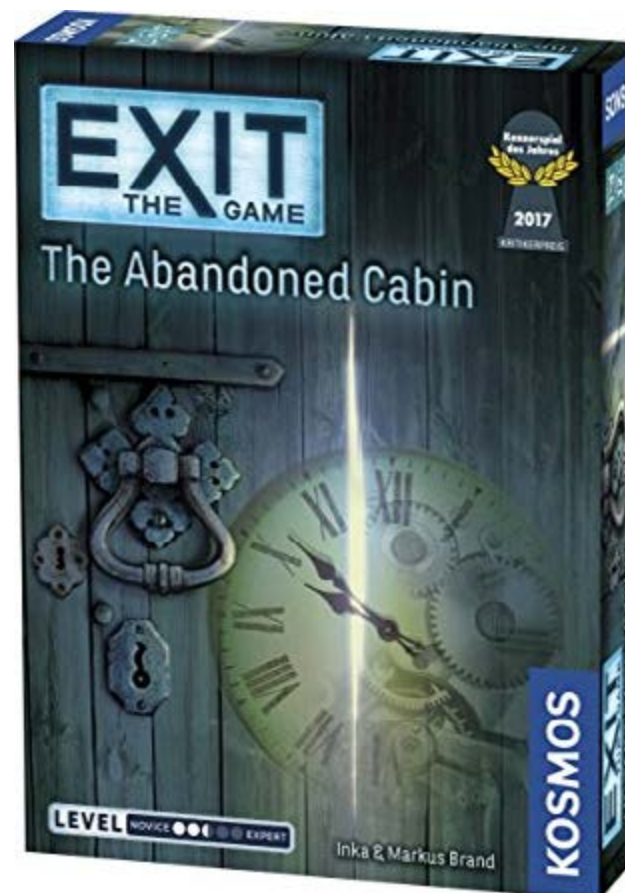
Okiem Windziarza

Brak potrzeby posiadania urządzenia mobilnego to ogromna zaleta serii EXIT. Wracamy tutaj do starych dobrych rozwiązań, czyli kartka, długopis i nasza głowa. Niezwykle cieszy mnie fakt, że gra nie została okraszona aplikacją mobilną, którą trzeba pobrać, a później się nią posiłkować. Faktycznie daje to mniej możliwości, jeśli chodzi o innowacyjność zagadek, ale wcale nie zubaża gry pod tym względem.

Podsumowując, z całego serca polecam **EXIT** wszystkim fanom łamigłówek. Jeśli nie jesteście jeszcze pewni, a **Unlock!** zrył was szukaniem na kartach ledwo widocznych cyferek w celu popchnięcia rozgrywki dalej, dajcie szansę grze Galakty. Tutaj żadna zagadka nie polega na pełzaniu po ścianach w poszukiwaniu tego jednego piksela, który trzeba kliknąć, żeby zebrać przedmiot. A jeśli w przyszłości otrzymamy fuzję gier: łamigłówki z **EXIT** i aplikacji z **Unlock!**... wtedy być może będziemy mieli do czynienia z czymś naprawdę wielkim.

Okiem Windziarza

EXIT bawi mnie zdecydowanie bardziej niż Unlock!, przede wszystkim ze względu na jakość zagadek i ich charakter. Tutaj cały czas mam poczucie poszukiwania odpowiedzi na konkretne pytanie, podczas gdy w Unlock! gra czasami bawiła się ze mną w kotka i myszkę. Polecam ten tytuł osobom lubiącym zagadki, kombinowanie i escape roomy. Nie mogę się doczekać kolejnych odsłon tej serii.



EXIT: Gra tajemnic – Chata w lesie, Tajemnicze laboratorium, Grobowiec faraona

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 1-6 osób

Wiek: 12+

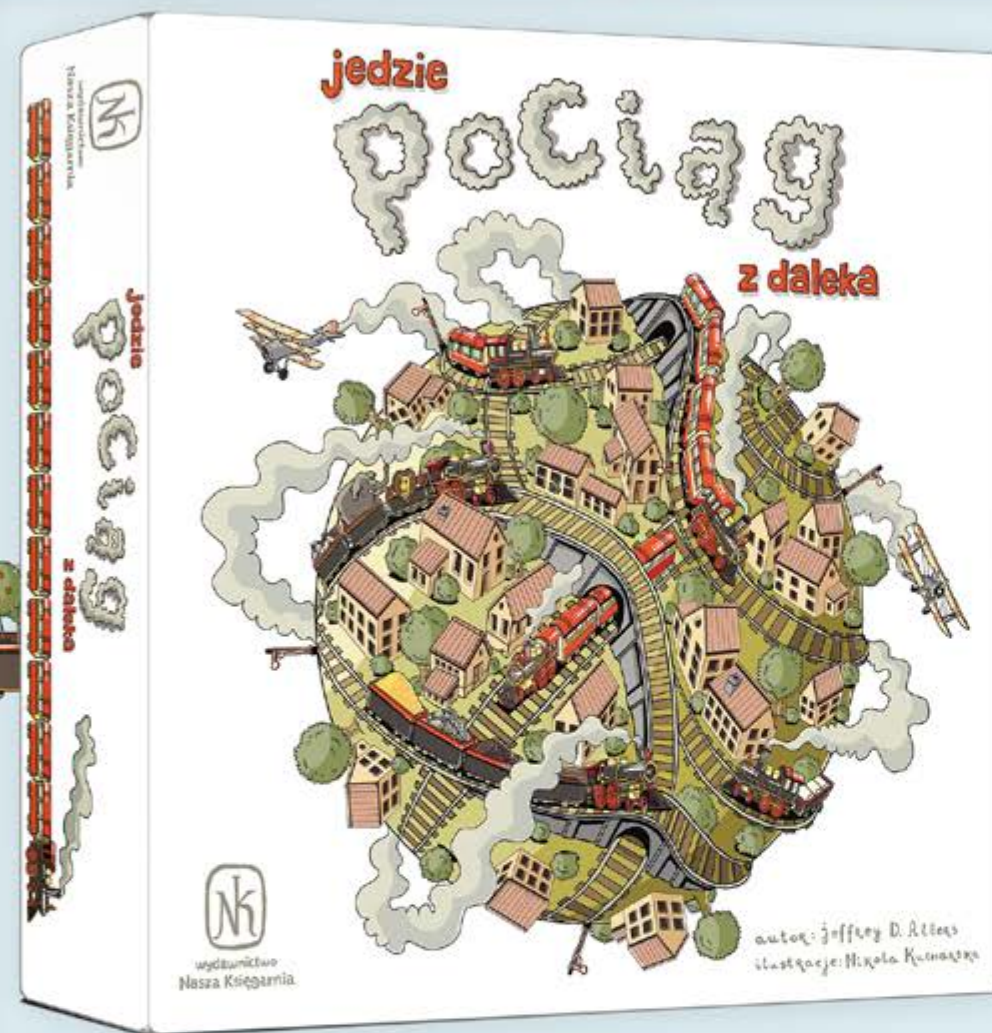
Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 54,95 złotych za sztukę



- kreatywność w wykorzystaniu elementów gier,
- zagadki nie polegają na spostrzegawczości,
- zagadki raczej nie powtarzają się pomiędzy poszczególnymi tytułami.

- kupisz, zagraasz raz i gra jest zniszczona,
- na więcej niż dwie lub ewentualnie trzy osoby jest już zbyt tłoczno.



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





Fantazja

ładnie, ale
nie tam,
gdzie
trzeba

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Gry kafelkowe z bardzo ładnymi ilustracjami. Mogłaby to być oddzielna kategoria, która od momentu utworzenia wskoczyłaby na dosyć wysokie miejsce w moim osobistym rankingu rzeczy, którymi należy się interesować. I dlatego właśnie Fantazja pojawiła się na moim radarze: układanie planszy plus ilustracje Tomasza Larka? Wchodzę w to. Okazało się jednak, że źle pokierowany artysta może skutkować więcej niż jednym problemem w rozgrywce.

Wydaje mi się, że to trochę nietypowe: zaczynać recenzję gry od skupiania się na stronie wizualnej jako tym najważniejszym aspekcie mającym wpływ na ocenę. Jednak **Fantazja** to ciekawy pod tym względem przypadek i postaram się trzymać wytyczonej ścieżki. Gra sama w sobie jest poprawna i polega na dwuosobowym układaniu na stole miasteczka złożonego z unoszących się na latających wyspach budynków. Każdy z graczy posiada własną „talie” [identyczną], z której dobiera na rękę kafelki, aby następnie zagrywać je na stół.

Sednem rozgrywki jest ściganie się z przeciwnikiem o możliwość korzystania z kilku specjalnych zdolności przyporządkowanych do różnych typów budynków. Jeśli mam przynajmniej dwa budynki, weźmy na to, mieszkalne i jednocześnie posiadam ich więcej niż przeciwnik, zyskuję możliwość korzystania ze specjalnej zasady związanej z tym konkretnym typem. Co więc zmusza mnie do kombinowania i nie pozwala na losowe wykładania kafelków na stół? Kilka rzeczy. Po pierwsze są symbole na krawędziach,



które trzeba do siebie dopasowywać. Ten motyw jest niemal pretekstowy i ma raczej marginalne znaczenie dla rozgrywki. Praktycznie nie zdarza się, żeby na planszy brakowało miejsca do dołożenia czegoś nowego.

Ów aspekt służy głównie do komplikowania gry w defensywie. Jeśli układalibyśmy swoje budynki w jednym, długim rzędzie, to przeciwnik niszcząc jeden z nich (a są na to sposoby), niszczy również wszystkie inne, które właśnie straciły połączenie z centralnym, startowym kafelkiem. Chcemy więc tego uniknąć, łącząc ze sobą więcej niż tylko jedną krawędź każdego budynku i faktycznie od czasu do czasu coś tam może nie spasować jak trzeba, ale tak jak już pisałem – niezbyt często.

Drugim utrudnieniem jest konieczność płacenia za budowę niektórych budynków. Aby zyskać zasoby, musimy poświęcić kafelek z ręki i turę. I znowu: planując taki ruch, należy

wziąć pod uwagę, na jakim typie budynku zależy nam najmniej i czy oddanie przeciwnikowi ruchu bez zmiany sytuacji na planszy nas nie zaboli.



Trzecie utrudnienie to ulepszanie budynków. Większość kafelków kładziemy prosto na stół, ale część można zbudować jedynie na wierzchu budynku znajdującego się już na planszy. Można w ten sposób przykryć nawet budynek przeciwnika, ale budowanie na własnych umożliwia zdobycie wartościowych bonusów punktowych.

I w taki oto sposób walczymy sobie z przeciwnikiem aż do wykończenia wszystkich kafelków. Walczymy o posiadanie jak największej liczby budynków na planszy, o bonusy za ich ulepszanie oraz o premie za posiadanie większości w poszczególnych typach, które również są na końcu gry punktowane. Jak wspomniałem na początku, rozgrywka sama w sobie może nie porywa, ale określiłbym ją jako poprawną. W założeniach, ponieważ kilka decyzji dotyczących oprawy graficznej Fantazji sprawia, że gra staje na krawędzi bycia niegrywalną.

Nie wiem, kto wpadł na pomysł, żeby najbardziej istotny element informacji na kafelku – ikona typu – był elementem najmniej czytelnym i zlewającym się z tłem. Na dokładkę, z pięciu występujących w tym miejscu ikonek cztery są niebieskie, a tylko jedna zielona. Tak więc zliczanie ich po każdorazowej zmianie sytuacji na planszy jest zwyczajnie frustrujące. Trochę mniejszym problemem jest dla mnie również niezbyt wyraźne odróżnienie od siebie budynków graczy. Na kafelku znajduje się niewielki symbol przynależności, a styl architektoniczny obu frakcji również jest nieco inny, ale to nadal za mało, aby na pierwszy rzut oka uznać sytuację na planszy za czytelną. Frakcje nie są od siebie wyraziście różne – obaj gracze budują domki z kamienia na pokrytych zieloną trawą skrawkach skały.

Czytelności nie pomaga również fakt, że podczas układania kafelki można dowolnie obracać, a grafika i ikonografia są zorientowane tylko w jednym kierunku. Ułożona do końca rozgrywki plansza nie cieszy więc oka ciekawą kompozycją, a jedynie wygląda jak ułożony bez ładu i składu miszmasz.

Trudno jest mi polecić **Fantazję**. Tak po prostu. Nie jest to zła gra, ale uważam, że jest źle wydana i nie wytrzymuje konkurencji z wieloma innymi grami o podobnym poziomie skomplikowania.



Fantazja

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 7+

Czas gry: ok. 25 minut

Cena: 59,95 złotych



- Bardzo ładne ilustracje....



- ... które przytłaczają istotne informacje na kafelkach, utrudniając grę.
- słaba czytelność.



Islebound

wyspy,
piraci
i węże
morskie

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Ryan Laukat ma na koncie kilka ciekawych tytułów. Małe strategie jak *Imperium w 8 minut*, spore kosmiczne 4X jak *Empires of the Void*, a także ciekawe gry z elementami paragrafówek jak *Above and Below* i *Near and Far*. Pomiędzy nimi jest też gra traktująca o pływaniu pomiędzy wyspami i zajmowaniu portów. Nazywa się *Islebound*.



Islebound to gra, która dzieje się w Arzium, świecie wykreowanym przez Laukata w **City of Iron**, **Above and Below** i **Near and Far**. Jak już wspomniałem, będziemy w niej pływać swoim okrętem między wyspami niewielkiego archipelagu. Pływanie to jednak nie wszystko. W trakcie wypraw będziemy rekrutować załogę na swój statek, zbierać armie piratów i morskich węży, budować budynki w swojej (nieco umownej) stolicy, przejmować inne porty, wykonywać różne zadania, chwalić się, zarządzać zasobami i ogólnie zdobywać reputację potrzebną do odniesienia zwycięstwa. Sporo tego, prawda?

Archipelag budujemy z kilku kafli mapy. Choć zawsze będą

w nim te same wyspy, a startowe lokacje graczy będą w tych samych miejscach, to jednak konfiguracja „środka” archipelagu będzie się zmieniać. Może nie jakoś drastycznie, ale wystarczająco, aby urozmaicić zabawę. Gracze otrzymują swoje startowe statki z podstawową załogą, zapewniającą najbardziej bazowe zdolności, i mogą ruszać w drogę.

Każdy z graczy w swojej turze musi poruszyć swój okręt. O ile pól? To zależy od tego, jak dobrą mamy załogę. Każdy statek ma bazową prędkość dwa, ale dobrzy załoganci mogą ją podnieść. Kiedy już przepłyniemy w inne miejsce, należy wykonać jedną akcję główną i dowolną liczbę akcji darmowych.

Akcji głównych jest cztery. Pierwsza to odwiedzenie wyspy, przy której jesteśmy. Musimy zwykle uiścić jakąś opłatę, ale za to możemy skorzystać z akcji danej wyspy. Te zaś zapewniają nam potrzebne zasoby (ryby i drewno), jednostki wojskowe (piratów i węże morskie), pozwalają na wzniesienie budynków, płacąc zasobami, pozwalają na chętnie się swoimi dokonania, co przysparza nam i innym graczom reputacji. Ogólnie, odwiedzając miasta będziemy zdobywali wszystko to, co jest potrzebne do przetrwania wśród wysp.

Kolejna akcja to atak na miasto. Nie w celu zniszczenia go, ale przejęcia nad nim kontroli. Kiedy bowiem kontrolujemy miasto, nie musimy nic płacić, aby skorzystać z jego akcji, a inni gracze muszą płacić nam. Wygodna sprawa. Mechanika walki jest bardzo ciekawa. Każda karta jednostki walczącej (piraci i węże) ma przypisane dwa wyniki kostek i siłę ataku do każdego z nich. To informacja, ile trzeba rzucić na kostce, aby dana jednostka miała tyle siły. Gracz wybiera, ile jednostek chce użyć i rzuca kostkami w liczbie wykorzystywanych jednostek. Następnie przydziela kostki do jednostek. Do każdej jednostki jedna kość. Następnie, bazując na przypisanych wynikach, sprawdzamy, jaka jest nasza siła ataku i porównujemy z obroną miasta. Jeśli do-

biliśmy co najmniej do obrony, atak się powiódł. Tracimy wszystkie jednostki użyte w ataku, ale zdobywamy miasto, złoto i możemy od razu za darmo je odwiedzić. Jeśli nie, musimy obejść się smakiem, jednak nie tracimy wszystkich jednostek użytych w boju, a tylko jedną, wybraną przez nas. To taka nagroda pocieszenia.



Miasto można też przejąć w inny sposób, czyli rozmową. To trzecia akcja – dyplomacja. Gracz musi po prostu wydać odpowiednią liczbę punktów dyplomacji (które zbiera w trakcie gry), aby wyrównać „obronę” dyplomatyczną miasta. Nie potrzeba tu rzutów kostki, po prostu mamy punkty to mamy miasto. Nie wszystkie miasta chcą jednak rozmawiać, tak samo jak nie wszystkie można atakować. Trzeba to wziąć pod uwagę.

Ostatnia akcja to poszukiwanie skarbu. Jest to ciekawa rzecz. Kiedy gracze wizytują neutralne miasta, płacą pieniądze do banku. A właściwie nie do banku, a na specjalne pole planszy. Kiedy jakiś gracz uzna, że przyda mu się dodatkowa kasa, robi akcję poszukiwania skarbu i zgarnia całe złoto z planszy. Umiejętnie użyta, akcja ta może dać niezłego finansowego kopa.

Jeśli chodzi o akcje darmowe, to są tylko dwie, ale można ich zrobić w turze dowolną liczbę. Pierwszą jest wykona-



nie misji, o ile takowa jest dostępna w miejscu, gdzie gracz zatrzymał swój statek. Wypełnienie misji zwykle wymaga wygrania jakiejś drobnej potyczki lub oddania pewnych zasobów do puli. Nagrody, a jakże, są i to sympatyczne. Druga akcja to zakup budynku. Za gotówkę, co bywa nieco droższą alternatywą niż budowanie za zasoby z akcji jednej z wysp. Pozwala jednak na postawienie kilku budynków naraz, a to jest kluczowy element rozgrywki.

Dlaczego budowanie jest kluczowym elementem gry, w której pływamy po morzu, zdobywamy wyspy i robimy inne ciekawe rzeczy? Z tego powodu, że gra kończy się, gdy jeden z graczy wybuduje odpowiednią liczbę budynków. Konkretnie siedem lub osiem, w zależności od liczby graczy. Oczywiście gra nie kończy się natychmiast. Bieżąca runda jest dokańczana, a następnie każdy gracz ma jeszcze jedną turę. Dopiero wtedy kończymy zabawę i liczymy punkty.

Te zaś zbieramy z wielu miejsc. Zbudowane budynki przynoszą nam punkty same z siebie i ewentualnie ze zdolności specjalnych, jeśli takowe mają. Punkty dostajemy też za posiadaną gotówkę w stosunku jeden do jednego. Wreszcie do naszej puli wpadają wszystkie punkty zdobyte w trakcie rozgrywki. Kto ma najwięcej reputacji, wygrywa.

Gra jest niezwykle ciekawa, ponieważ mechanicznie jest

bardzo prosta, ale daje sporo możliwości do kombinowania. Pozwala na poprowadzenie swojego okrętu różnymi drogami (i nie mam tu na myśli tylko poruszania się). Można spróbować wygrać kasą i budynkami. Można przejmować wyspy, można zdobywać punkty na wydarzeniach. Jest naprawdę sporo możliwości. Odpowiednia rozbudowa załogi też ma wpływ na to, co i jak możemy robić. Niekiedy łatwiej nam będzie walczyć, niekiedy rozmawiać. A czasem postawimy na śmiganie po całym morzu w jednym ruchu, żeby zawsze być o krok przed innymi.

Osoby, które znają twórczość Ryana Laukata, nie będą raczej zdziwione, że gra jest prześlicznie ilustrowana i to w znajomym stylu, gdyż ten autor sam ilustruje swoje gry. Ciekawostką jest też to, że postaci, których używamy w **Islebound** do obsadzania swoich okrętów mają po drugiej stronie ikony używane w **Above and Below** i mogą być wykorzystywane również w tamtej grze. To może być tym bardziej interesujące, że wydawnictwo Bard zapowiedziało polską edycję **Above and Below**.

Islebound to bardzo przyjemna gra, do której można usiąść rodzinie oraz w gronie doświadczonych graczy. Można pograć bez większej spinki, ale jest też miejsce na niezłe kombinowanie. Tylko cena trochę przeraża i mogłaby być o paręnaście złotych niższa.

Islebound

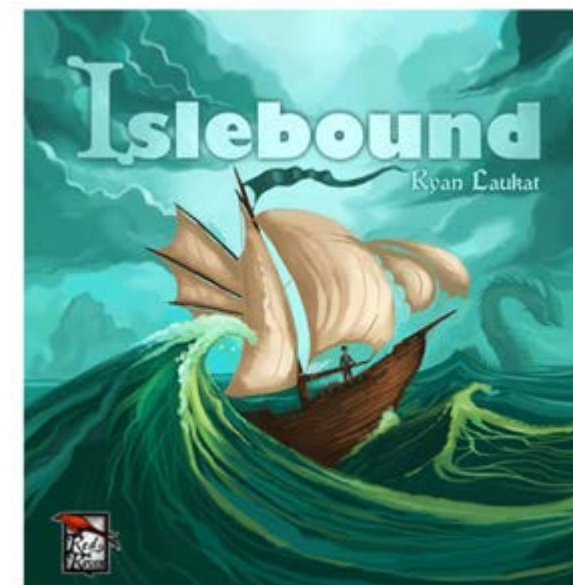
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2 - 4 osoby

Wiek: 13+

Czas gry: ok. 90 minut

Cena: 189,95 złotych



- prosta mechanicznie,
- ciekawa decyzynie,
- przepiękne wykonanie.



- nieco za droga.

MASTER OF ORION



Master of Orion

z ekranu
monitora
na karty

zrecenzowała:

Monika Wasilonek

Eksploracja, eksploatacja, eksterminacja i ekspansja. Tymi czterema słowami recenzenci najczęściej opisywali komputerową grę Master of Orion. Nie zaraziłam się nigdy miłością do gier komputerowych, inaczej jednak sprawa miała się w kwestii gier planszowych, do których długo nie trzeba było mnie namawiać. Dlatego dziś, bez zbędnego bagażu doświadczeń i oczekiwań co do tego tytułu, zabieram się do recenzji karcianej wersji wspomnianej wyżej gry. Czy planszówkowe podbijanie kosmosu również będzie polegało na 4E? Czy w grze poczujemy prawdziwy klimat badania przestrzeni kosmicznej, pozyskiwania niezbędnych do przeżycia surowców, likwidowania wrogich ras i rozwoju naszej cywilizacji w imponującą międzygwiezdną potęgę?

Jak zwykle zaczynam od oceny okładki. Wprawdzie zaznaczyłam, że fanem gier komputerowych nie jestem, ale staram się również nie być ignorantem. Dlatego też bez cienia wątpliwości mogę powiedzieć, że pod względem graficznym okładka jest przełożeniem komputerowej gry na jej wersję papierową. Statki kosmiczne na tle planety – to ten sam motyw, który dominuje w grze PC. Okładka jest klimatyczna, a kolorystyka i ugwieżdzenie wnętrza jak najbardziej wpasowują się w kosmiczne tematy. Dla fanów podbijania kosmosu to jak sądzę pierwszy istotny plus.



Pierwszy rzut oka na zawartość pudełka to bodaj najfajniejszy moment w całym procesie „dobierania się” do gry. Liczbę elementów oferowanych graczom uważam za adekwatną do ceny tytułu. Pierwszym elementem jest główna plansza, na której znajduje się tor punktacji i tor rund. Plansza również jest utrzymana w kolorystyce fioletu, jest nie za duża i zawiera tylko pięćdziesiąt pól punktacji. Z tego tytułu do gry dołączone są żetony symbolizujące dodatkowe punkty +50 oraz +100 – to dla tych graczy, którzy umiejętnie budują z kart kombosy i szybko okrążają całą planszę. Do żetonów dorzucono standardowo żeton pierwszego gracza, żeton rundy oraz dziesięć żetonów morale, o których więcej będzie wspomniane w opisie rozgrywki. Obok planszy większymi planszetskami są dwustronne arkusze cywilizacji. Arkuszy jest sześć, a na każdym z nich widnieje inna cywilizacja. Po jednej stronie są to zawsze Ludzie, po drugiej Psiloni, Alkari, Darlokowie, Mrrshanie, Meklarzy oraz Bulrathi. Każda z cywilizacji posiada swoje specjalne umiejętności. Jedynie Ludzie nie posiadają żadnych, lecz dzięki temu rozpoczynają grę z większą liczbą zasobów. Planszетки graczy są wykonane z tektury. Jakościowo nie są to najlepsze plansze, ale nie odstają niczym od tego typu plansz w innych grach. Na arkuszach rozgrywa się większość ak-

cji poprzez kierowanie swoich znaczników na odpowiednie pola. Dodatkowo na każdej planszy znajduje się opis przebiegu rundy, co ułatwia wszystkim, także mniej zaznajomionym z tytułem uczestnikom, szybko odnaleźć się w grze. Kolejnym elementem jest sześćdziesiąt drewnianych kostek w czterech kolorach, po piętnaście dla każdego gracza. Przedostatnim, choć z punktu widzenia mechaniki gry, najważniejszym elementem są karty. Kart na pierwszy rzut oka jest dużo. Gracze mają do dyspozycji dziewięćdziesiąt kart struktur i osiem kart doradców. Dlaczego wspominałam, że tylko na pierwszy rzut oka jest ich dużo? Po kilku rozgrywkach, zaczyna bowiem brakować świeżości, karty się powtarzają i każda kolejna gra wywołuje o wiele mniejsze zadowolenie, aż do całkowitego wyczerpania jakiegokolwiek satysfakcji. Oczywiście nazwy kart i same ich grafiki klimatycznie nie ustępują okładce, która





jest zwyczajnie dobra, jednak przydałby się jakiś dodatek, który zwiększyłby tę pulę i urozmaicił kolejne rozgrywki. Jakości wykonania kart też nie zaliczyłabym do najlepszych. Wykonane są z dość miękkiej tektury, która przy licznych rozgrywkach zniszczy się bardzo szybko. Dlatego niezbędne w tym przypadku jest zakoszułkowanie kart.

Na końcu należy jeszcze wspomnieć o instrukcji. W **Master of Orion** jest ona naszpikowana świetnie skrojonymi opisami kosmicznych podbojów i wszystkich ras uczestniczących w grze. Często pomijam fabularne wcinki w instrukcji, traktując je jako usilne budowanie klimatu, tam gdzie go tylko lekko czuć. Tę instrukcję polecam jednak przeczytać w całości, nawet jeśli to tylko fabularne wymysły autorów to uwierzcie, że bardzo ciekawe wymysły. Poza opisami instrukcja jest napisana bardzo przejrzysto, wystarczy przeczytać raz, aby wiedzieć, jak grać. Sama gra jest zresztą bardzo łatwa do wytłumaczenia innym graczom, więc może dla wielu okazać się dobrym tytułem na sobotni wieczór z przyjaciółmi. Na czym jednak polega ta prostota i czy gra nie traci przy niej na atrakcyjności?

Zasady, jak już wspomniałam, są bardzo proste. Poza tym

każda plansza gracza posiada szkic przebiegu rundy oraz obrazkowy opis możliwych do wykonania akcji. Gra trwa maksymalnie osiem rund i ze względu na dobrą skalowalność, niezależnie od liczby grających osób, nie powinna potrwać dłużej niż godzinę. Każdy z graczy dobiera sobie planszę i decyduje czy chce grać cywilizacją ludzką, czy obcą. Poza specjalnymi umiejętnościami i ilustracją rasy, każda z plansz wygląda tak samo. Na początku rundy gracze pozyskują zasoby z wybudowanych kart, następnie określają poziom rozwoju swojej cywilizacji, co determinuje liczbę znaczników akcji w danej rundzie oraz ewentualny wzrost lub spadek reputacji. Następnie każdy z graczy rozpatruje efekty z kart „Na początku rundy”. W kolejnym etapie gracze wykonują akcje. Każdy z graczy umieszcza po jednym znaczniku na danym polu akcji. Gracz w swoim ruchu może się zdecydować na:

- wybudowanie struktury z ręki (maksymalnie można mieć ich pięć na ręce),
- eksploatację – czyli zrzucenie karty z ręki w celu otrzymania premii widniejącej w lewym dolnym rogu karty,
- badania, które polegają na dobraniu dwóch kart struktur z talii,
- handel, w którym wymienia się jedne dobra na inne,
- propagandę, która pozwala podnieść poziom reputacji o trzy pola,
- kontrakt, który zawiera się z danym doradcą wyłożonym na środku stołu; doradca ten trafia do gracza i wspomaga go do momentu, aż ten nie dobierze innego doradcy,
- atak, dzięki któremu można dokonać ofensywy na innego gracza, co obniży jego morale, a graczowi, który ataku dokonał przysporzy punktów zwycięstwa.

Liczba możliwych do wykonania akcji jest zależna od poziomu rozwoju cywilizacji. Im wyższy poziom cywilizacji, tym więcej znaczników akcji gracz będzie posiadał. Trzeba jednak pamiętać, że wysoki rozwój cywilizacji wiąże się ze spadającym wskaźnikiem morale. A jeśli na koniec rundy morale któregoś z graczy spadnie do zera, gra dobiega końca. W trakcie gry morale może spaść poniżej zera. Wtedy dobiera się żetony morale, żeby kontrolować rzeczywisty poziom tego kryterium. Kolejną istotną kwestią, która wskazuje na to, że **Master of Orion** jest przede wszystkim grą karcianą jest fakt, że przez całą grę buduje się układy z kart. Układów maksymalnie może być cztery, w każdym po pięć kart. Karta, która znajduje się na wierzchu danego układu jest kartą aktywną, a pozostałe liczą się przy pozyskiwaniu zasobów oraz przy podliczaniu punktów na końcu gry. Jeżeli któryś z graczy przed końcem rundy wybuduje cztery pełne układy, zostaje zwycięzcą, a gra się kończy. Nie jest to jednak takie proste, ponieważ karty buduje się za posiadane zasoby, a ich gromadzenie nie zawsze przychodzi łatwo. Ponadto należy pilnować poziomu morale,



ponieważ niektóre, zazwyczaj lepsze, karty posiadają adnotację, że można je wybudować tylko wtedy, jeśli morale cywilizacji wynosi przynajmniej sześć. Karty struktur mają takie efekty, że przy dobrej kombinatoryce tworzą naprawdę sprawnie działające mechanizmy. Można kumulować punkty, rozgrywać dodatkowe akcje, pomnażać zasoby etc. Przy pierwszej rozgrywce pewnie nie zwróci się na to uwagi, ale każda kolejna gra pokaże graczom możliwości wynikające z tworzenia karcianych kombosów. Jak w każdej mechanice, zawsze pojawia się jednak jakiś zgrzyt. Po kilkukrotnym rozegraniu **Master of Orion**, kiedy zna się już dobrze wszystkie karty i ich efekty, a szczególnie ich efekty w relacji z innymi kartami, gra staje się przewidywalna i dość łatwo można wychwycić najłatwiejszą drogę do zwycięstwa. Nie będę jednak wskazywać tej drogi, a każ-

demu, kto jest fanem kosmicznych tematów polecę tę grę. To taka bardzo mini wersja **Terraformacji Marsa**, bądź co bądź, jednej z lepszych gier w tym klimacie.

Master of Orion to całkiem dobra karcianka z mocno zarysowanym klimatem podbijania kosmosu. Grafiki, nazwy kart i opisy w instrukcji wprowadzają idealnie w klimat, choć sama rozgrywka trochę przygasza ten pierwszy entuzjazm. Powtórzę się, pisząc, że polecam grę fanom takiej tematyki, ale zdecydowanie to zdanie należy podkreślić. Oczywiście prostota zasad może przyciągnąć do gry największego laika, ale tenże laik nie spędzi kolejnej godziny na drugiej bądź trzeciej rozgrywce. Ja z chęcią rozegrałam drugą, trzecią i czwartą partię. Z chęcią też rozegram kolejne. **MoO** jest dobrym tytułem wtedy, gdy chce się pograć w coś o temacie międzygalaktycznym, a nie ma czasu na spędzanie długich minut przy tłumaczeniu zawartości zasad. Prosto, szybko, na temat i można grać po pięciu minutach wyjaśnień. Negatywna strona gry to na pewno jakość wykonania kart, ale na to istnieje rada: zakszulkowanie całości. Drugą kwestią jest wspomniany przeze mnie wcześniej zgrzyt w mechanice, który jednoznacznie prowadzi do zwycięstwa. Ale w grach zazwyczaj chodzi o zwyciężanie, więc jak ktoś się już w tym wszystkim poła-
pie, będzie miał kupę radochy. **Master of Orion** to dobra gra za dobrą cenę i w dobrym klimacie. Czego chcieć więcej?



Master of Orion

Zrecenzowała: Monika Wasilonek

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek graczy: 12+

Czas: ok 60 minut

Cena: 119,95 złotych



- klimatyczne i dobre grafiki,
- bardzo dobrze oraz ciekawie napisana instrukcja,
- proste zasady,
- dobre skalowanie.



- jakość wykonania kart,
- po wielu rozgrywkach pojawiają się zgrzyty w mechanice.

ROLL PLAYER

The illustration features three characters in a medieval fantasy setting. On the left, a man with curly brown hair and a beard looks towards the viewer. In the center, a knight in ornate red and silver armor, with a sword slung across his chest, stands prominently. On the right, a hooded figure in dark clothing is partially visible. The background shows a stone archway leading to a bright, sunlit area.

Roll Player

przed wyru-
szeniem
w drogę
należy
stworzyć
drużynę

Rzut okiem mat_eyo

przed premierą

Mogę spokojnie założyć, że każdy czytający te słowa choć raz w życiu stanął przed koniecznością stworzenia swojego bohatera. Najprawdopodobniej w jakiejś planszówce, być może w papierowym lub komputerowym RPG, a w przypadku prawdziwych geeków, takich jak ja, zapewne we wszystkich wspomnianych wyżej mediach. Wyśięk, jaki trzeba włożyć w stworzenie mocarnego herosa zrozumie każdy, kto spędził godziny w kreatorze postaci w Baldur's Gate, starając się wylosować siłę 18/00. Czy jednak proces tworzenia bohatera może mieć sens jako oddzielna gra? Sprawdźmy.

Wielokrotnie już wspominałem, że nie jestem i nigdy nie będę klimaciarzem. Czasem jednak zdarza się, że gra za interesuje mnie ze względu na temat. Jeśli stoi za nim ciekawa mechanika, to taki tytuł zawsze trafia na mój stół. Tak właśnie było w przypadku **Roll Playera**, który do genialnego tematu dorzucił mechanikę manipulacji kostkami, którą ostatnio darzę coraz większą sympatią. Grę stworzył Keith Matejka, którego kojarzyć możecie z niedawno wydanego fillera **Nieźle ziółka**, a polską wersję **Roll Playera** poprzez **Wspieram.to** wyda Ogry Games. Gra skierowana jest dla od jednego do czterech graczy, a zarezerwować na nią trzeba około godziny.

Cieężko mi będzie wypowiedzieć się na temat wykonania, gdyż grałem w samodzielnie wykonaną wersję print and play. Wszelkie grafiki pochodziły z oryginału, więc o nich mogę wspomnieć. Ilustracje są ładne, „bezpieczne”, ponie-

waż wszystko zobrazowane jest dokładnie tak, jak wyglądać powinno w generycznej grze w klimatach fantasy. Kilka obrazków było zabawnych i ogólnie mi się podobają, choć mogłyby być bardziej mroczne. Świetnie sprawdza się za to ikonografia i użytkowość komponentów. Ta pierwsza jest bardzo wyraźna, czytelna i nie pozostawia złudzeń w interpretacji. Planszетки gracza porządkują jego obszar gry, wskazując, gdzie należy umieścić dany typ karty, mamy też na nich ściągawkę odnośnie końcowego punktowania. Pomysłano nawet o otworach na kostki, żeby przy potrąceniu planszетки nie zmieniły położenia. Na początku zastanawiał mnie brak znacznika pierwszego gracza, zwłaszcza że kolejność jest tutaj bardzo istotna. Podczas pierwszej partii sytuacja się wyjaśniła: pierwszym graczem jest osoba losująca kostki z worka, a ten między rundami przechodzi do kolejnych osób. Instrukcja w wersji angielskiej napisana jest bardzo przejrzysto i nie pozostawia wątpliwości odnośnie zasad.

Czas przybliżyć samą rozgrywkę. W grze będziemy rywalizować w tworzeniu bohatera przed sesją, do której nigdy nie dojdzie. Mechanicznie gra opiera się o manipulację kośćmi. Przed rozgrywką losujemy jedną z postaci. W grze jest ich sześć (lub siedem, licząc bonusowego Ropucholaka) i poza człowiekiem każda ma po jednym ujemnym oraz dodatnim modyfikatorze do atrybutów. Tych również jest sześć i są to klasyczne cechy opisujące herosów w większości gier RPG – siła, zręczność, wytrzymałość, inteligencja, mądrość i charyzma. Atrybuty te są osią gry i właśnie one będą opisywane za pomocą kości. Dodatkowo dostajemy do wyboru jedną z dwóch klas postaci, a także karty charakteru i historii naszej postaci.

Rozgrywka składa się z maksymalnie dwunastu rund. Na początku każdej z nich pierwszy gracz losuje z worka kości (o jedną więcej, niż liczba graczy), rzuca i przyporządkowuje do kart inicjatywy. Im niższy wynik na kości, tym niższa karta inicjatywy; w przypadku takiej samej wartości na kil-

ku kostkach pierwszy gracz decyduje o ich ustawieniu. Następnie, począwszy od pierwszego gracza, każdy wybiera jedną z kości, razem przypisaną do niej kartą inicjatywy. Na kostkach, poza wynikiem, liczy się również kolor. Tych jest siedem, po jednym dla każdej klasy w grze oraz złoty. Kostkę natychmiast po wybraniu dokładamy do któregoś atrybutu naszej postaci. Mają one miejsca na trzy kostki, więc bazowo ich wartości mogą wynosić od 3 do 18. Każda klasa postaci ma inne wymagania odnośnie atrybutów. Na przykład dla maga najważniejsza jest inteligencja, lecz uważać trzeba również na mądrość i charyzmę. Żeby było ciekawiej, atrybuty te nie zawsze chcemy mieć jak najwyższe. Wymagania są różne, może być to dokładna wartość, jakiś wskazany przedział lub po prostu więcej niż podana liczba. Poza wartością, jaką chcemy osiągnąć, ważne są też kolory kostek. Karta historii naszego herosa wskazuje po jednej kostce w konkretnym miejscu każdego atrybutu. Przykładowo chcemy więc mieć 16-17 zręczności, a druga kostka w tym atrybucie ma być niebieska. Dodatkowo każda kość w kolorze naszej klasy warta jest na koniec punkt.

Po umieszczeniu kostki w danym atrybucie natychmiast możemy skorzystać z akcji do niego przypisanej. Większość z nich pozwala na manipulację kośćmi jak choćby przerzut, przełożenie na przeciwległą ściankę, zmiana wartości o jeden lub zamianę miejscami dwóch kostek. Charyzma daje zniżkę na zakup kart, a mądrość pozwala na zmianę naszego charakteru. Ten określony jest przez klasyczną dziewiątkę charakterów z **D&D** i waha się od praworządnego dobrego do chaotycznego złego. Karta charakteru pokazuje nam, jaką wartość chcemy osiągnąć, aby na koniec gry otrzymać punkty. Co ciekawe, jeśli w wyniku naszych działań charakter bohatera zbyt mocno odbiegnie od wymaganego, zostaniemy ukarani punktami ujemnymi.

Gdyby mało było nam zastanawiania się nad kostką, którą chcemy wybrać, to do tego musimy również rozważyć kartę inicjatywy, którą weźmiemy razem z nią. Im niższa wartość na kostce, tym wcześniej będziemy mogli kupować

karty na rynku. Tych znajdziemy cztery rodzaje. Bronie dają pasywne umiejętności, zbroje punkty za zebranie zestawu, a cechy zmieniają charakter bohatera podczas zakupu i dodają przeróżne kategorie punktujące na koniec gry. Najciekawsze z nich są umiejętności, których możemy używać w swojej turze. Dają przeróżne możliwości: od wpływania na nasze kostki, poprzez przerzut kostek dostępnych do wyboru, a na możliwości zakupu kart ze stosu odrzuconych kończąc. Najważniejsze jest jednak, że kosztem użycia takiej karty jest konkretna zmiana charakteru. Jeśli nie jesteśmy w stanie jej dokonać (np. nie możemy stać się już bardziej chaotyczni), to umiejętność jest niedostępna do użycia. Ważny jest również fakt, że możemy używać dowolnej liczby naszych umiejętności, jednak na koniec tury odświeży nam się tylko jedna.

Z tego opisu wylania się gra o prostym schemacie rundy, ale dużych możliwościach. W **Roll Playerze** naprawdę jest się nad czym zastanawiać. Którą kostkę wziąć? Ważny jest dla mnie kolor czy wartość? Być może lepiej wziąć najniższą kostkę, żeby wcześniej kupować karty? Co będzie chciał wybrać przeciwnik? Do tego dochodzi szacowanie prawdopodobieństwa zdobycia odpowiednich kostek w późniejszym etapie gry. Cała masa główkowania i liczenia, zdecydowanie więcej, niż spodziewałem się po lekturze instrukcji. Byłem pozytywnie zaskoczony, jednak gracze szukający lekkiej „turlanki” mogą być zawiedzeni. To nie jest gra, w której radośnie rzucimy wiaderem kostek i cokolwiek nie zrobimy, dostaniemy jakieś punkty, a na koniec nieokiełznana losowość wyłoni zwycięzcę. Podczas gry w **Roll Playera** trzeba się mocno nagłować, ponieważ przegrać można bardzo dotkliwie. W swoich partiach widziałem graczy zdublowanych przez zwycięzcę, a trzeba dodać, że dobry wynik w tej grze to trzydzieści kilka punktów. Niestety ma to również drugą stronę, gdyż „myśliciele” potrafią zastanawiać się nad wyborem kostki ładnych kilka chwil. Jeśli do tego dodamy sporo kart umiejętności i koń-

cówkę gry, kiedy każdy chce wycisnąć jak najwięcej punktów, może się okazać, że gra niemiłosiernie się przeciąga. Teoretycznie powinna trwać około godziny, ale grałem również partie niemal dwukrotnie dłuższe, co przy wadze gry jest wielkim minusem. Można by się spodziewać, że granie w niepełnym składzie rozwiąże ten problem. Faktycznie jest wtedy krócej, jednak grając w mniej niż cztery osoby, przed grą usuwamy z talii rynku pewną liczbę kart. Może się więc okazać, że karta, na którą polujemy od początku gry po prostu do danej rozgrywki nie wejdzie. Jest również mniejszy wybór kości, jednak jest to zbalansowane faktem, że częściej będziemy wybierać jako pierwsi.

Niestety zawodzi warstwa klimatyczna. Gra jest mocno abstrakcyjna i często ciężko jest wytłumaczyć działanie poszczególnych kart pod względem tematycznym. Jedynie po skończonej partii można spojrzeć na nasze dzieło i pod nosem uśmiechnąć się, że wyszedł nam Niziołek paladyn o neutralnym złym charakterze, który z pochodzenia jest dzikusem, a cechuje go chciwość, głupawość i umiejętność otwierania zamków. Podczas gry nie patrzy się jednak na karty i kostki pod kątem klimatu, a jedynie punktów, które są warte.

Regrywalność również nie stoi na najwyższym poziomie. Podczas rozgrywki czteroosobowej z worka wyciągniemy wszystkie kości i zobaczymy prawie wszystkie karty z talii rynku. Po pierwszej partii tak naprawdę nie będziemy dłużej odkrywać gry, pozostanie tylko wykręcanie jak najlepszych wyników. Mocno boli losowość setupu. Każdy gracz startuje z kilkoma kostkami, którymi rzuca i układa na karcie postaci. Może się więc okazać, że jeden gracz wylosuje sporo kości w swoim kolorze i wysoko nimi rzuci, co da mu przewagę na start. Drugi zaś wyciągnie same kostki niedające mu punktów i wyrzuci same trójki. Tak, w **Roll Playerze** strzeżcie się trójek! Jedyne można łatwo obrócić na szóstkę, są też karty punktujące za niskie wartości atrybutów. Trójka zaś nie pasuje do żadnej ze strategii, a żeby zrobić z

niej wartościowy wynik, trzeba się sporo natrudzić.

Mimo swoich wad **Roll Player** zaskoczył mnie pozytywnie. Oczekiwałem lekkiej, śmiesznej gry z masą negatywnej interakcji, a otrzymałem może nie mózgozer, ale tytuł, w którym trzeba mocno wysilić mózg, żeby cokolwiek ugrać. Interakcji nie ma praktycznie wcale, stąd przyjemny wariant solo, który tak jak rozgrywka wieloosobowa polega na wykręcaniu jak najwyższego wyniku. Nie jest to tytuł, który zawojuje wasz stół, jednak na pewno warto mu się przyjrzeć. Zwłaszcza, jeśli lubicie zarządzanie kośćmi.



- temat,
- ciekawe zarządzanie kostkami,
- jest nad czym pogłówekować.

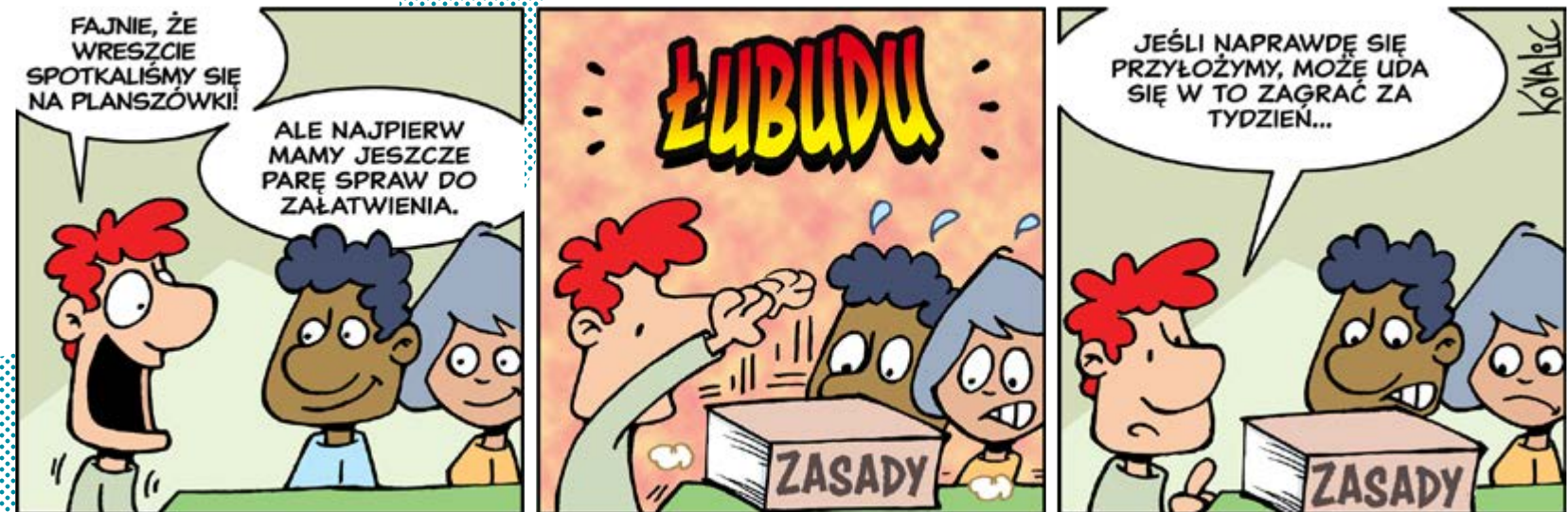


- kompletny brak klimatu,
- niewielka regrywalność,
- potrafi się mocno przedłużyć.



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

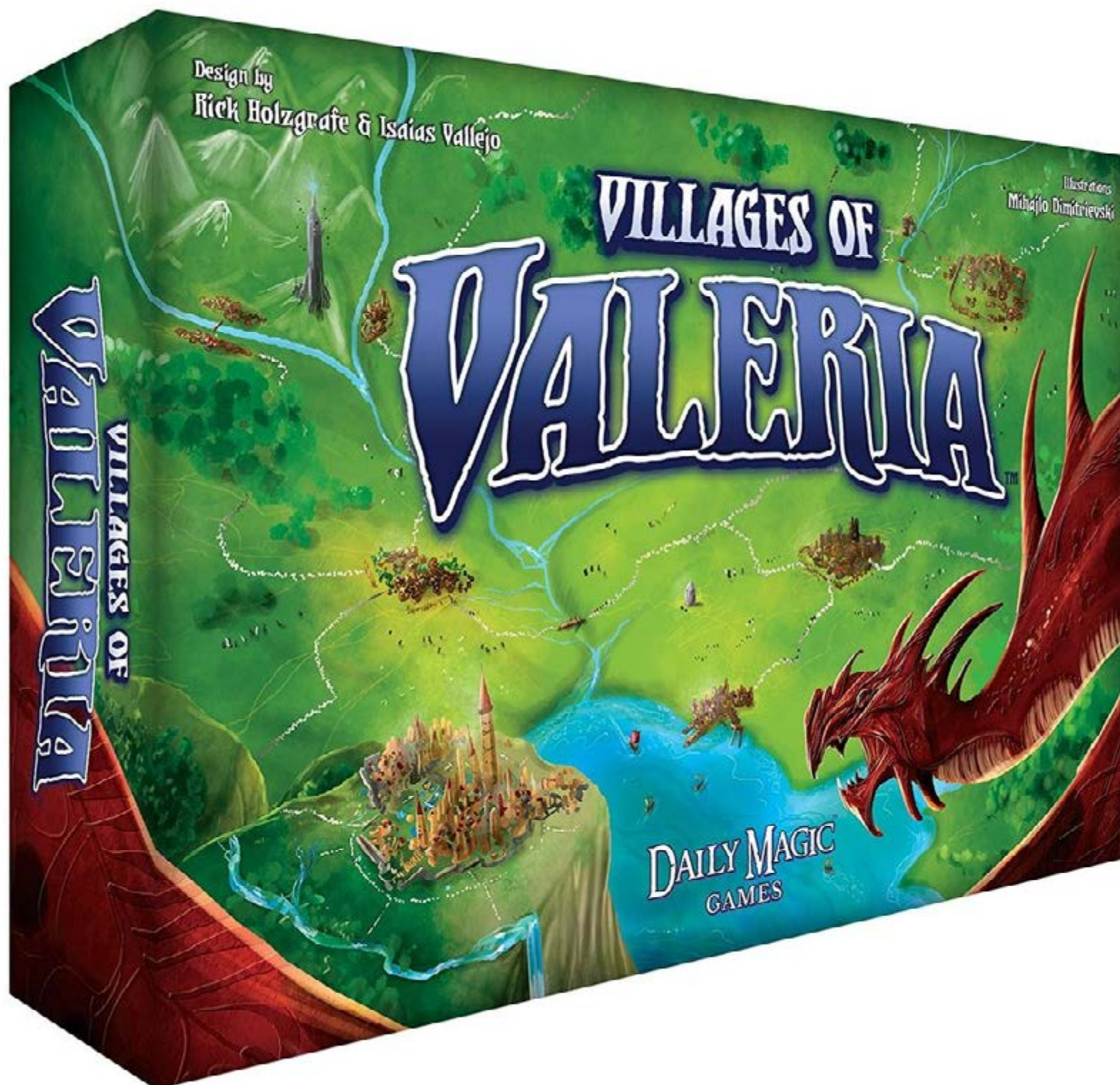


Przygotowanie do gry



Wyszukiwarka zasad

 **DIZED**
Najlepsza pomoc dla graczy



Villages of Valeria

zmagania
o nową
stolicę
królestwa

zrecenzował:

Maciej „mat_eyo” Matejko

Trwająca lata wojna o Valerię zbliża się do kulminacyjnego momentu. Hordy potworów stoją już niemal u bram Shiliny, wspnialej stolicy królestwa, a ostatnią nadzieją Valerii są bohaterowie, którzy tłumnie stawili się na wezwanie króla. Wiem, co myślisz drogi czytelniku – kolejna klisza fantasy, w której będziesz musiał ratować świat. Czy aby na pewno?

Bohaterowie poradzili sobie bez ciebie i obronili królestwo. Niestety podczas ostatecznej walki stolica została zrównana z ziemią. Król nie chce jej odbudowywać, zamiast tego informuje swych wasali, że nową stolicą zostanie wybrana przez niego wioska. Jako diuk będziesz starał się rozbudować swoje włości, ściągnąć do nich znanych bohaterów i zapewnić swej wiosce jak największy dobrobyt. Do historii, jako architekt nowej stolicy Valerii, przejść może tylko jeden z graczy!

Villages of Valeria to gra karciana autorstwa duetu Rick Holzgrafe i Isaias Vallejo, wydana przez Daily Magic Games, która w Polsce zostanie zlokalizowana przez wydawnictwo Games Factory pod tytułem **Valeria: Wioski**. Gra przeznaczona jest dla od jednego do pięciu graczy i potrwać może do godziny. Wchodzi ona w skład valeriańskiej trylogii, którą uzupełniają **Valeria: Card Kingdoms** i **Quests of Valeria**, tytuły stworzone przez tych samych autorów.

Pierwszym, co przykuwa uwagę przy kontakcie z grą są wspaniałe grafiki autorstwa Mihajlo Dimitrievskiego. Popularny „Mico” jest ostatnio eksploatowany do granic możliwości. Poza grami z serii valeriańskiej zilustrował **Estoril** z dodatkiem, gry z serii **Północy** (m.in. **Najeźdźcy z Północy**), a także nadchodzących **Galactic Warlords**. Na szczęście ja uwielbiam jego kreskówkowy, zadziorny styl i mógł-

bym oglądać te grafiki w nieskończoność. W przypadku **Wiosek** mamy sporo budynków, które „Mico” rysuje trochę gorzej niż postacie, ale ilustracje i tak cieszą oko. Zwłaszcza, że zajmują całe karty, gdyż ikony są rozmieszczone na tyle zmyślnie, żeby nie przysłaniać pięknych obrazków.

Skoro już przy ikonach jesteśmy, należy wspomnieć, że są bardzo czytelne i intuicyjne. Nie wiem czy znajdzie się choć jedna karta, której działanie musiałem sprawdzać w instrukcji, zazwyczaj ikonografia wystarczy. Dodatkowo jest ona w dużej mierze wspólna dla wszystkich gier z serii, więc po zagranii w jedną z nich przyswojenie kolejnych przychodzi łatwiej.



Karty są standardowej grubości, drukowane na płótnowym papierze. Poza nimi znajdziemy jedynie kilka znaczników, które w zależności od wersji gry będą drewniane bądź kartonowe. Całość mieści się w maleńkim pudełeczku. W podstawowej wersji gry było ono na tyle małe, że jednym z bonusów w wersji deluxe było jego podwyższenie na tyle, żeby zmieściły się w nim karty w koszulkach. Instrukcja jest czytelna, tłumaczy zasady w sposób zrozumiały i obfituje w przykłady. Znalazło się w niej nawet miejsce na opis co bardziej skomplikowanych kart.

Od strony rozgrywki **Villages of Valeria** to dosyć prosta karcianka z bardzo lubianą przeze mnie mechaniką budowy stołu [tableau building]. W trakcie gry będziemy wykladać karty, które rozbudowują nasz „stół” i dają dodatkowe możliwości działania lub wzmacniają już istniejące. Podczas swojej rundy mamy do wyboru jedną z pięciu akcji. Trzon mechaniki jest bardzo prosty, jednak zawiera kilka ciekawych twistów. Podczas rundy gracz rozpoczynający wybiera swoją akcję i wykonuje ją w mocniejszej wersji. Następnie każdy z przeciwników ma możliwość „podążenia” za tą akcją, ale wykonując ją w słabszej wersji lub większym kosztem. Daje to spore możliwości taktyczne. Możemy starać się odpalić akcję w takim momencie, żeby mało kto z niej skorzystał lub czekać, aż oczywistą akcję wybierze ktoś inny i podążać za nim, a samemu zrobić coś innego.



Dostępne akcje są bardzo proste. Zbiory pozwalają dobrać karty. Tu kolejna ciekawostka, gdyż karty możemy dobrać w ciemno z talii lub z jednego z pięciu stosów, w których widzimy wierzchnią kartę. Co więcej, kiedy z jakiegokolwiek powodu musimy odrzucić kartę, odkładamy ją na wierzch jednego ze wspomnianych stosów. Pozwala to zakrywać karty potrzebne przeciwnikom. Bardzo fajny zabieg

dokładający kolejną decyzję do podjęcia podczas gry.

Rozwój pozwala kosztem odrzucenia kart z ręki zagrać jedną z nich jako surowiec. Każda karta budynku może zostać wyłożona jako budynek lub trafić jako surowiec pod nasz zamek, zwiększając możliwości ekonomiczne naszej wioski.

Surowce są kluczowe podczas kolejnej akcji, czyli Budowy. Tutaj możemy zagrać kartę na stół już jako pełnowartościowy budynek, ale musimy opłacić jego koszt. Karty surowców dostarczają je po opłaceniu ich złotem, które kładziemy na karcie. Tutaj kolejna ciekawostka, gdyż możemy kupować surowce od przeciwników. Złoto ułożone na surowcach nie wraca jednak do nas, a staje się własnością danego gracza. Może on więc nie tylko budować droższe budynki, lecz również ma jeden punkt więcej, gdyż tyle warta jest na koniec gry każda sztuka złota. Dodatkowo płacąc przeciwnikowi, zajmujemy surowiec na jego karcie, który będzie zablokowany do czasu jego tury. Nici więc z podążania za akcjami budowy innych graczy. Budynki mają cztery typy i poza punktami na koniec gry mogą dawać natychmiastowe lub stałe umiejętności. Odpowiedni ich dobór na naszym stole jest kluczem do efektywnej gry. Dostaniemy złoto z banku przy każdej akcji rozwoju albo konkretny surowiec na poczet każdej budowy? Może zdecydujemy się na jednorazowe dobranie kilku kart bądź punkty na koniec gry za każdego bohatera w naszej wiosce?

Budynki najpierw dobieramy na rękę, a później zagrywamy za surowce. Bohaterowie działają nieco inaczej. Podczas gry zawsze widzimy ich pięciu. W akcji Rekrutacji możemy zatrudnić bohatera za złoto, jeśli spełniamy jego wymagania co do budynków w naszej wiosce. Alchemik wymaga jednego budynku produkcyjnego i jednego przestępczego, a kapłan trzech religijnych. Koszt bohaterów jest więc zawsze taki sam, jednak mają różne wymagania, które musimy spełnić przed zakupem. Bohaterowie również trafiają na nasz stół.

Ostatnią akcją dostępną w grze są podatki, czyli po prostu dobranie złota i karty. Ważnym aspektem jest ograniczona dostępność złota. Monet na start każdy ma trzy, a zasobność banku jest związana z liczbą graczy. W pewnym momencie monety się skończą, a jedynym sposobem na ich zdobycie będzie otrzymanie od przeciwnika podczas budowy lub poczekanie, aż ktoś je wyda na rekrutację i próba pozyskania ich przez podatki.



Gramy w ten sposób do momentu wyłożenia przez kogoś na swój stół dziesiątej bądź dwunastej karty, w zależności od liczby graczy. Podliczamy punkty z kart, za złoto i wyłaniamy zwycięzcę. Tylko tyle i aż tyle. Zasady są bardzo proste, jednak udało się z nich wycisnąć zaskakująco dużo. Efekty kart fajnie się ze sobą zazębiają, więc można składać ciekawe kombosy, a to w grach z mechaniką budowy stołu jest bardzo istotne. Gra jest szybka, emocjonująca i pełna mikrodecyzji. Partie rzadko trwają pudełkowe sześćdziesiąt minut, z reguły jest to pół godziny w porywach do trzech kwadransów. Czas jak na dłuższy filler, a jakość rozgrywki nieporównywalnie wyższa.

Villages of Valeria ciekawie się skaluje. Przy dwóch i trzech graczach jesteśmy jeszcze w stanie pilnować stołu przeciwnika, podbierać potrzebne mu karty i typować, jakie akcje będzie wybierał. Przy czterech i pięciu osobach jest więcej chaosu, sytuacja stale się zmienia, ale za to mamy częściej możliwość podążania za akcjami przeciwników. Najlepiej bawiłem się przy partiach trzy i czteroosobowych, ale w żadnym składzie nie trzeba mnie będzie namawiać do gry. **Wioski** posiadają również tryb solo, lecz nie przypadł mi on do gustu. Mamy w nim czas ograniczony liczbą kart budynków w talii i po prostu staramy się wykręcić jak najwyższy wynik, używając odrobinę zmienionych akcji. To, co w tej grze bardzo ważne, czyli podążanie za akcjami przeciwników, w trybie solo jest wycięte.

Regrywalność stoi na zadowalającym poziomie. Przez talię budynków przejdziemy tylko podczas partii pięcioosobowej, bohaterów każdorazowo wchodzi do gry dużo mniej. Gdyby ktoś jednak narzekał na różnorodność, to może dołączyć do gry dodatki. W mojej wersji są trzy, polskie wydanie będzie miało co najmniej dwa. Gildie to budynki dające na koniec gry dodatkowe punkty za zebranie największej liczby kart danego typu, a monumenty to trzeci typ kart, które możemy zagrywać na stół. Są one drogie, trudne do



pozyskania, ale warte sporo punktów. Najstabiliej wypadają wydarzenia, które wprowadzają do gry niepotrzebną losowość i potrafią bez powodu karać lub nagradzać któregoś z graczy.

Nie ma co dłużej kryć, że **Villages of Valeria** mnie zauroczyła. Znakomita, szybka i wciągająca gra z mechaniką budowy stołu. Lubię ją nazywać „Race for the Galaxy Lite” i śmiało możecie pokazać ją komuś, kogo zawiła ikonografia popularnego „rejsa” przerosła. Wioski polecę też fanom karcianek, a także po prostu wszystkim, którzy lubią dobre gry. Jeśli czytacie tę recenzję na początku października, macie jeszcze czas, żeby wziąć udział w akcji polskiego wydania gier z serii **Valeria** na **Wspieram.to**. Wioski znajdziecie tam w cenie, która w zestawieniu do jakości tej gry jest wprost niesłychanie niska. Polecam, zdecydowanie warto!

6 Reference, 1 Action-Selection

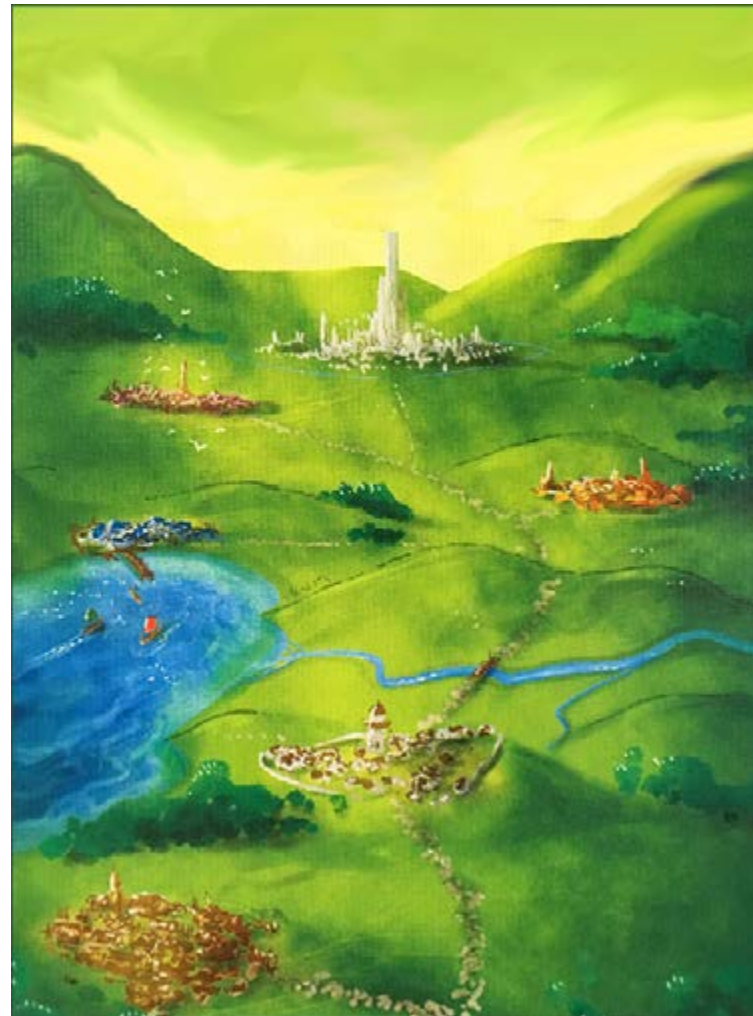
Actions		
ANALYZE: Draw 3 Cards. Follow: Draw 1 Card.	Card	Card to
DEVELOP: Discard 1 card to add a Card to your Cards as a Resource. Follow: You may discard 2 cards to add a Card to your Cards as a Resource.	Take Pay	to add a Card.
BUILD: Place Gold on Resources to add a building to your village and draw 1 card. Follow: You may place Gold on Resources to add a building to your village.	Stone Magic	to add a Resource.
RECRUIT: Pay 1 Gold to add an Adventure to your village. Follow: Pay 2 Gold to add an Adventure to your village.	Soldier Shadow	Adventure to your village.
TAX: Collect 1 Gold and draw 1 Card. Follow: None.		Card.

5 Reference + 1 Solo Reference



Action-Selection Card

30 Wood Gold + 1 Wood Active Player Token



Villages of Valeria

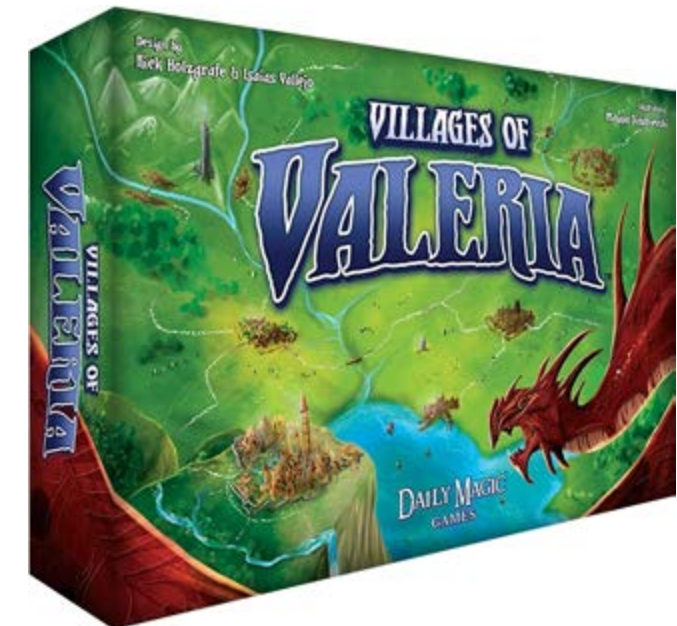
Zrecenzował: Maciej „mat_eyo” Matejko

Liczba graczy: 1-5 osób

Wiek graczy: 14+

Czas: ok 60 minut

Cena: 95 złotych



- mechanika budowy stołu,
- ✓ • szybka, lecz głęboka gra,
- wiele mechanicznych twistów.

- ✗ • jak w każdej karciance, czasem dokuczy losowość dociągu kart.



GeekMod.pl!
Porządek musi być!

kącik gier rodzinnych



worker placement dla początkujących

W grę Wikingowie na Pokład! miałem okazję zagrać próbną partię ponad rok temu. Już wtedy, w fazie prototypu, robiła ona ogromne wrażenie. Jak to ostatnia bywa we francuskich wydawnictwach, za mechanikę odpowiadają aż trzy osoby na czele z Charlesem Chevalierem. To specjalista od gier rodzinnych, który ma na koncie kilka ciekawych tytułów. Czy to kolejny z nich?

Nie sposób zacząć tej recenzji inaczej niż od opisu komponentów i wykonania gry. To mały majstersztyk wydawniczy, w którym mamy masę ciekawych i imponujących elementów. Począwszy od ogromnej planszy i figurek wikingów, a na trójwymiarowych łódkach kończąc. Piękne żetony imitujące tarcze, świetna wypraska. To wszystko bardzo cieszy oko. Zresztą gry wydawnictwa Blue Cocker Games z roku na rok mają coraz ciekawsze elementy i coraz więcej „bajerów”. Warto zwrócić uwagę, że polska edycja gry ma zmienioną okładkę, jak zwykle wykonaną przez Tomasza Larka. Ta zmiana nie wydawała się konieczna, w końcu oryginał też był bardzo ładny, ale to taki znak rozpoznawczy FoxGames i chyba musimy się do tego przyzwyczaić. Mnie ilustracja bardzo mocno kojarzy się z okładkami serii komiksowej **Kajko i Kokosz** autorstwa Janusza Christy, którą uwielbiałem za czasów młodości. Podsumowując, wykonanie gry jest genialne i ciężko jest się do cokolwiek tu przycepić.

Gra to jednak nie tylko wykonanie, ale przede wszystkim rozwiązania mechaniczne. **Wikingowie na Pokład!** to bardzo typowy przedstawiciel klasycznych gier typu *worker placement*. Każdy z graczy otrzymuje swoich „pracowników” i stawiając ich na polach, wykonuje przypisane im akcje. Celem w grze nie jest, co może sugerować jej tytuł oraz elementy, płądrowanie, łupienie lub inne aktywności typowo powiązane z życiem wikingów. Gracze walczą bowiem o wpływy na łodziach, na których załadowane są towary. Bliżej im zatem do kupców, niż osiłków zamieszkujących dalekie kraje północy.

Łodzi jest osiem i wszystkie są gotowe do wypłynięcia z towarami z portu. Gracze wykonując akcje, próbują uzyskać na nich większość, ponieważ to zapewni im punkty zwycięstwa i wygraną. Gra ma ciekawe rozwiązanie związane z wykonywanymi akcjami oraz kolejnością ich rozpatrywania. Wzdłuż nabrzeża mamy miejsca na postawienie swoich wikingów, ale są one uszeregowane pod względem siły. Te stojące najbliżej czarnej figurki wikinga są najsłabsze, ale wykonujemy je jako pierwsze. Co więcej, w kolejnej rundzie będziemy mieli prawo do wystawienia swojego wikinga przed innymi. Im dalej od czarnego wikinga, tym akcje ciekawsze i dające więcej możliwości. Gracze, którzy się na nie decydują, muszą jednak liczyć się z tym, że pozostali uczestnicy mogą pokrzyżować im plany swoimi wcześniejszymi wyborami.

Akcje, które wykonujemy są bardzo proste i łatwo je wszystkim wyjaśnić. A to umieszczamy towar na łodzi, a to przesuwamy lub zamieniamy miejscami części statków, a to odbijamy od portowej przystani. Możemy obstawiać, kto przejmie kontrolę nad łodzią i również w ten sposób zdobywać punkty. Przejrzystość akcji sytuuje tytuł raczej w kategorii gier rodzinnych. Odnoszę jednak wrażenie, że to tylko pozory. **Wikingowie na Pokład!** bardzo przypominają mi pod tym względem **Imhotepa**. Oba tytuły poruszają bezpieczne tematy, nie ma w nich bezpośredniej negatywnej interakcji, są ładne i przywodzą na myśl pozytywne skojarzenia. W obu grach mamy jednak ukryte ogromne pokłady negatywnej interakcji, której nie widać na pierwszy rzut oka. Wykonując jedną akcję, możemy w bardzo łatwy sposób zniweczyć plany przeciwnika. Musimy zatem przygotować się na to, że tytuł na pozór rodzinny przyniesie nam podczas rozgrywki sporo emocji związanych z utrudnianiem naszych poczynań przez współgraczy.

Warto dodać, że grając w mniej niż cztery osoby, mamy pewne specjalne zasady. W grze udział biorą statki we wszystkich kolorach i gracze mają sporą kontrolę nad tym, co dzieje się na planszy. Co więcej, negatywna interakcja, o której wspominałem, jest tutaj bardziej uzasadniona, a także ukierunkowana. Gdy gramy w komplecie, może

się bowiem zdarzyć, że niejako zostaniemy pokrzywdzeni przez inne osoby „przy okazji” innych działań. Poza tym partie czteroosobowe wymagają od graczy dłuższego zastanowienia się i mogą się lekko przeciągać w czasie.

Wikingowie na Pokład! to barokowa gra. Więcej w niej blichtru niż mechaniki. Plastik, ogromne trójwymiarowe elementy i wręcz nieprzyzwoicie duża plansza prezentują się na stole wspaniale. Jest to jednak oprawa, która kryje w sobie niewielką, aczkolwiek bardzo przyjemną grę. Tytuł broni się ciekawymi rozwiązaniami mechanicznymi, wymusza na graczach głowkowanie i trwa relatywnie krótko. Świetnie nada się do wprowadzenia graczy w gry oparte na mechanikach worker placement oraz area control. Forma na pewno zachęci najmłodszych, a i starsi będą mogli się przy **Wikingach** nieźle bawić.



Wikingowie na Pokład!

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 149,95 złotych



- piękne wykonanie,
- ciekawa mechanika wyboru akcji,
- spora interakcja...



- ... która trochę nie przystaje do rodzinnego charakteru gry,
- nienajlepsze skalowanie,
- bardzo naciągana tematyka.

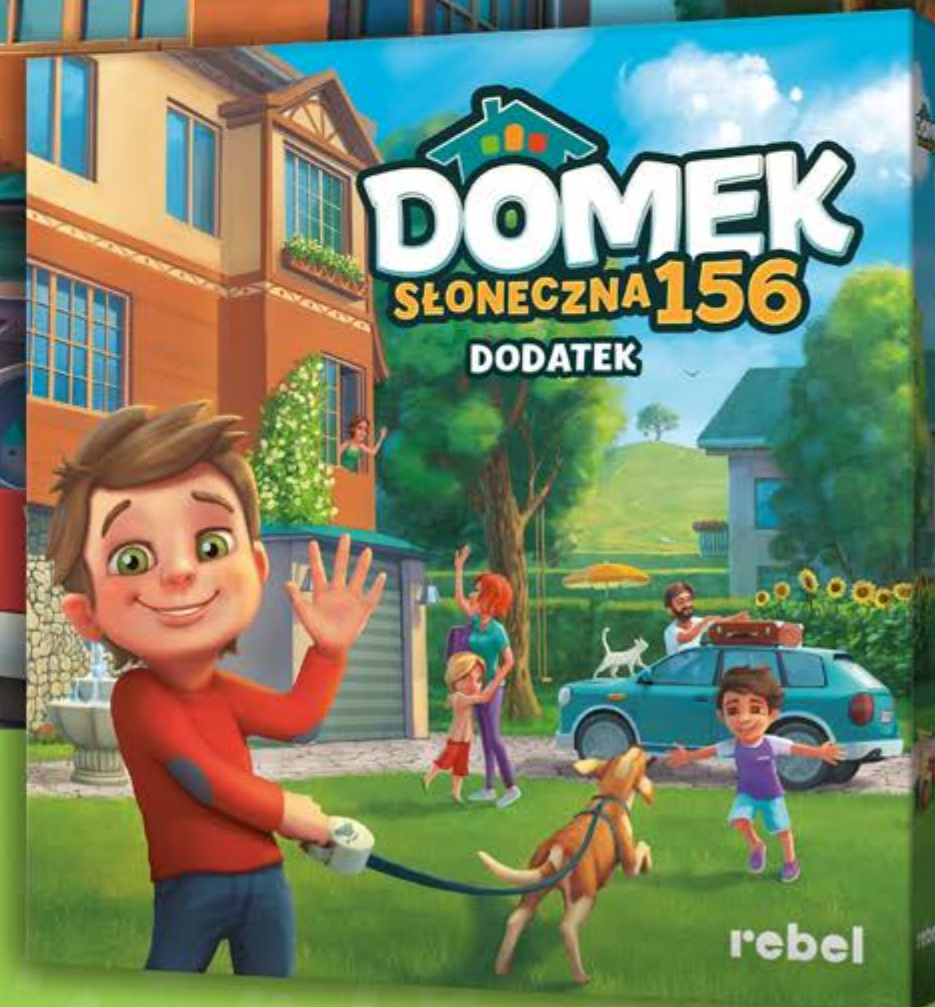
reklama

DOMEK



rebel

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



kącik początkujących graczy



przez Danię, Finlandię, Norwegię i Szwecję w pół godziny

Jedną z gier najczęściej polecanych dla osób rozpoczynających przygodę z grami planszowymi jest Ticket to Ride, czyli rodzime Wsiąść do Pociągu. Nie ukrywam, że był to jeden z pierwszych „nowoczesnych” tytułów, w który dane mi było zagrać.

Pomimo upływu lat, mam ogromny sentyment do serii i zawsze z ciekawością patrzę na kolejne mapy pojawiające się na rynku. Tym razem sprawdzę samodzielny dodatek do gry, czyli Wsiąść do Pociągu: Kraje Północy.

Pisząc o grze, muszę zaznaczyć, że ma ona już swoje lata, gdyż premierę miała dziesięć lat temu. Niestety w Polsce jej dostępność zawsze była ograniczona i zależna od zachodnich dystrybutorów. Na urodziny gry Rebel zdecydował się na wydanie jej z polskim tytułem. Czym odróżnia się ta wersja od innych znanych i dostępnych na rynku?

Po pierwsze jest to samodzielna planszówka. Przeważnie kolejne mapy jak Holandia lub Afryka wymagały od kupującego posiadanie jednej z podstawowych wersji gry. **Kraje Północy** nie mają tego wymogu, gdyż posiadają komplet wagoników oraz kolorowych kart.

Po drugie jest to tytuł skrojony na mniejszą liczbę graczy. Działa wyłącznie na dwie lub trzy osoby, podobnie jak wersja szwajcarska. W obu tytułach mapa okrojona jest z połączeń, tworząc znacz-

nie gęstszą siatkę, co wymusza pośrednią interakcję pomiędzy graczami. Bardzo często spotykałem się z zarzutem, że wersja podstawowa gry lub Europa są nudnawie, kiedy gramy w dwie lub trzy osoby. Zgadzam się, że na planszy mamy wtedy sporo miejsca i raczej sobie nie przeszkadzamy, zajmując połączenia pomiędzy miastami, ale z drugiej strony gra staje się w tym wariantcie wyścigiem. Rozumiem jednak, że nie wszyscy oczekują tego od gry i szukają więcej konfrontacji. **Kraje Północy** powinny zaspokoić tę potrzebę. Ograniczenie liczby graczy wpływa także na czas rozgrywki, który znacznie się skraca. Partie spokojnie mogą zakończyć się w pół godziny, co w przypadku wersji podstawowej jest raczej mało prawdopodobne.



Trzecim elementem odróżniającym tę wersję od pozostałych są niewielkie modyfikacje zasad. Nadal zdobywamy punkty za łącznie siecią kolejową miast oraz za tworzenie połączeń, które mamy określone na kartach biletów. Nadal możemy w swojej turze wykonać jedną z trzech akcji: dobrać karty wagonów, dobrać karty biletów lub budować połączenie. Różnice są zatem bardzo subtelne i dotyczą szczegółowych opisów dostępnych akcji. W **Krajach Północy** możemy dobierać dwie lokomotywy podczas jednej tury. Jest to konsekwencją tego, że w tej wersji lokomotyw (jokerów w podstawowych wersjach) używamy wyłącznie do budowy tuneli i promów. To spora zmiana i trzeba się do niej przyzwyczaić. Zawsze grając w serię **Wsiąść do Pociągu**, cieszyłem się, kiedy dobierając kartę w ciemno, wyciągałem lokomotywę. Tutaj ciężko rozpatrywać to w kategorii

szczęśliwego dociągu. Skoro lokomotywy możemy wykorzystywać tylko w budowie promów i tuneli, to jak można się domyślić, pozostałe trasy wymagają posiadania kart jednego typu. Podobnie jak w innych wersjach, połączenia oznaczone szarym kolorem można budować dowolnymi wagonami pod warunkiem, że są one w jednym kolorze. Ale i tutaj mamy wyjątek. Najdłuższa i najwartościowsza trasa pomiędzy Murmańskiem i Lieksą wymaga aż dziewięciu kart. Biorąc pod uwagę to, że w talii jest po dwanaście kart w jednym kolorze, zbudowanie tej trasy staje się niemalym wyczynem, ale sownie nagradzanym. Wyjątek podczas budowy tego połączenia oznacza możliwość użycia czterech innych kart jako jokera.

Jak Kraje Północy sprawdzają się boju?

Jeśli lubicie serię i gracie w nią dość często, to ta wersja wymaga zmiany podejścia do rozgrywek, przez co zapewnia sporo świeżości. Jest ciasno, połączenia powstają szybko, a mapa bardzo często zapełnia się wagonikami w miejscach potrzebnych wszystkim. Nuansy w zasadach, również wymagają przestawienia myślenia na inne tory. To bardzo przypadło mi do gustu, ponieważ **Kraje Północy** niwelują problem „super dociągu” i przewagi gracza posiadającego sporo lokomotyw. Gra pozwala prowadzić bardzo satysfakcjonujące rozgrywki w mniejszym gronie i zdecydowanie polecałbym ją jako pierwszą z serii dla grających par. Jeśli ktoś nigdy nie grał w tytuł spod znaku **Wsiąść do Pociągu**, nie poczuje żadnych różnic w rozgrywce i prawdopodobnie nie odstraszy go liczba zasad. Poza tym, jak w przypadku wszystkich gier ze stajni Days of Wonder, wykonanie jest świetne i nie pozostawia niedosytu w tej materii.

Kraje Północy to dobra gra do polecenia na start dla osób szukających tytułu dla dwojga, ale powinna ucieszyć też osoby ograne z innymi wersjami. Zdecydowanie polecam.



Wsiąść do Pociągu: Kraje Północy

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-3 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 154,95 złotych



- ✓ działa świetnie na dwie lub trzy osoby,
- niweluje problem „szczęśliwego dociągu”,

- ✗ • brak.

kącik
gier
historycznych

Pax Baltica: Great Northern War 1700-1721

Pax Baltica to gra stworzona w Skandynawii, pierwotnie wydana przez Three Crown Games Productions, zaś później przez GMT Games. Jej tematem jest wojna północna tocząca się w latach 1700-1721, zwana III wojną północną. Po jednej stronie konfliktu znalazła się Szwecja, która walczyła o utrzymanie swoich posiadłości i przekształcenie Morza Bałtyckiego w wewnętrzne morze szwedzkie. Jej przeciwnikiem była koalicja złożona z Rosji, Danii i Rzeczypospolitej będącej wówczas w unii z Saksonią. Drugoplanowymi uczestnikami działań wojennych stały się później Prusy Książęce (po stronie Koalicji) oraz Kozacy i Turcja (po stronie Szwecji). Wojna rozpoczęła się od druzgocących klęsk poniesionych przez Rosję, rządzoną wówczas przez Piotra

I. Wkrótce potem podobny los spotkał Rzeczpospolitą i Saksonię, które stały się obiektem szwedzkiej inwazji. Królowi Karolowi XII udało się opanować całe terytorium Saksonii i większość terytorium Rzeczypospolitej, w której niebawem wybuchła wojna domowa. Doprowadziło to do przejściowego wycofania się z działań wojennych króla Augusta II Mocnego. Przełomowa dla przebiegu wojny okazała się klęska Szwedów pod Połtawą w 1709 roku. Zwycięstwo to faktycznie oddało panowanie nad wschodnią częścią Europy Rosji i stało się początkiem jej późniejszej potęgi. Karol XII ratował się ucieczką do Stambułu. Później próbował jeszcze odzyskać inicjatywę, ale szala wojny przechyliła się już wyraźnie na stronę Koalicji.

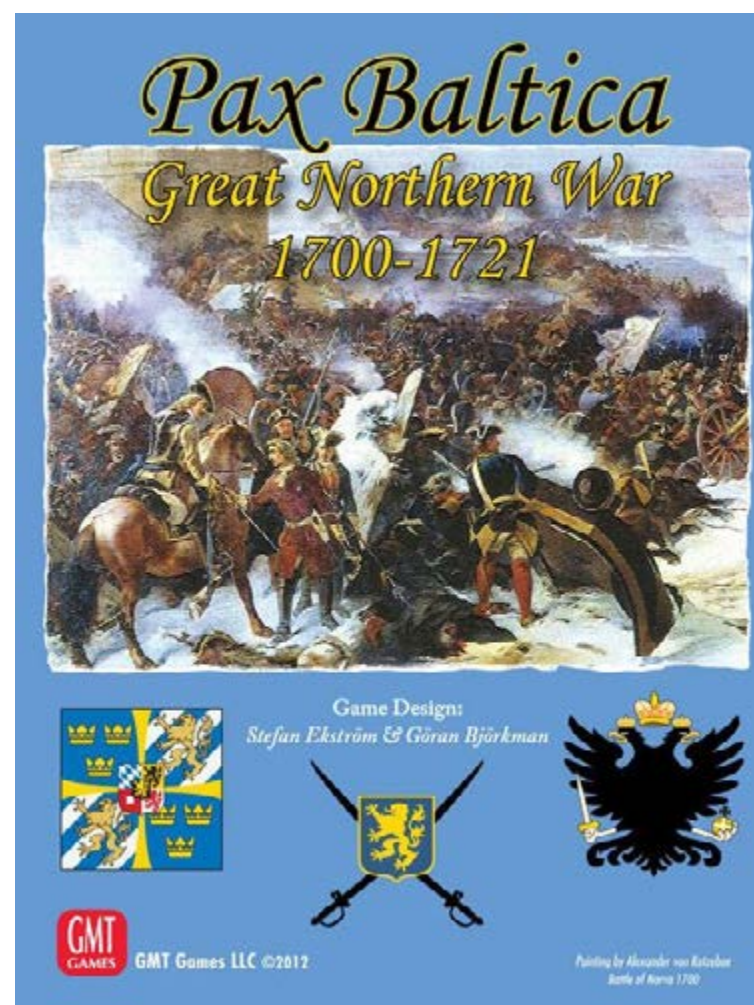
Gdybym miał oceniać wykonanie elementów gry i stronę graficzną, to pierwsze uwagi nasuwają się pod adresem planszy, która poza tym, że nie jest szczególnie porywająca, razi błędami w nazewnictwie prowincji. Doceniam, że autorzy usiłowali nadać części prowincji ówczesnej Rzeczypospolitej polskie nazwy, niestety nie do końca im się to powiodło. Ponadto wprowadzanie nazw litewskich lub zanglicyzowanych nazw ukraińskich, delikatnie pisząc, nie jest najszcześniejszym zabiegiem. Trochę mógłbym także napisać o konsekwencji w stosowaniu historycznego nazewnictwa, ale nie chciałbym zanudzić czytelników. W przypadku blochków żetonów razi mnie natomiast błąd Lubomirskiego ze współczesnym polskim orłem. Wtedy nasze godło (jeśli już autorzy się na nie zdecydowali) wyglądało zupełnie inaczej. W przypadku wielu innych blochków dołożono starań, aby zamieścić na nich właściwe godła. Tym bardziej dziwi, że z Lubomirskim się nie powiodło. Jeśli chodzi o wykonanie blochków i innych elementów od strony czysto technicznej, w zasadzie nie mam uwag. Również samo pudełko wygląda dość atrakcyjnie, zachęcając do sięgnięcia po grę.

Gra ukazuje całość konfliktu w skali strategicznej. Strefowa plansza przedstawia całą wschodnią Europę i Skandynawię. Podczas rozgrywki operujemy bloczkami przedstawiającymi armie i większe zgrupowania wojsk, umownie określane jako pułki. Do rozstrzygnięcia walki zastosowano system analogiczny jak w grach Columbia Games. Obok zasad rozstrzygnięcia walki istotne są też reguły dotyczące zaopatrzenia oraz oblężeń. Gra ta jednak różni się od typowych gier bloczkowych jeszcze pod jednym względem – występowaniem czynnika dyplomatycznego i możliwości włączania się do wojny nowych państw, głównie po stronie Koalicji.

Generalnie walka polega na tym, że jak mamy jednostki oznaczone kolejnymi literami alfabetu od A do D, najpierw zadają straty jednostki z literą A, potem B, C itd. Gracz rzuca tyłoma kostkami, ile punktów siły ma dana jednostka (blocek) i zadaje na każdej kostce jedną stratę, jeśli wyrzuci wartość równą bądź niższą niż wskazana na bločku. Przykładowo, jeśli siła to A2, musi wyrzucić 1 lub 2. W przypadku gdy walczą bloczki oznaczone tą samą literą, najpierw straty zadaje obrońca. Utrata wszystkich punktów siły oznacza eliminację bločka, przy czym straty zadawane są zawsze bločkowi, który jest aktualnie najsilniejszy (w przypadku dwóch bądź kilku równie silnych bločków wybiera ponoszący straty). Ważną konsekwencją przegranej jest obowiązek wycofania się na kontrolowane bądź neutralne pole (co ciekawe, podczas rozgrywki okazuje się, że większość terytorium Rzeczypospolitej jest dla Szwedów obszarem neutralnym; dotyczy to także sytuacji przed wybuchem wojny domowej).

Na grę składa się kilka scenariuszy przedstawiających poszczególne fazy wojny i scenariusz kampanijny. Ten ostatni to rozgrywka na wiele godzin. Poszczególne scenariusze dość mocno różnią się swoim przebiegiem i szansami stron.

Początkowo miałem wrażenie, że rozgrywka przechyłona jest na stronę szwedzką, ale nie jest to prawdą (z wyjątkiem scenariusza pierwszego). Koalicja ma swoje atuty polegające na przewadze liczebnej i możliwości działania na różnych kierunkach. Gracz szwedzki po podzieleniu sił na kilka frontów ma stosunkowo ograniczone środki działania, zwłaszcza gdy przyjdzie mu ścierać się z całą Koalicją. Szwedom bardzo dużo daje wyłączenie danego państwa Koalicji z wojny. Dotyczy to zwłaszcza Rosji. Takie państwo traci wtedy wszystkie posiadane bloczki i staje się na kilka etapów neutralne (nie może wtedy w ogóle tworzyć jednostek). Ponadto nie tak łatwo sprawić, aby państwo, które zawarło rozejm z powrotem włączyło się do wojny.



W mechanice walki zwracają uwagę ograniczenia koncentracji bločków, jakie stwarzają zasady zaopatrzenia. Dotyczy to zwłaszcza Rosji. Pewnym paradoksem, od strony historycznej, wydaje się to, że w grze zdarza się, iż w Rosji lepiej zaopatrzone są oddziały szwedzkie niż rosyjskie. Generalnie problem Rosjan stanowi to, że nie mogą skoncentrować w jednym miejscu zbyt dużych sił i nieraz muszą walczyć pojedynczymi bločkami. Z kolei dość irytujące są właściwości oddziałów polskich, które potraktowano jak przysłowiowych chłopców do bicia.

Jeśli chodzi o warunki zwycięstwa, minusem jest to, że wymuszają one koncentrację uwagi obu stron na Inflantach i ich najbliższej okolicy. Gra łatwo może przez to ograniczyć się do zmagania o ten obszar i ościennie prowincje rosyjskie. Właściwie, gdy gramy Szwedami, nie ma większego sensu wkraczanie do Polski, a tym bardziej do Saksonii. Autor próbował uchwycić różne niuanse związane z ówczesną sytuacją wewnętrzną w Rzeczypospolitej za pomocą rzutów na osobne tabele wydarzeń, ale generalnie nie sprawdzają się one i gracze, jeśli tylko mają jakiś wybór, nie sięgają po te opcje.

Podsumowując, mam dużo uwag do tej gry, zwłaszcza od strony historycznej. Sama rozgrywka jest płynna, a gra należy do łatwych. Sporo zastrzeżeń można sformułować do strony wizualnej, w tym także do poprawności nazewnictwa i wizerunku współczesnego orła polskiego, który znalazł się na bločku Lubomirskiego.



Pax Baltica: Great Northern War 1700-1721

Zrecenzował: Ryszard „Raleen” Kita

Liczba graczy: 2 osoby

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 180 minut

Cena: 199,95 złotych

- ciekawy temat,
- prosta i łatwa do przyswojenia mechanika znana z gier Columbia Games,
- ✓ • niektóre rozwiązania dotyczące dyplomacji i aktywacji państw.
- sporo interakcji, jak na grę z tej serii.

- błędy w nazewnictwie prowincji i fatalny błąd Lubomirskiego,
- faworyzowanie bloczków szwedzkich i polskie jednostki występujące wyłącznie w roli „chłopca do bicia”,
- ✗ • faktyczne ograniczenie obszaru gry do Inflant i skupienie tam większości akcji.

rebel **TIMES**

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl