miesięcznik
miłośników gier

rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer
122
listopad 2017

w numerze:

Ewolucja / Jak Wściekłe Psy / Millenium Blades / Odlotowy Wyścig / Orlean - Handel i Intryga / Railways of the World / Strażniczki / Zamki Burgundii / Domek - Słoneczna 156 i wiele więcej.

od redakcji

W swoim najnowszym felietonie Kwiatosz zestawił ze sobą entuzjazm hobbysty i zblazowanie – albo zmęczenie – recenzenta. Ten pierwszy według jego tezy podchodzi do hobby z punktu widzenia rozrywki, podejście drugiego jest natomiast krytyczne i nastawione na szukanie dziury w całym. Pierwszy gra, aż do znudzenia, drugi ogrywa, pisze tekst i odkłada grę na półkę. „Starość hobbysty", cytując tytuł, nic tylko kupić Geriavit.

Moja teza, może nie tyle kontrteza, co inny punkt widzenia, brzmi natomiast tak: rynek i świat w ogólności coraz bardziej przyspieszają, a my wraz z wiekiem mamy coraz mniej czasu na obcowanie z wszystkimi wytworami szeroko pojętej kultury. Wystarczy mi rzut oka na moją bibliotekę gier w serwisie Steam, która liczy sobie coś koło ośmiuset pozycji, na regały z książkami, których jest grubo ponad tysiąc, albo na regał z planszówkami, na którym zbiera kurz dużo za dużo tytułów. Jeśli miałbym, kierując się Kwiatosza tokiem myślenia, zagrać w każdą z pozycji kilkadziesiąt razy, nie starczyłoby mi życia. Z książkami jest nieco inaczej, wszak kupuje się je po to, aby przeczytać, ale sporo kupiłem pod wpływem impulsu i czekają na lepsze czasy.

Impuls to clou całego tego wywodu. Dobrze zrobiony marketing wkłada nam do głowy potrzebę „musisz-to-mieć", ale guzik go obchodzi czy tego użyjemy. W większości przypadków tego nie zrobimy. Albo poznamy pobieżnie, znajdziemy punkt odniesienia i odłożymy na półkę. Jest również wielce prawdopodobne, że stając przed półką pełną gier, doznasz paraliżu decyzyjnego i włączysz telewizor, bo we wszystko chciałbyś zagrać, ale nie potrafisz wybrać, co powinno pójść na pierwszy ogień. To trochę tak jak z tym twierdzeniem, że niczym nieskrępowana wolność wyboru jest najgorszym rodzajem niewoli.

Nie oszukujmy się, dóbr konsumpcyjnych jest po prostu za dużo. Recenzent jest zaś tą zblazowaną jednostką, która zdaje sobie z tego sprawę, ponieważ ciągle obcuje z nowymi iteracjami tych samych pomysłów. To nie krytyczny pozytywista, a bohater romantyczny. Przynajmniej tak lubię o sobie myśleć – jest w tym o wiele więcej optymizmu niż w recenzenckiej taśmie produkcyjnej.

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

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

Redakcja i korekta tekstów: Tomasz ‚Sting' Chmielik
Redakcja: Tomasz „Gambit" Dobosz, Ryszard ‚Raleen' Kita, Piotr „Wierzba" Kraciuk, Piotr „Żucho" Żuchowski, Tomasz Sokoluk, Maciej „Ciuniek" Poleszak, Arkadiusz Piskorek, Tomek Kreczmar

Współpraca: Mateusz „Darcane" Nowak, Marcin Gleń, Maciej „Ogrywacz z olejem" Samolej, Monika Wasilonek, Maciej „Kwiatosz" Kwiatek, Maciej „mat_eyo" Matejko

Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android:
Łukasz S. Kowal

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów nie zamówionych, nie zwracamy. Przedruk z gazety dozwolony jest jedynie za pisemną zgodą wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń. Wydawca ma prawo odmówić zamieszczenia ogłoszenia i reklamy, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową lub charakterem pisma oraz interesem wydawcy [art. 36 pkt 4 Prawa Prasowego].

www.rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

www.facebook.com/REBELpl

spis treści

3 aktualności

5 temat numeru: **Star Realms**

9 **Ewolucja**

13 **Jak Wściekłe Psy**

17 **Millenium Blades**

22 Planszowe Kwiatki Kwiatosza

24 **Odlotowy Wyścig**

28 **Orlean – Handel i Intryga**

31 **Railways of the World**

36 **Strażniczki**

39 **Zamki Burgundii**

43 kącik gier familijnych: **Domek: Słoneczna 156**

47 kącik gier historycznych: **XII Pola Chwały – relacja z konwentu**

Bloodborne: Gra karciana

Na przełomie października i listopada na sklepowe półki powinna trafić **Bloodborne**, taktyczna gra o zarządzaniu ryzykiem z domieszką kooperacji i mnóstwem przelanej krwi. W tej karciance każdy z tropicieli w tajemnicy przed innymi wybiera swoją strategię na daną walkę. Czy uderzysz, aby zdobyć krew? Będziesz sabotował wysiłki innych? A może wycofasz się do bezpiecznego schronienia *snu tropiciela*, aby zabezpieczyć zdobyte *tętnienie krwi* i wzmocnić się przed następną walką?

Jeśli chcesz wygrać w tej grze pełnej strachu i podstępu, potrzebna ci będzie przemyślana strategia, bezwzględność w spiskowaniu i nerwy ze stali.

Tajniacy: Duet

Tajniacy: Duet, kolejna odsłona słynnej serii, to kooperacyjna gra słowna przeznaczona dla dwóch graczy. Na karcie klucza znajduje się dwanaście pól – dziewięć z nich oznacza słowa, które musi odgadnąć drugi tajniak, a trzy to słowa, których musi się wystrzegać. Aby naprowadzić swojego partnera na konkretne słowa (bądź słowo), dajesz mu jednowyrazowe wskazówki. Z kolei twój partner daje ci wskazówki do słów, które ty musisz odgadnąć. Jeśli obydwoje odgadniecie wszystkie słowa zanim wykorzystacie wszystkie swoje tury, wygrywacie i możecie razem świętować zwycięstwo! Hasła są wieloznaczne, skojarzenia również – owocuje to rozgrywką pełną śmiechu i emocji.

Jeśli umiecie grać w Tajniaków lub Tajniaków: Obrazki, to wiecie już, że główny pomysł jest taki sam, natomiast szczegóły rozgrywki nieco się różnią:

- karta klucza jest dwustronna, tak aby obie strony stołu mogły dawać sobie wskazówki na zmianę,
- w grze pojawiają się znaczniki czasu, które ograniczają liczbę tur,
- słowo, które jest zielonym agentem po twojej stronie klucza, może okazać się kimś zupełnie innym w turach, w których to ty zgadujesz.

W grze został zastosowany również nowy wariant, mianowicie „Mapa Misji". Przygoda rozpoczyna się w Pradze – stolicy Czech. Po tym jak sukcesem zakończy się nasza rozgrywka, możemy przystąpić do kolejnych wyzwań, jakie daje nam Mapa Misji. Poziom kolejnych misji rośnie wraz postępem na kartach misji poprzez zmniejszanie liczby tur lub liczby błędów, jakie można popełnić podczas odgadywania. Będzie to z pewnością prawdziwa gratka dla dedukcyjnych wyjadaczy.

Kraina Snów

Kiedy czytacie te słowa, na sklepowych półkach powinna być już dostępna **Kraina Snów**, w której jeden z graczy staje się śniącym i zakrywa oczy przepaską. Pozostali gracze wcielają się w role duszków sennych i będą opisywać pięknie zilustrowane karty wyłącznie pojedynczymi słowami, tak aby naprowadzić śniącego na odgadywane hasło. Niektórzy gracze wcielą się w role diablików, które spróbują zwieść śniącego na manowce, a wśród graczy znaleźć się może także psotliwy chochlik.

Rozgrywka w Krainę Snów trwa tyle rund, ilu graczy uczestniczy w zabawie. Każda runda składa się z dwóch faz: nocy i dnia. Każdej nocy jeden z graczy jest śniącym i próbuje odgadnąć elementy występujące w jego śnie na podstawie podpowiedzi pozostałych. Każdego dnia wróżki i śniący otrzymują punkty za każdy element, który śniącemu udało się poprawnie odgadnąć, a śniący, jeśli zapamiętał odgadnięte hasła i opowiedział swój sen, otrzymuje także kilka dodatkowych punktów.

Gracze będący diablikami próbują zmylić śniącego, wypowiadając hasła niepasujące do ilustracji na karcie lub wręcz celowo kierując jego sny w podobnym, ale mylnym kierunku. Samolot wszak łatwo może się stać śmigłowcem, ponieważ gdy dobre duszki wypowiedziały słowa „lata", „maszyna" i „pilot", wystarczy tylko dobrze dobrać czwarte słowo, na przykład „wirnik", aby sen śniącego odpłynął w zupełnie innym kierunku.

Gdy wśród graczy zdarzy się chochlik, będzie on miał za zadanie sprawić, aby snów, które śniący odgadł, było tyle samo, ile tych przez niego zapomnianych. Otrzyma on za to punkty - tym więcej, im bardziej obie wartości będą sobie bliższe.

Gra kończy się, gdy każdy z graczy wcieli się raz w rolę śniącego. Każdy z graczy sumuje wtedy swoje punkty, pamiętając o tym, aby odjąć po jednym punkcie za każdą karną kartę, którą ma przed sobą. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

Kraina Snów to prosta, urocza i marzycielska gra towarzyska przeznaczona dla od czterech do dziesięciu graczy.

Projekt Gaja

W grze Projekt Gaja każdy z graczy kontroluje jedną z czternastu frakcji, które usiłują pokojowo rozwinąć swoje imperia w galaktyce Terry Mystiki. Każda z frakcji, cechująca się innymi wymaganiami środowiskowymi, dąży do mistrzostwa w technice terraformowania planet, aby przystosowywać nowe światy do życia.

W trakcie rozgrywki gracze zasiedlają planety, rozwijają kopalnie w bardziej zaawansowane budynki i łączą skupiska planet w przymierza. Często stają także przed ważnym wyborem: szukać sąsiedztwa innych frakcji, zyskując dzięki temu moc i nawiązując stosunki handlowe, czy też raczej rozwijać się w samotności, korzystając z większych możliwości ekspansji.

Ponadto gracze odkrywają nowe technologie i szlifują zdobyte umiejętności. Zwycięzcą zostanie ten, kto najwydajniej rozwinie swoją frakcję.

Projekt Gaja to następca **Terry Mystiki** – gry, która odniosła światowy sukces. Jego premiera przewidziana jest na początek listopada.

Legenda Pięciu Kręgów: Cykl Cesarski

Na początku listopada wszystkich miłośników nowych, karcianych **Legend Pięciu Kręgów** w formacie LCG czeka nie lada gratka – na sklepowe półki trafi pierwszy dodatek z **Cyklu Cesarskiego: Łzy Amaterasu**. Zestaw będzie zawierał sześćdziesiąt kart – dwadzieścia różnych po trzy kopie – które zapewnią graczom nowe opcje składania talii.

Co ciekawe, Fantasy Flight Games zapowiedziało, że cały cykl ukaże się nie w miesięcznych odstępach czasu, tak jak dotychczas, a cotygodniowych. Wszystko po to, aby szybko rozbudować bazę kart i rozwinąć scenę turniejową. Jak udało nam się dowiedzieć od przedstawiciela wydawnictwa, Galakta planuje wydawać polską wersję cyklu równolegle z angielską, co jest zgodne z dotychczasową polityką firmy dotyczącą karcianek LCG. Ewentualne przesunięcia w terminach mogą wynikać wyłącznie z problemów z transportem dodatków do Polski. Trzymamy kciuki, aby tak się nie stało.

Dobble Zwierzaki

W pierwszej połowie listopada, za sprawą wydawnictwa Rebel, legendarna imprezowa gra **Dobble** powróci w wersji ze zwierzętami. Podstawową zasadą gry jest jak najszybsze znalezienie zwierzątka, które łączy ze sobą dwie karty. To samo zwierzę na dwóch kartach jest zawsze tylko jedno, o czym należy pamiętać i w to nie wątpić, ponieważ zawsze jest to prawdą. W pudełku z grą znajdziecie zasady aż pięciu mini-gier, w które można grać kartami **Dobble Zwierzaki**, w tym jeden wariant solo.

Czym **Dobble Zwierzaki** różnią się od klasycznego **Dobble**? Wszystkie zwierzątka są nieco większymi symbolami i narysowane zostały w sposób uwypuklający ich cechy charakterystyczne, dzięki czemu są proste do nazwania. Pozwala to nie tylko dorosłym, ale i dzieciom szybko odnaleźć w myślach odpowiednie słowo, aby nazwać danego zwierzaka oraz utrwala ich nazewnictwo.

temat numeru

Star Realms

bardzo dobrze odgrzany kotlet

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Okej, już się tłumaczę. Tytuł recenzji może sugerować dwie rzeczy: to, że Star Realms mi się podoba i to, że nie ma w tym niewielkim pudełku absolutnie żadnego nowego pomysłu. Pierwsze stwierdzenie jest jak najbardziej prawdziwe, drugie natomiast jest nie do końca zgodne z prawdą, o czym w dalszej części recenzji. Oklepane hasło o kotlecie wydało mi się jednak całkiem celnym oddaniem moich wrażeń i tego, co o nowej grze od Games Factory myślę.

Budowanie talii od czasów nieśmiertelnego **Dominiona** stało się gatunkiem tak ogranym i wyeksploatowanym, że kolejni sięgający po niego autorzy stają na głowie byle tylko prześcignąć innych w obudowywaniu go dodatkowymi mechanikami i udziwnieniami. Albo w przeciwnym kierunku: ile można zabrać z tej mechaniki, aby pozostało samo jej wydestylowane sedno, jednak bez utraty grywalności? I tak na rynku pojawił się **Ascension**.

Jeśli **Dominion** to strategiczne planowanie i szukanie ciekawych połączeń pomiędzy kartami, to **Ascension** jest taktycznym, radosnym układaniem kombinacji z tego, co akurat mamy pod ręką. Pula dostępnych do kupienia kart jest niezmienna, ale pojawiają się na stole w losowej kolejności i to z tego wynikać będzie pewna niepowtarzalność partii. Ze schematu rozgrywki zdjęto też gorset ograniczeń w liczbie zagrywanych oraz pozyskiwanych kart. Dobieram pięć na rękę, zagrywam ile chcę, kupuję na ile mnie stać, znowu dobieram pięć i tak dalej. Prostota i dynamika na piątkę z plusem.

No dobrze, ale dlaczego właściwie recenzję **Star Realms** zaczynam od obszernego wspomnienia **Ascension**? Ano dlatego, że obie gry współdzielą jednego z autorów i są podobne do siebie w jakichś siedemdziesięciu procentach aspektów, tj. na tyle, że mniej wprawne oko mogłoby je ze sobą pomylić. Tak, klimat i grafiki są zupełnie inne, więc pewnie każde oko by to zauważyło. Tak, moje porównania po chwili namysłu są bez sensu i walą się jak domek z kart, ale ja nie o tym.

O ile jednak **Ascension** było mimo wszystko względnie standardowym deckbuilderem z liczeniem punktów i standardowymi warunkami końca rozgrywki, o tyle **Star Realms** jest niemalże tym samym, ale z bardzo ciekawą woltą. Zostawmy liczenie punktów innym i skupmy się na tym co ważne, czyli na krzywdzeniu przeciwnika – taka myśl musiała przyświecać autorom. Nie założę się, ale mam takie przeczucie. Na kartach w swojej początkowej talii znajdziemy dwie waluty: handel i atak. Pierwszy działa intuicyjnie i pozwala na zakup nowych kart. Drugi natomiast sprawia, że przeciwnik traci tyle samo punktów wytrzymałości / autorytetu / życia... nazwa jest nie do końca istotna. Ważne, że jeśli przeciwnik ma tego okrągłe zero, ja wygrywam, podkreślając dobitnie hajsowo-laserową wydajność mojej talii.

Star Ralms w swoich założeniach jest grą na granicy trywialności, ale kilka lekkich twistów sprawia, że na parę kroków się od niej odsuwa. Skoro karty do kupienia pojawiają się w sobie tylko znanej kolejności i ciężko jest zaplanować coś długofalowo, interakcję pomiędzy kartami uproszczono do granic możliwości. W talii znajdują się cztery kolory kart odpowiadające pewnym frakcjom / stylom gry. Niebieskie

oznaczają odzyskiwanie punktów autorytetu, czerwone to usuwanie niepotrzebnych kart z talii, żółte to wyrzucanie kart z ręki przeciwnika, a zielone to po prostu uderzanie mocno i szybko. Po zagraniu każda karta daje nam jeden z dwóch zasobów (przypominam: hajs lub lasery) i ewentualnie wydrukowaną akcję. Jeśli w jednej turze zagram dwie karty tego samego koloru, na każdej z nich zadziała dodatkowa akcja lub zasób, o ile takowe posiadają. Ponadto część kart posiada też jednorazowe efekty aktywowane poprzez zupełne usunięcie ich z gry. I tyle. Akcje na kartach są elementarne: dobierz, odrzuć, usuń. Te bardziej skomplikowane i charakterystyczne dałoby się policzyć na kilku palcach.

Gdybym o tym kiedyś przeczytał, pomyślałbym, że to nie ma prawa sensownie działać, że moje decyzje są bez znaczenia i że losowość zabije wszelką przyjemność płynącą z rozgrywki. O dziwo jednak wcale tak się nie stało. Mnogość bardzo prostych efektów kart wbrew pozorom pozwala na prowadzenie różnych stylów gry. Oczywiście nadal nie ma tu mowy o strategicznym planowaniu i wybieraniu z pełnego spektrum opcji, ale nawet te małe decyzje na poziomie wyboru jednej z dwóch kart do kupienia mają znaczenie. Z jednej strony mogę próbować złożyć klasyczny rush i zalać przeciwnika masą szybkich obrażeń, ale może lepiej byłoby zainwestować w bazy? Są to karty, które po zagraniu zostają na stole dopóki przeciwnik ich nie zniszczy, więc nie zapychają talii. Niektóre bazy bronią przed obrażeniami – przeciwnik nie może przydzielać obrażeń graczowi dopóki taka baza znajduje się w grze. Hmm... a może odpuścić ataki na początku i skupić się na budowie maszynki do robienia pieniędzy? Może nie zginę do momentu, w którym zacznie mi się to opłacać?

Jestem ze **Star Realms** bardziej niż zadowolony. Jest to jedna z najbardziej przystępnych gier karcianych na rynku. Zarówno pod względem skomplikowania zasad, jak i przygotowania do rozgrywki. Jak wygląda setup? Potasuj talię kart, odkryj z niej pięć do kupienia i już. Bez dzielenia kompletów i tasowania różnych zestawów przed każdą rozgrywką. Znowu – to jest coś, co w wielu innych przypadkach mogłoby być dla mnie zarzutem, ale tutaj mi nie przeszkadza. Spora w tym zasługa czasu rozgrywki, który zamyka się spokojnie w piętnastu, dwudziestu minutach. Można nawet zejść do dosłownie kilku minut, wypróbowując demonstracyjną aplikację na smartfony i tablety.

A czy coś nie zagrało? Jedyne problemy odnajduję na poziomie wykonania. Do zaznaczania punktów życia służą niezbyt wygodne karty, które w swoim egzemplarzu podmieniłem na dziesięciościenne kostki. Graczom przyzwyczajonym do karcianek od Fantasy Flight Games mogą też nie przypaść do gustu ilustracje – proste i oszczędne jak sama rozgrywka. A trochę szkoda, ponieważ jeśli tej grze brakuje jakiegoś rozbuchania, to właśnie pod względem wykonania graficznego.

Star Realms to szybka i prosta gra, która brak planowania strategicznego rekompensuje zaskakująco dużą liczbą decyzji taktycznych. Najchętniej od razu poleciłbym wszystkim wizytę w sklepie, gdyż stosunek ceny do jakości jest tu na bardzo satysfakcjonującym poziomie. Mogę jednak polecić coś lepszego: przed zakupem sprawdźcie sobie za darmo wersję mobilną. I już wszystko będzie wiadomo.

PS. Gra jest dwuosobowa, nie dajcie sobie zamydlić oczu wariantami trzy- i czteroosobowymi. Nie warto.

Star Realms

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2 osoby
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 20 minut
Cena: 49,95 złotych

✓
- prostota zasad, prostota przygotowania do gry,
- niewielkie pudełko, niewiele miejsca na stole,
- szybka, taktyczna rozgrywka.

✗
- mogłaby być ładniejsza.

Ewolucja

jedz albo zostań zjedzonym

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Wiele czasu minęło od momentu, kiedy coś wypełzło z wody na ląd i postanowiło pooddychać powietrzem atmosferycznym, a przy okazji wyhodować sobie nogi. Czas ten nie był jednak sielanką. Ciągle trzeba było walczyć o jedzenie. Bez niego, było kiepsko. A żeby walczyć o jedzenie, trzeba było stale ewoluować, aby być lepiej przystosowanym do życia, niż inni. I właśnie o tym opowiada gra Ewolucja.

Oryginalnie **Ewolucja** została wydana w 2010 roku jako **Evolution: The Origin of Species** przez Rightgames (a po polsku przez G3). W 2014 gra została wydana w zupełnie nowej wersji przez North Star Games. Nowe wydanie było tak dobre, że doczekało się kilku dodatków. W tym roku doczekało się również polskiej wersji językowej dzięki wydawnictwu Egmont.

Ewolucja to gra karciana (głównie karciana) o przetrwaniu gatunków. Gracze wcielają się w... no cóż, wcielają się w różne gatunki zwierząt i ich zadaniem jest odpowiednie ewoluowanie, aby jak najlepiej zdobywać pożywienie. Do tego muszą też rosnąć i zwiększać swoją populację, ponieważ przełoży się to później na punkty zwycięstwa.

Każdy gracz zaczyna zabawę z jednym bezimiennym gatunkiem, który ma rozmiar jeden i populację na pierwszym poziomie. Na rękę dostaje kilka kart, które będą mu służyły przede wszystkim do rozwoju tego pierwszego gatunku oraz do tworzenia kolejnych, ale nie tylko.

Na początku każdej tury gracze wybierają po jednej karcie z ręki i kładą ją zakrytą przy dużym kaflu wodopoju. Każda karta ma nadrukowaną wartość, która w pewnym momencie tury przełoży się na ilość dostępnego pożywienia przy wodopoju.

Następnie gracze rozgrywają swoje tury. Każdy z nich może użyć kart do ewoluowania swojego gatunku. W tym celu wybiera karty cech z ręki i zagrywa zakryte przy wybranym gatunku. Zostaną one odkryte dopiero wtedy, gdy wszyscy wykonają swoją turę. A co to za cechy? Przeróżne. Zwykle są to rzeczy wspomagające pozyskiwanie i magazynowanie żywności, która w dość prosty sposób decyduje o naszym zwycięstwie bądź porażce. Są tez cechy obronne, gdyż niektóre gatunki mogą stać się mięsożerne i zamiast grzecznie jeść rośliny przy wodopoju, będą jadły co innego, choć nadal przy wodopoju. Rozwój naszych gatunków trzeba dobrze przemyśleć, gdyż nie dość, że każdy z nich może mieć tylko trzy karty cech, dodatkowo nie mogą się one powtarzać. Na szczęście można je podmieniać. W końcu ewolucja czasem uwstecznniała jakieś cechy, aby wyeksponować nowe, bardziej przydatne.

Kart z ręki można też użyć do zwiększenia populacji oraz rozmiaru swoich gatunków. Są to do dość istotne rzeczy, ponieważ populacja przekłada się na punkty zwycięstwa, a rozmiar potrafi ochronić przed drapieżcami. Za każde zwiększenie populacji lub rozmiaru gatunku należy odrzucić kartę z ręki.

W ten sam sposób, można stworzyć sobie nowy gatunek. Odrzucamy kartę i bierzemy nową planszetkę gatunku, który zaczyna z populacją i rozmiarem jeden oraz bez żadnych dodatkowych cech. To też działanie, które jest dość istotne, ponieważ z jednym gatunkiem, nawet mocno rozwiniętym, daleko nie zajedziemy.

Kiedy już zagramy karty, nadchodzi pora żywienia. Wtedy to odkrywa się karty przy wodopoju i dokłada nowe żetony jedzenia do puli. Zaczyna się też walka o pożywienie.

Gracze po kolei żywią swoje gatunki zwierząt. Każda osoba bierze po jednym żetonie jedzenia i kładzie na swoim głodnym stworzonku. Głodne stworzonko to takie, które ma na sobie mniej żetonów żarcia, niż wielkość jego populacji. W tym czasie uruchamiane są też niektóre karty cech, które pozwalają na pobieranie jedzenia z wodopoju poza kolejnością albo dobieranie więcej niż jednego żetonu z wodopoju. Kiedy jedzenie w wodopoju się kończy, a jakieś zwierzęta nadal są głodne, ich populacja zmniejsza się do poziomu „najedzenia". Prawa natury są nieubłagane.

Jest jednak jeszcze jedna strona medalu, o której już delikatnie wspomniałem. Niektóre gatunki mogą stać się mięsożerne. One nie jedzą roślinek z wodopoju. One jedzą tych, co jedzą roślinki (albo innych mięsożerców, wybredne nie są). Atak mięsożercy na inny gatunek jest jednak obarczony pewnymi warunkami. Po pierwsze. nie można zaatakować czegoś większego od siebie. Po drugie, inne gatunki mogą mieć cechy obronne, które powstrzymają nas przed konsumpcją. Po trzecie, jeśli jedynym gatunkiem, jaki możemy „kąsnąć" jest jeden z naszych gatunków, musimy go pożreć. Mięsożercy nie patrzą na przynależność do graczy. Oni patrzą tylko na jedzenie. Zaletą wcinania innych gatunków jest to, że po pierwsze dostajemy tyle jedzenia,

ile pożarty gatunek miał rozmiaru. Po drugie obniżamy populację zjedzonego o jeden (a to przecież punkty). Na końcu fazy karmienia cała zebrana żywność trafia za zasłonkę gracza jako punkty zwycięstwa. Zwierzęta są znowu głodne i gotowe na kolejna rundę.

I tak runda za rundą, tura za turą, rozwijamy swoje zwierzątka, żywimy je i zbieramy punkty. Gdy wyczerpie się talia kart z cechami (a przemiał tych kart jest spory), gra się kończy, a gracze liczą punkty. Każdy żeton pożywienia, jaki w trakcie gry trafił za zasłonkę to jeden punkt. Każdy punkt populacji stworzeń to również jeden punkt. Każda karta cechy przydzielona do naszych gatunków to jeden punkt. Kto ma ich najwięcej, ten rządzi Ziemią. Przynajmniej do czasu kolejnej rozgrywki.

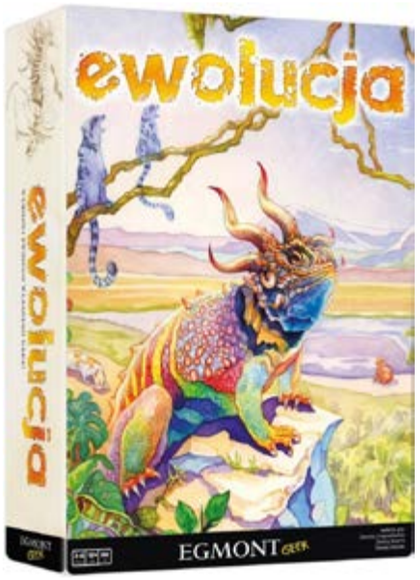
Ewolucja to naprawdę ciekawa gra. Szybka, prosta, ale jednak z dużą dozą kombinowania i niekiedy negatywnej interakcji. Jak rozwinąć nasze gatunki? Ile jedzenia dołożyć do wodopoju? Czy zostać mięsożercą? Rozwijać cechy typowo obronne, czy też skupić się na czymś innym? Jak żyć? Całość zamyka się spokojnie w ciągu godziny (przy pełnym składzie osobowym), a wszystko to dodatkowo podane jest w bardzo ładnym „opakowaniu". Nie mam tu na myśli pudełka, ale grafiki na kartach i jakość wykonania elementów. Drewniany, sporych rozmiarów dinozaur jako znacznik pierwszego gracza jest świetny. Ale i reszta elementów jest bardzo porządna, choć obrazek na karcie Tkanki Tłuszczowej jest jakiś taki niepokojący.

Ewolucję spokojnie można wyjąć na spotkaniu z planszowymi wyjadaczami, ale też i przy rodzinnym stole. W obu przypadkach fajna zabawa gwarantowana. Mam też nadzieję, że Egmont zdecyduje się na wydanie polskich wersji językowych dodatków do tej gry. Trzymam za nich kciuki.

Ewolucja

Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz

Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 179,95 złotych



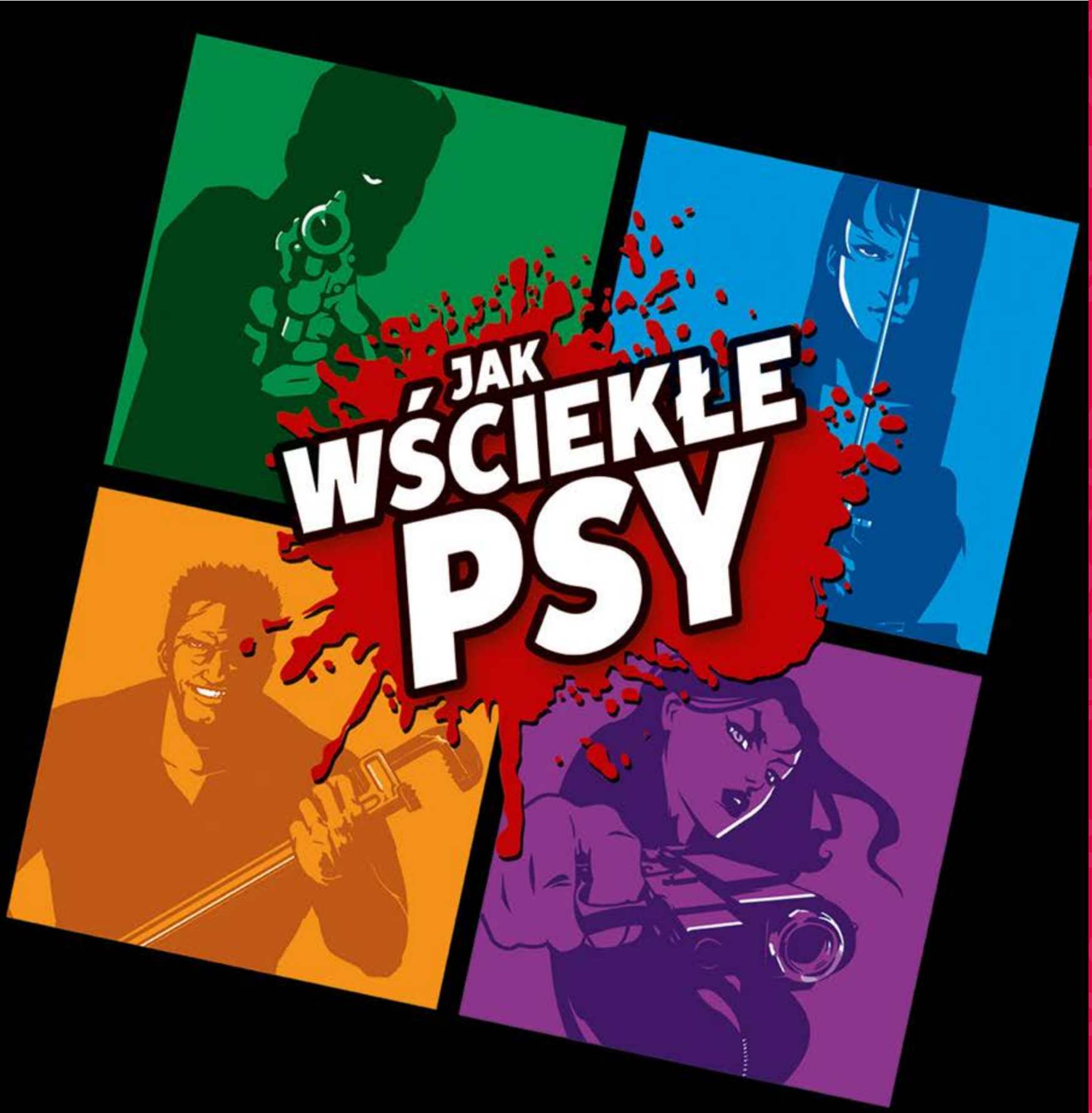
✓
- oprawa graficzna,
- szybka rozgrywka,
- łatwa do tłumaczenia,
- negatywna interakcja w sumie opcjonalna.

✗
- są momenty, gdy drapieżniki mają zbyt łatwo.

Kraina Snów

rebel

Nałóż opaskę na oczy i śpij dobrze!



Jak wściekłe psy

zostań gwiazdą w filmie Tarantino

zrecenzowała:

Zrecenzowała: Monika Wasilonek

Czy są na sali fani kina Quentina Tarantino? A w szczególności ci, którzy cenią jego debiut we wczesnych latach 90-tych? Jeśli tak, wydawnictwo Lucrum Games ma dla nich interesującą, mocno gangsterską i mocno imprezową grę, która pozwoli na wcielenie się w którąś z „kolorowych" postaci legendarnych już Wściekłych Psów. Czy proponowany tytuł wzbudza takie emocje jak filmowa produkcja? Czy ciężki klimat gangsterskich porachunków da się przenieść do karcianej gry, w której główne role odgrywać będą nasi przyjaciele bądź rodzina?

Tradycyjnie zacznę od okładki, ponieważ pomimo wszelkich zapewnień, że nie okładka stanowi o treści, ona jako pierwsza przyciąga uwagę jej przyszłego właściciela. Tym, co na okładce przykuwa uwagę jako pierwsze jest na pewno tytuł. Każdy, kto choć odrobinę zna historię kina lub przynajmniej stara się kojarzyć klasyki minionego wieku, tytuł **Jak wściekłe psy** połączy z gangsterską mieszanką kryminału, thrillera i czarnej komedii Tarantino. Skojarzenie to nie będzie mylne, ponieważ zarówno okładka, jak i pudełko jasno wskazują, że o ten kultowy tytuł się rozchodzi. Pudełko nie jest za duże, więc grę można zabrać na każdą imprezę lub na wyjazd w fajnym, rozrywkowym gronie. Towarzystwo w tej grze to podstawa, ponieważ do rozgrywki potrzebujemy przynajmniej sześciu osób i najlepiej, aby były to osoby, które potrafią wczuwać się w klimat. Ale o specyfice graczy kilka słów dopowiem później.

Co oferuje nam wnętrze pudełka? **Jak Wściekłe Psy** to typowa gra karciana. Nie zawiera żadnej planszy, żadnych kostek ani żadnych innych dodatkowych gadżetów poza kartami. Wśród kart znajdziemy dwanaście kart tożsamości, które bezpośrednio nawiązują do filmu. Każda karta tożsamości ma inny kolor oraz nazwę, która rzecz jasna jest nazwą koloru. Tożsamości również są powiązane z filmem, zatem możemy zagrać Panem Pinkiem, który nie chciał zapłacić napiwku lub Panem Brownem, którego zagrał sam Tarantino. Kolejne karty to dwanaście zestawów kart, które zawierają dwanaście kart głosownia z rewersami odpowiadającymi poszczególnym kartom tożsamości oraz jedna karta zasadzki. Mniejsza talia kart to karty łupu, który stanowią sztabki złota (już nie diamenty, jak w filmie) o wartościach trzy, cztery oraz pięć punktów. I ostatnim zestawem kart są karty podziału łupu. Do gry dołączonych jest też dwanaście plastikowych podstawek, do których przytwierdza się karty tożsamości. Co do wykonania kart, nie mam żadnych zastrzeżeń. Są to zwykłe karty z miękkiej tektury, które przy „kulturalnej" grze powinny posłużyć latami. Jeśli jednak ktoś spodziewa się wielu emocji przy stole, może zainwestować w ich zakoszulkowanie. Na pozytywną ocenę zasługują kolory zastosowane w grze. Pomimo użycia kart fioletu, różu, jasnej i ciemnej zieleni, nie ma raczej nigdy wątpliwości, jakiego koloru jest to karta. Nasycenie kolorów jest po prostu dobrane w punkt. W pudełku znajdziemy oczywiście instrukcję, która jest na tyle prosta (z resztą jak i sama gra), że po jednej, nawet pobieżnej lekturze można zasiąść do gry. Samo tłumaczenie zasad z kolei nie powinno potrwać dłużej niż trzy minuty. A skoro już o zasadach mowa, to o co tu w ogóle chodzi?

Zasady są banalnie proste. Jak w większości instrukcji, autor sugeruje, aby ustalić, kto po raz ostatni oglądał film Tarantino. Wybrany tą ścieżką selekcji gracz staje się znanym z filmu Joe Cabotem i przyznaje pozostałym graczom, a od tego momentu już gangsterom, pseudonimy. Nadanie pseudonimu to po prostu wręczenie karty tożsamości oraz zestawu kart do głosowania. Każdy z graczy ustawia przed sobą kartę tożsamości, tak aby była ona widoczna dla wszystkich. Następnie wykłada się na stół cztery karty z talii sztabek złota i zaczyna się pierwsza runda. Pierwszy etap rundy to negocjacje pomiędzy graczami. I nie ukrywam, jest to najlepszy element tej gry. Z założenia negocjacje powinny trwać nie dłużej niż dziewięćdziesiąt sekund, ale takie ustalenia zawsze można zmodyfikować i dopasować do grającej ekipy. Negocjacje mogą odbywać się w dowolny sposób. Nad stołem i pod stołem. Realnie i wirtualnie. Werbalnie i niewerbalnie. Ile kanałów komunikacji jest możliwych, tyle można wykorzystać. Zatem można zwyczajnie z kimś porozmawiać, niekoniecznie przy stole, można szeptać, wymieniać się znaczącymi spojrzeniami, szturchać nogą pod stołem, pisać sms-y, wskazywać dany kolor na swoich kartach i tak dalej, i tak dalej. Wszystkie chwyty są dozwolone. Kiedy minie umówione dziewięćdziesiąt sekund i zakończą się wszelkie narady i spiski, gracze przechodzą do fazy głosowania. Aby wyeliminować z walki o łup danego przeciwnika, gracz kładzie przed sobą kartę głosowania (rewersem do góry) przedstawiającą kolor tego gracza. Kiedy wszyscy gracze zagrają już swoje karty głosowania, równocześnie się je odsłania i sprawdza, kto pozostaje w grze, a kto został „odstrzelony". Z rundy zostaje wyeliminowany ten gracz, który zebrał najwięcej głosów oraz ci, którzy nie oddali głosu na wyeliminowanego gracza. Każdy wyeliminowany gracz przewraca swoją kartę tożsamości. Runda trwa do momentu, aż przeżyje tylko jeden gracz, który zabierze wszystkie cztery sztabki złota albo przeżyje dwóch graczy, którzy muszą zdecydować, w jaki sposób dokonają podziału łupu. Rundę może zakończyć także śmierć wszystkich graczy. W takiej sytuacji nikt nie otrzymuje sztabek złota. Jedynie ci z graczy, którzy nie brali udziału w ostatnim głosowaniu dobierają po jednej sztabce złota z wierzchu talii. Poza powyższym opisem najprostszej z wersji rundy, każdy z graczy zamiast głosu na daną postać może zagrać kartą zasadzki. Jeżeli któryś z gangsterów zacznie podejrzewać, że zaraz to właśnie on stanie się celem pozostałych graczy, może wykorzystać właśnie tę kartę. Jeżeli faktycznie okaże się, że otrzymał największą liczbę głosów, zostaje w grze. Wskazuje jednego z graczy, którzy chcieli go zastrzelić i eliminuje go z rundy. Jeśli natomiast jego przypuszczenia się nie sprawdzą, wtedy strzela sobie w kolano i eliminuje z rundy sam siebie.

Ostatnim elementem rundy jest podział łupu, ale tylko wtedy, kiedy pozostanie dwójka graczy. Każdy z pozostałych przy życiu gangsterów otrzymuje wtedy trzy karty podziału łupu, którymi są karty „Pół na pół", „Kradzież" i „Bierz złoto i w nogi". Gracze mają trzydzieści sekund na to, aby uzgodnić między sobą jak podzielą łup i przekonać rywala, że dotrzymają słowa. Nie zapominajmy jednak o tym, że w tej grze liczy się blef, więc dotrzymywanie słowa nie jest jakąś dominującą cnotą. Kiedy obydwaj gangsterzy są pewni decyzji, wykładają kartę na stół i dokonują podziału łupu wedle rozpiski zawartej w instrukcji.

Zwycięzcą gry zostaje ten z graczy, który jako pierwszy zbierze przynajmniej dwadzieścia pięć punktów. W przypadku gry w dziesięć-dwanaście osób tych punktów należy uzbierać dwadzieścia cztery. To tyle jeśli chodzi o zasady. Sama kwintesencja gry nie tkwi jednak w jej zasadach,

ale w emocjach, które towarzyszą w trakcie samych negocjacji. Jeśli zaprosimy do rozgrywki ekipę, która umie wczuć się w klimat gangsterskich porachunków, mamy gwarantowaną dobrą zabawę. Nawiązywanie sojuszy, spiskowanie, dyskusje, wymiany zdań i spojrzeń to najlepszy element tej gry. Gracze, którzy już w innych grach opanowali sztukę blefowania przy stole, będą zachwyceni tym, że w tej rozgrywce wszystkie chwyty są dozwolone. Nie ma żadnych ograniczeń, co do sugerowania innym, na kogo głosować. Można to zrobić bezpośrednio na głos, a można uciec się do najbardziej wykwintnych metod manipulacji. W zależności od liczby graczy i od ich temperamentów gra może trwać od dziesięciu do czterdziestu minut. Jeśli wydłużymy czas negocjacji, pogramy nawet ponad godzinę. Jestem jednak przekonana, że nikt nie będzie się w trakcie tej godziny nudził i nikomu nad tym tytułem czas nie będzie się dłużył. Oczywiście jeżeli dobierzemy do gry takie osoby, które wsiąkają w tego typu gry imprezowe, ponieważ **Jak wściekłe psy** to typowa gra imprezowa, zarówno jeśli mowa o tematyce, klimacie, jak i liczbie osób potrzebnych do jednej rozgrywki.

Jak wściekłe psy polecam wszystkim tym, którzy bez problemu gromadzą większe ekipy na piątkowe, sobotnie lub choćby poniedziałkowe wieczory z graniem. Jest to gra, która spodoba się większości osobom lubiącym rozrywkę z przymrużeniem oka. Łatwe zasady, dobre wykonanie kart, niewielkie pudełko i dobry pomysł na imprezowy tytuł to gwarancja, że gra nie okaże się marnym wypełniaczem niemrawej imprezy. Ponoć ta gra niszczy przyjaźnie i zabija związki – nie wiem czy tak jest na pewno. Wiem jednak, ponieważ sama się o tym przekonałam, że rozkręci towarzystwo na wstępie każdej imprezy. Jeśli miałabym doszukać się minusów, jedynym jest to, że czasem trudno znaleźć sześć osób. Jeśli jednak wiesz, że znajdziesz tę szóstkę wśród swoich znajomych, bez cienia wątpliwości polecam ten tytuł, zaznaczając nawet, że jest to wśród gier imprezowych pozycja obowiązkowa.

Jak Wściekłe Psy

Zrecenzowała: Monika Wasilonek

Liczba graczy: 6-12 osób
Czas gry: ok. 30 minut
Wiek: 14+
Cena: 86,95 złotych

✓
- łatwe zasady,
- dobre wykonanie kart,
- małe pudełko, które można zabrać ze sobą wszędzie,
- pomysł negocjacji rozkręcający klimat gry.

✗
- brak.

Millennium Blades

zagrajmy w grę o graniu w grę

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Brad Talton Jr i wydawnictwo Level 99 Games stoją za jednym z najbardziej niezwykłych planszowych uniwersów. Świat Indines mieści w sobie mnóstwo niesamowitych gier. Ot, chociażby seria niewielkich, ale potwornie głębokich gier, czyli Pixel Tactics. Szalone pojedynki w barze, czyli 7 Card Slugfest. Karciane bijatyki w serii BattleCON. Czy wreszcie temat niniejszej recenzji, gra karciana o graniu w gry karciane, tj. Millennium Blades.

Tak, dobrze przeczytaliście. W **Millenium Blades** gracze wcielają się w role graczy, którzy są fanami **Millennium Blades**, niesamowitej gry karcianej w formacie CCG (czyli Kolekcjonerskiej Gry Karcianej), którą ekscytuje się cały świat Indines. Ludzie w to grają, kupują karty w boosterach, tworzą kolekcje i biorą udział w turniejach. Wydają na to niemałe pieniądze, ale niektórzy też podobno na tym zarabiają. Wiecie, tak jak na normalnych CCG w naszym świecie, chociażby na **Magic: the Gathering**.

Nie będę opisywał bardzo dokładnie, co dzieje się w grze, ponieważ jest tego naprawdę sporo. Postaram się jednak nieco przybliżyć jej konstrukcję i zasady.

Każdy z graczy dostaje swoje alter-ego ze świata Indines oraz startową talię. Nie są one ze sobą powiązane, czyli można grać tą samą postacią, ale zaczynać z innymi taliami. Każda postać ma pewne specjalne zdolności działające w trakcie gry. Dokładnie dwie. Jedną zdolność użyteczną przy składaniu talii i drugą działająca w trakcie grania w turniejach. Dostajemy też gotówkę. W końcu za coś trzeba te karty kupować.

W rozgrywce wyróżniamy dwie główne fazy. Budowanie talii i Turniej. Przeplatają się one ze sobą trzykrotnie w czasie gry. Zaczynamy od fazy składania talii, a potem gramy turniej tym, co złożyliśmy. Ten „zestaw" powtarzamy w trakcie gry jeszcze dwa razy. Ale to tylko tak prosto się pisze. W rzeczywistości pod określeniami „faza Budowania talii" i „Turniej" kryje się mnóstwo niesamowitych rzeczy.

Zacznijmy od Budowania talii. Każda faza Budowania talii to tak naprawdę trzy kolejne podfazy, które na dodatek są ograniczone czasowo. Dwie pierwsze trwają po siedem minut, a trzecia sześć. W trakcie tych faz gracze jednocześnie (nie ma tu podziału na tury graczy) kupują karty z rynku, sprzedają karty na rynek wtórny, wymieniają się kartami, starają się złożyć talię na nadchodzący turniej, a także starają się złożyć kolekcję, która przyniesie im punkty zwycięstwa.

Brzmi prosto? No to wchodzimy głębiej. Zacznijmy od kart, które są trzonem rozgrywki. Talia sklepu, z której gracze kupują karty składa się z kilkunastu różnych zestawów. Zawsze jest w niej duży zestaw kart podstawowych. Do tego jednak należy wtasować dwanaście różnych dwunastokartowych zestawów kart symbolizujących różne dodatki do gry. Te zestawy pochodzą z trzech różnych grup: Rozszerzenia, karty Premium i karty Master. Nie muszę chyba pisać, że w pudełku z grą jest tych zestawów wystarczająco dużo, aby nie groziła nam powtarzalność. To sprawia, że talia sklepu liczy sobie bagatela dwieście sześćdziesiąt dwie karty. Czy wspomniałem już o trzech taliach kart promocyjnych, które leżą tuż obok i czekają na zakup? Innymi słowy, liczba możliwości jest olbrzymia. Z tej wielkiej puli w jednym momencie dostępnych jest tylko dziesięć kart (dziewięć wyłożonych w sklepie i jedna na szczycie talii), ale to dobrze. Inaczej mogłoby to nas przytłoczyć.

Do tego wszystkie karty w sklepie są zakryte. Nie wiemy, co dokładnie kupujemy. Wiemy tylko z jakiego „rozszerzenia" pochodzi dana karta. To odniesienie do kupowania zamkniętych boosterów w grach CCG. Nie wiemy co dokładnie jest w środku, ale wiemy, na co mamy szansę. Tu oczywiście nie ma całych boosterów, ale pojedyncze karty. To po prostu „wydestylowane" rzadkie lub lepsze karty, które byśmy znaleźli w normalnym boosterze.

Podczas tego szaleńczego kupowania gracze starają się przede wszystkim złożyć talię na turniej. Ta może się składać z ośmiu różnych kart (nie można mieć duplikatów), a do tego pudełka na karty i dwóch akcesoriów. Pudełka i akcesoria znajdują się również wśród kart kupowanych „w sklepie". Na starcie co prawda gracz ma podstawowe pudełko i akcesoria z talii startowej, ale zawsze jest szansa na coś lepszego.

A skąd w ogóle wiadomo, co wsadzić do talii, co dać do kolekcji, co sprzedać, czym się zainteresować, a co jest zbędne w talii? To bardzo proste. Na każdej karcie jest masa informacji. Jej siła, typ, żywioł, rzadkość, rozszerzenie, z którego pochodzi i oczywiście działanie. Na tej podstawie staramy się złożyć talię, która najlepiej ze sobą działa.

A do kolekcji wrzucamy to, czego raczej nie użyjemy w trakcie gry (bo kolekcja po „spieniężeniu" jest usuwana z gry), choć nie jest to proste, gdyż tworzenie kolekcji ma dość surowe kryteria.

Co ciekawe, w trakcie faz budowania talii poznajemy też tak zwane meta-karty, czyli trendy, za jakimi podążać mogą gracze w trakcie turnieju. Te trendy mówią, że jeśli skończymy turniej z kartami odpowiedniego typu i żywiołu wyłożonymi na stół, zyskamy dodatkowe punkty.

Kiedy miną trzy podfazy Budowania talii, gracze przechodzą do Turnieju. Tuż przed nim wymienia się kolekcje na punkty, a potem przygotowuje do walki. Każdy gracz bierze swoja talię, wykłada na planszy pudełko na karty i akcesoria, a resztę talii trzyma na ręku. Następnie, w kolejności, każdy gracz ma do wykonania turę w turnieju. W trakcie tury gracz musi zagrać kartę z ręki, a do tego może wykonać akcję z karty leżącej na jego planszy (czyli z karty zagranej do tableau, z pudełka, czy z jakiegoś akcesorium). Jeśli gracz nie zagra karty (bo nie chce albo nie może), jego udział w turnieju się kończy. Nie może już zagrywać kart i używać akcji, choć nadal może być celem pewnych efektów i może na nie reagować.

Karty zagrywa się w linii, zawsze od lewej strony. Choć „talia" zawierać może osiem różnych kart, w trakcie turnieju można zagrać jedynie sześć z nich. Te dodatkowe zawsze mogą się jednak przydać, gdy inny gracz zagra coś niespodziewanego albo jako rzeczy do odrzucania, gdy zmusi nas do tego efekt jakiejś akcji.

Myli się jednak ten, kto pomyśli, że to pasjans. Że każdy wykłada po kolei swoje rzeczy i robi jakieś cuda we własnym tableau. Tak nie jest. Jest tu cała masa interakcji. Możemy inicjować pojedynki z innymi graczami, które opierają się na sile walczących kart, zmodyfikowanej o siłę kart dociągniętych tymczasowo z talii sklepowej. Możemy zmuszać siebie i innych graczy do zakrywania kart wyłożonych w tableau, co może negatywnie (albo czasem pozytywnie) wpłynąć na końcową punktację w turnieju. Możemy nawet odrzucać karty z ręki innego gracza. Głównie skupiamy się jednak na tym, aby nasze karty dawały synergię, jakiej świat nie widział. Karty mają masę różnych zdolności. Co „rozszerzenie" to jakieś inne rzeczy. Karty z Mysiej talii mogą być wykładane w dowolnym miejscu tableau, bez konieczności trzymania się „lewej". Samurai Showdown specjalizuje się w atakowaniu kart innych graczy.

Cały ten czas będziemy też starali się zdobyć jak najwięcej punktów turniejowych. Czy to w trakcie zagrywania kart, czy też na końcu turnieju podczas fazy punktacji. Za udział w turnieju dostajemy bowiem punkty zwycięstwa. Im lepsze miejsce w turnieju, tym więcej punktów.

I tak trzy razy. Potrójna faza Budowania talii i Turniej. Zbieramy coraz więcej kart, modyfikujemy talie i walczymy o punkty. Zbieramy punkty zwycięstwa za kolekcje i dobre występy turniejowe. A na końcu ten, kto ma najlepszy wynik, zostaje mistrzem **Millennium Blades**.

Ale to nie wszystko. Bo ta gra ma w sobie jeszcze masę innych rzeczy. Opcjonalne karty Przyjaźni, które mogą być wykorzystywane przy wymianie kart między graczami i dają punkty na koniec gry. Opcjonalne karty Aren, które zmieniają zasady rozgrywania turniejów. Karty Pro reprezentujące graczy, którzy wygrali turniej i mogą być włączone do talii. Masa rzeczy, które jeszcze bardziej podkręcają rozgrywkę. Choć jednocześnie są to rzeczy, które sprawiają, że poziom wejścia w **Millennium Blades** rośnie. Jasne, nie używa się ich od pierwszej rozgrywki, ale i tak skomplikowanie tej gry potrafi zadziwić. Jest co prawda jedna opcja, lekko ułatwiająca grę: z turniejem Pre-Release granym na samym początku i skróceniem gry o jedną całą fazę Budowania talii i jeden Turniej. **Millennium Blades** świetnie też skaluje się na dwie osoby. Nie gramy wtedy na punkty zwycięstwa, a do dwóch wygranych turniejów.

Nie bardzo wiem, jak podsumować tę grę. Na pewno jest to gra nietuzinkowa i jedyna w swoim rodzaju. Już samo wykonanie to pokazuje. Masa kart, które wyśmiewają wiele aspektów geekowskiej popkultury. Przy czym nie jest to naśmiewanie się chamskie. To puszczanie oka do fanów, dzięki czemu niejeden gracz w trakcie zabawy się uśmiechnie. Jest też puszczone oko do środowiska CCG. Dawno temu zachwycałem się papierowymi pieniędzmi w **Firefly: The Game**, ale teraz znalazłem coś lepszego. W Millennium Blades pieniądze przed pierwszą rozgrywką trzeba zebrać w pliki banknotów i skleić razem specjalną opaską. Ten zabieg sprawia, że płacimy nie kilkoma banknotami, a całymi ich plikami. Świetna rzecz.

Gra jest dość trudna w odbiorze. Mało doświadczony planszówkowicz może się od niej odbić. Nawet zaprawiony w grach człowiek może nie ogarnąć wszystkiego co się tam dzieje. Masa kart, tona słów kluczowych, setki akcji i jedna koszmarna zasada. Cofanie ruchów jest zabronione. Zagrałeś kartę i widzisz, że się pomyliłeś? Trudno. Musisz z tym żyć. Aby dobrze się bawić w **Millennium Blades**, trzeba w to włożyć trochę czasu. Należy dobrze poznać karty i zasady nimi rządzące. I trzeba tez grać z ludźmi, którzy są na mniej więcej tym samym poziomie co my. Doświadczony gracz prawdopodobnie zamiecie nowicjuszem podłogę i może zniechęcić takiego człowieka do zgłębiania tajemnic tej gry.

Millennium Blades to gra w Polsce niedoceniana, o której mało się mówi. Trochę jak seria **BattleCON**. A powinno być odwrotnie. Jest to kapitalna pozycja, która jeśli dać jej trochę serca i swojego czasu, odda to wszystko z nawiązką. Jestem nią zachwycony i polecam wszystkim zagranie choć jednej partii. Jeśli jesteście z Gdańska i macie na to ochotę, dajcie znać.

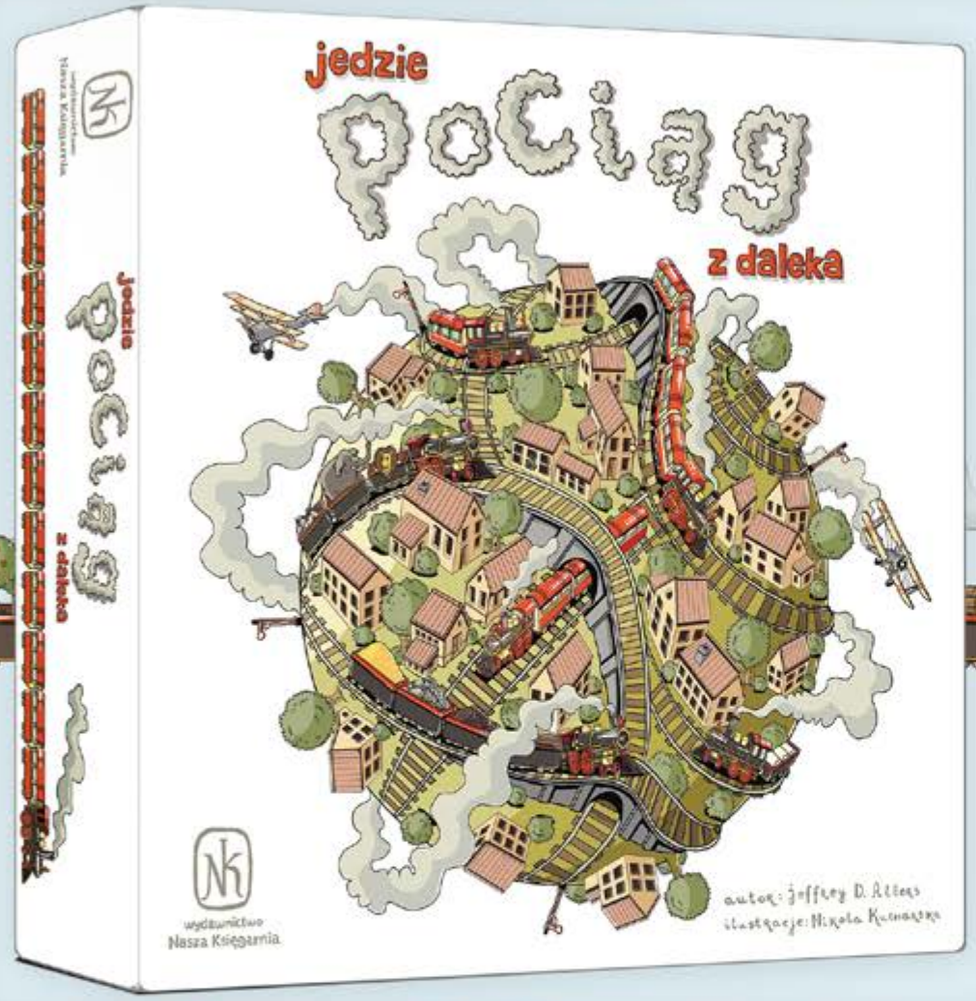
Millennium Blades
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 100 minut
Cena: 239,95 złotych

✓
- pomysł,
- rozwiązania mechaniczne,
- mnogość opcji,
- świetna zabawa.

✗
- mało rozpropagowana w Polsce,
- znajomość kart daje sporą przewagę,
- wysoki próg wejścia.

Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA
www.naszaksiegarnia.pl



Kafelkowa gra kolejowa!

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

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

Premiera: połowa września

Planszowe kwiatki Kwiatosza

starość hobbysty

autor felietonu:
Maciej „Kwiatosz” Kwiatek

Ulubiona gra – taka, w którą masz ochotę zagrać zawsze i wszędzie; ulubiona gra – taka, w którą w zasadzie nie chce ci się już grać, ale tyleż partii, tyleż sentymentu z nią związanego sprawia, że jest po prostu najważniejsza. Pierwsza pośród równych, takie określenie sprawdza się na dwóch płaszczyznach rozmowy o hobby. Płaszczyzna numer jeden to posiadanie ulubionego tytułu wśród dość podobnych mechanicznie – drobnostki, których znaczenie docenia się z kolejnymi partiami; dodatkowy ząbek mechanizmu, który dodaje do jakości szczyptę geniuszu akurat tam, gdzie czyni ona różnicę między tłumem a liderem, między peletonem i skuteczną ucieczką. Płaszczyzna numer dwa zawiera już skręt ku negatywności – wiąże się ze starą biznesową zasadą, mianowicie...

... łatwiej być pierwszym, niż najlepszym

Cechą dobrego hobbysty jest otwartość umysłu. Recenzenci to tacy smutni ludzie, którzy już wszystko widzieli, we wszystko zagrali. Którzy w każdym tytule widzą połączenie mechanik widzianych nie raz i nie dwa wcześniej. Hobbysta natomiast stał się hobbystą dlatego, że zobaczył przyjemność w skutkach przesunięcia drewienka/plastiku po papierze. Zobaczył skutki, przeanalizował przyczyny, podjął wysiłek wyciągnięcia wniosków i zastosowania ich w kolejnej partii, w kolejnym tytule. Ucząc się wnioskowania planszówkowego, docenia kolejne i kolejne rozwiązania. Czasem jednak posłucha podszeptu Złego, chwyci za pióro (chwytanie za klawiaturę nie jest sensowne, a słowo „usiadł" brzmi bardzo słabo jako początek natchnionego działania) i zacznie spisywać. Może nie od razu, może dopiero z kolejną krytyką zacznie patrzeć nie przez pryzmat „czemu to jest fajne", a raczej szukać elementów zgrzytających, niepasujących, zepsutych.

Każdy recenzent był hobbystą, natomiast, oczywiście, nie każdy hobbysta staje się recenzentem. Prawda ta jednak traci niewzruszoną jakość wskutek popularności dyskusji internetowych. Nagle każdy może wtrącić dwa zdania ze swoją opinią. Nawet jeśli nie zacznie tematu, nie rozpisze się, to i tak może wziąć udział w dyskusji. I tu zaczyna się zramolenie.

Wtręt osobisty

Moją ulubioną grą jest **Władca Pierścieni: Konfrontacja** autorstwa niezrównanego Herr Doktora. Mam nieco szczęścia – gra jest tak stara, że mało komu chce się sprawdzać, co to w zasadzie jest, miażdżącej krytyki jest w związku z tym raczej niewiele. Rozegrałem w to około siedmiuset partii, **WP:K** jest dla mnie zdecydowanym ukoronowaniem osiągnięć planszówkowych – krótka forma, stosunkowo klimatyczna, asymetryczne strony. Podobnie jednak jak z prawdziwą królową – koronacja jest na początku, a później już tylko sprawy administracyjne. Gdybym tę grę poznał dopiero teraz, zapewne wywarłaby na mnie mniejsze wrażenie. Niekoniecznie dlatego, że nie jest odkrywcza lub ciekawa – raczej chodzi tu o fakt, że praktycznie nie ma szans bym dał jej pięćdziesiąt partii na dokładne poznanie. Pięć partii i na półkę – a i tak byłby to sukces. Bardzo podobna ideowo jest **Sztuka wojny**, a jednak zagrałem w nią jedynie kilkanaście recenzenckich partii i wracając do jednej z tych gier – wróciłbym do **Władcy**. Lektura forum **gry-planszowe.pl** oraz grupy **Gry planszowe** na **Facebooku** wskazuje, że większość postąpiłaby dokładnie odwrotnie. Bo coraz częściej pierwszą poznaną jest **Sztuka wojny**.

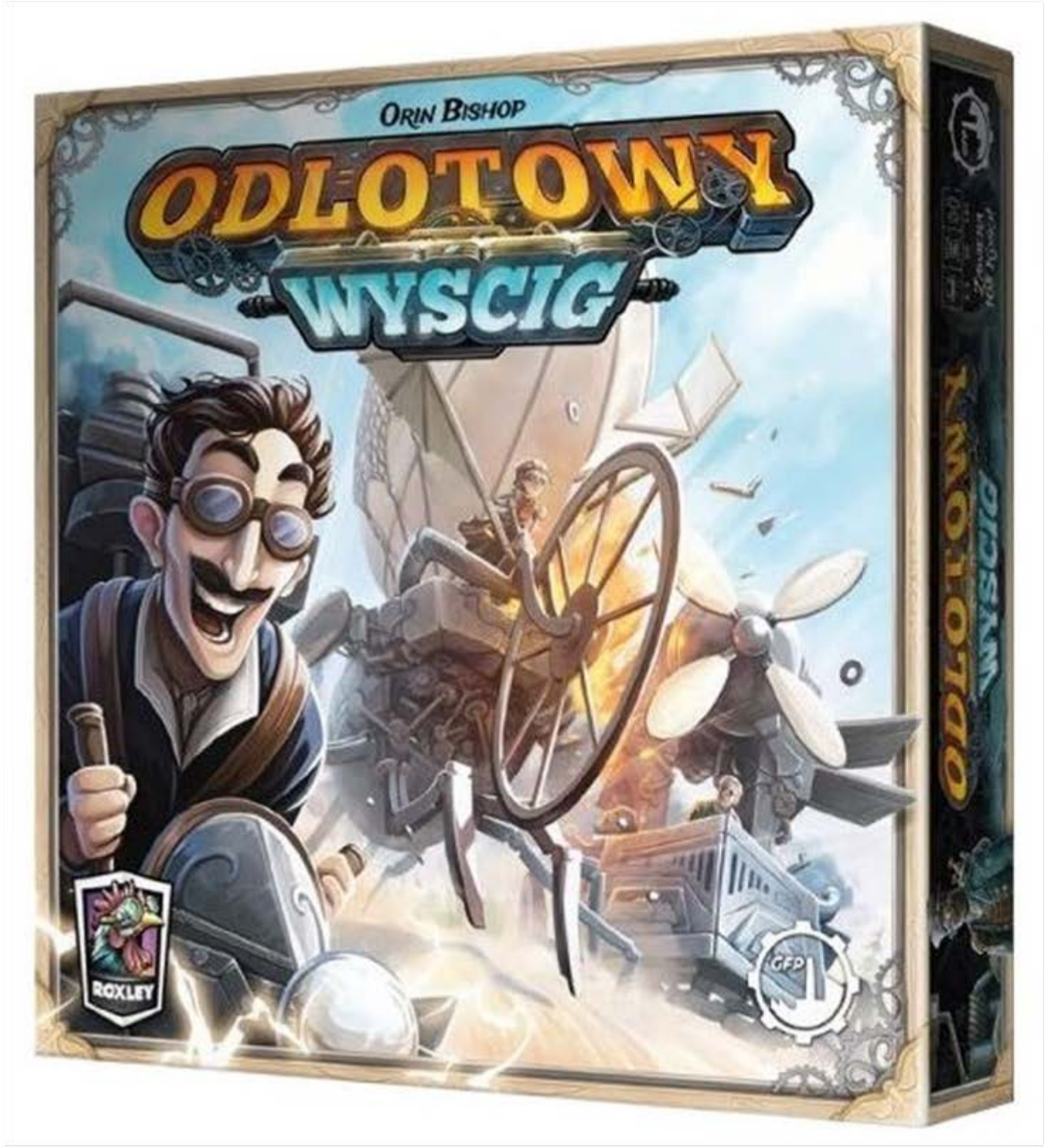
Czy na pewno umiesz się bawić?

Nowe tytuły mają to do siebie, że graczom chce się je sprawdzać. Jeśli ktoś kupił **Ocalonych**, jest to jego jedna z pierwszych, powiedzmy, dwudziestu gier, to jest duża szansa, że zostanie urzeczony walką o przetrwanie i klimatem budowania schronu. Dla niego będzie to ten pierwszy świetny worker placement, do którego będą porównywane kolejne. Jeśli jednak podzieli się swoim entuzjazmem na forum publicznym (na przykład na **Facebooku**), bardzo szybko dowie się, że **Lords of Waterdeep** robi to lepiej. No może nie ma zagrożenia, nie jest post-apo, na kartach nie wystąpi ani razu słowo „schron", ale jeśli chodzi o dość podobne stawianie ludków na mapie – robi to lepiej. Trafią się wyraźnie mniej taktowni zawodnicy, którzy najpierw źle policzą średnią, a później powiedzą: „No taki to właśnie średniak". Bo ta pierwsza, najlepsza gra już była, nazywa się XXX, a to, co ty tu usiłujesz forsować, to taki niedojrzały kuzyn – zdawaliby się mówić.

Podkreślę, że absolutnie nie mam zamiaru umniejszać znaczeniu recenzji krytycznych. Wady trzeba punktować, konsumentów informować. Ważne jest jednak to, że punktujemy produkt, a nie człowieka, który świetnie się bawił i postanowił podzielić swoją radością. Naprawdę długo rozmyślając, nie odkryłem sekretu silnej u niektórych potrzeby wykazania innym błędów. Wytykający z całą pewnością uczyli się na swoim doświadczeniu, z kolejnymi partiami dowiadywali się co im się podoba, co nie, oraz dlaczego tak jest. Na pewno sami utyskiwali na znudzonych starych, a teraz, po X poznanych gier, wygodnie wślizgnęli się w kapcie takich właśnie utyskiwaczy.

Czy można zestarzeć się z godnością?

Starość hobbysty może przerodzić się w przejście od ogrywania tytułów do ich propagowania. Do stworzenia wydarzenia, wzięcia udziału w jego organizacji, do przekonania szkoły do stworzenia kółka zainteresowań. Bardzo wyświechtane powiedzenie mówi, że droga jest ważniejsza od celu. W przypadku planszówek niektórzy niestety dochodzą do wniosku, że oni już u celu są. A ich droga to nie po prostu ich doświadczenie, a uniwersalna prawda, której trzeba nauczyć wszystkich idących ścieżką. Na szczęście na swoich pozycjach okopują się tak mocno, że dość szybko można nauczyć się ich omijać.



Odlotowy Wyścig

silnik napędzany kostkami

zrecenzował:

Maciej „mat_eyo” Matejko

Lubimy gdybać, zastanawiać się i snuć przypuszczenia. Zwłaszcza, jeśli dotyczą one pytań, na które nie mamy szans poznać odpowiedzi. Zastanawiamy się, jak zmieniłoby się nasze życie, gdybyśmy dokonali innych wyborów, historycy snują teorie o wizji świata, w którym do władzy doszedł ten, a nie tamten, natomiast dziennikarze sportowi analizują czy dzisiejsza kadra piłkarska pokonałaby Orły Górskiego w ich najlepszej formie. Jeśli zaś ktoś z was zastanawiał się, co wynikłoby z zebrania najtęższych umysłów naukowych ostatnich dwustu lat i zestawienia ich w szalonym wyścigu, w samodzielnie zaprojektowanych maszynach, polecam zapiąć pasy, ponieważ za chwilę poznacie odpowiedź!

Tak oto bowiem wygląda wstęp fabularny do gry **Odlotowy Wyścig**, w której wcielimy się w jednego z kilkunastu znanych naukowców, aby we własnoręcznie zbudowanej maszynie ścigać się po torze w szwajcarskich Alpach lub podparyskim Hipodromie. Grę oryginalnie wydało Roxley, a polską wersję zawdzięczamy wydawnictwu Games Factory. Autorem gry jest Orin Bishop, dla którego jest to projektancki debiut. Gra przeznaczona jest dla od dwóch do ośmiu graczy, a rozgrywka powinna trwać około godziny.

Przy pierwszym kontakcie z tytułem uwagę przykuwa pudełko. Ma wielkość standardowego kwadratu, jednak jest dziwnie płytkie. Ozdabia je duża, ładna grafika, która zapowiada spore emocje. W podobnej stylistyce utrzymane są pozostałe ilustracje w grze. Kolorowe, wesołe, komiksowe obrazki dają znać, żeby tematu gry nie brać zbyt poważnie.

Poza standardowej jakości kartami, w grze znajdziemy żetony, kości i kafelki toru wyścigowego. Żetony są dosyć grube i powinny przetrwać wiele rozgrywek, nawet jeśli kartoniki z bohaterami będziemy każdorazowo wkładać i wyjmować z podstawek. Kostki są małe, ale jest ich bardzo dużo i są solidne. Doszły mnie słuchy, że w niektórych egzemplarzach był problem z odrobinę większymi kostkami w żółtym kolorze, jednak u mnie wszystko było w porządku. Kafelki toru wyścigowego mają ten problem, że są dwustronne. Bardziej zaawansowana strona jest utrzymana w ciemnej kolorystyce, więc po kilku partiach na podstawowym torze ciemniejsza strona kafelków może nosić wyraźne ślady użytkowania. Wystarczy jednak grać na obrusie i obrazki nie powinny się uszkodzić.

Instrukcja jest krótka, ale dobrze napisana i nie pozostawia większych wątpliwości odnośnie zasad. Naukowcy biorący udział w wyścigu zostali w niej przybliżeni, za co należy się pochwała. Lubię gry posiadające walory edukacyjne. Polska wersja przygotowana została starannie, nie rzuciły mi się w oczy żadne błędy w tłumaczeniu.

Instrukcja nie jest długa, ponieważ i sama gra nie należy do specjalnie złożonych. Opiera się o trzy mechaniki – draft

kart, budowę stołu (ang. tableau building) i manipulację kostkami. Całość zamknięta została w dosyć nietypowym wyścigu. Każdy gracz rozpoczyna zabawę z wybranym naukowcem oraz maszyną, która początkowo składa się z kokpitu i jednego silnika. Postaci jest szesnaście (a w wersji ze **wspieram.to** aż dziewiętnaście) i każda z nich posiada inny układ startowy.

Grać będziemy w rundach, które składają się z kilku faz. Zaczynamy zawsze od fazy draftu, w której będziemy pozyskiwać nowe karty. Są one podzielone na cztery rodza-

je. Złote (napędy generujące ruch), srebrne (dające kostki) i brązowe (ułatwiające rozbudowę) możemy wmontować w nasze maszyny, ostatni zaś to klasyczne karty akcji. Na początku draftu każdy z graczy losuje po jednej karcie każdego rodzaju i z nich wybiera jedną, a resztę podaje dalej. Tak wybieramy cztery razy. Zabieg ten gwarantuje, że jeśli np. bardzo potrzebujemy silnika, dostaniemy choć jeden. Wybraną kartę każdorazowo możemy zatrzymać (odpowiednio rozbudowując maszynę lub w przypadku karty akcji zachowując na później) albo odrzucić, żeby dostać wskazaną na karcie liczbę kostek lub zębatek.

Pomińmy chwilowo fazę chłodzenia, a przejdźmy do fazy wyścigu. Tutaj rzucamy wszystkimi zebranymi przez nas kostkami i przydzielamy je do poszczególnych kart. Karty mają kilka miejsc na kostki oraz ikonkę z wymaganą liczbą oczek i efektem. Jeśli karta daje ruch za każde cztery oczka

na niebieskich kostkach, to kładąc na niej szóstkę i trójkę, możemy poruszyć się dwa razy. Kostkami można manipulować poprzez zwiększanie ich wartości lub przerzuty, a płacimy zbieranymi podczas draftu zębatkami. Odpowiednie wykorzystanie naszej maszyny jest w tej grze kluczowe, a każda faza wyścigu to mała optymalizacyjna łamigłówka. Często ważne jest nie tylko to, które karty aktywujemy, ale i w jakiej kolejności. Poza ruchem karty mogą dawać nam kolejne kostki, zębatki lub pancerz. Każdorazowo generując ruch, przesuwamy naszego naukowca po torze i sprawdzamy czy nie jechaliśmy przez trudny teren. Jeśli tak, zaznaczamy obrażenia na specjalnym wskaźniku, chyba że poruszaliśmy się przy pomocy tzw. płynnego ruchu. Na koniec tej fazy wszystkie niewykorzystane kostki przepadają, a te wyłożone na karty zostają na nich i blokują miejsce w kolejnych rundach.

Mając już wyobrażenie o działaniu naszych maszyn, możemy wrócić do fazy chłodzenia. Będziemy mogli w niej zdejmować z naszych kart kostki, które położyliśmy w poprzednich rundach. Każda wydana zębatka pozwala nam obniżyć wartość jednej kostki o dwa oczka albo dwóch o jedno. Jeśli wartość kostki spadnie do zera, odkładamy ją do banku, a miejsce na karcie znów staje się dostępne.

Każdą rundę kończymy fazą obrażeń, w której sprawdzamy czy nasze maszyny wytrzymują trudy wyścigu. Spoglądamy na wspomniany wcześniej wskaźnik obrażeń i za każdy punkt poniżej zera odrzucamy z naszego pojazdu jedną kartę. Naukowcy są jednak na tyle zdolni, że potrafią w locie przebudować bolid i utrata karty łączącej dwie ich grupy nie oznacza, że maszyna rozleci się na pół. Jeśli powinniśmy stracić więcej kart, niż posiadamy, zostajemy z samym kokpitem i spadamy na ostatnie miejsce w wyścigu. Po przydzieleniu obrażeń sprawdzamy czy ktoś minął linię mety. Jeśli tak, rozgrywamy jeszcze jedną rundę i wyłaniamy zwycięzcę, tj. gracza, który zajedzie najdalej.

Gra jest prosta i szybko się ją tłumaczy, zwłaszcza jeśli ktoś

miał już wcześniej styczność z draftem i manipulacją kośćmi. Nawet jednak początkujący gracze powinni bez problemu odnaleźć się przy tym tytule. **Odlotowy Wyścig** daje masę frajdy podczas kombinowania jak zbudować i wykorzystywać naszą maszynę. Możliwości jest wiele. Możemy mieć małą maszynę, a karty podczas draftu odrzucać za kostki i zębatki. Pozwoli nam to efektywnie chłodzić się i jechać co rundę. Możemy też przez kilka początkowych rund stać na starcie i budować molocha, który jak już ruszy, zatrzyma się dopiero na mecie. Cieszy również, że wysokie wyniki na kostkach nie są lepsze, niż niskie. Jasne, dwoma szóstkami zgarnę efekt danej karty kilkukrotnie, jednak ich schłodzenie będzie mnie kosztowało małą fortunę. Może więc kartę z wysokimi kostkami odrzucić w ramach obrażeń, a w jej miejsce wybudować inną?

Skoro jesteśmy już przy budowie maszyn, muszę wspomnieć o jednej rzeczy, która mi się nie spodobała, a mianowicie o wspomnianej wcześniej możliwości przebudowy bolidów w locie. Na początku błędnie zrozumiałem tę zasadę i raz położoną na stół kartę zostawiałem w takiej orientacji. Jeśli chciałem ją odrzucić, odrzucałem również wszystko do niej przyczepione z drugiej strony. Było trudniej oraz dłużej, ale za to wybór i budowa odpowiednich kart były jeszcze ważniejsze. Kiedy dopatrzyłem się swojego błędu i zagrałem zgodnie z instrukcją, poczułem się odrobinę rozczarowany.

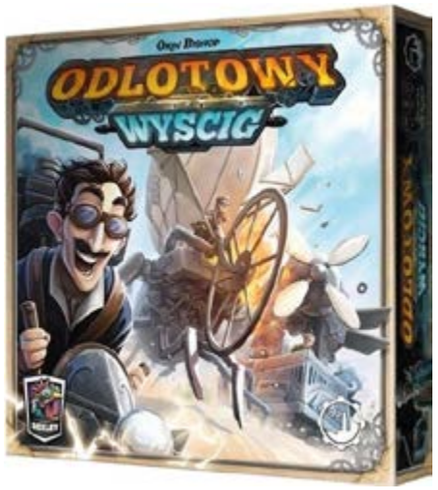
Odrębny akapit należy się skalowaniu i interakcji. Tej drugiej jest dosyć mało. W kartach akcji jest kilka efektów, które dotykają przeciwników. Podczas draftu można podbierać karty potrzebne oponentowi, jednak najczęściej zwycięża chęć wzięcia czegoś dobrego dla siebie. Na torze nie można się blokować, zajeżdżać drogi lub wypychać z trasy. Dla mnie taka dawka interakcji jest idealna, jednak wiele osób będzie nią rozczarowana. Pamiętajmy, że ja należę do ludzi, dla których podebranie surowca w eurogrze jest niczym deklaracja wojny. W **Odlotowy Wyścig** grać można teoretycznie nawet w osiem osób. Cieszy, że sprawdza się to również w praktyce. Większość działań podczas rundy wykonujemy symultanicznie, więc zwiększenie liczby graczy nie wydłuża drastycznie partii. Różnica odczuwalna jest tylko w drafcie, w którym przy czterech i więcej osobach żadna z naszych początkowych kart do nas nie wróci.

Odlotowy Wyścig to gra pełna sprzeczności. Z jednej strony kombinowanie nad kostkami i naszą ułożoną z kart maszyną daję dużo satysfakcji, a spektakularne kombosy napawają dumą. Z drugiej jednak szkoda, że przez znikomą interakcję nikt moich świetnych zagrań nie widzi, gdyż każdy w tym czasie siedzi z nosem nad swoim kawałkiem stołu. W grę może bawić się nawet i osiem osób, co jest wielką zaletą, ponieważ mało jest poważnych tytułów, któ-

re pozwalają na grę w tak dużym gronie. Jednocześnie boli świadomość, że przez krótką rękę w drafcie gra najlepiej działa przy dwóch i trzech osobach. Kart jest sporo, tak jak możliwych układów torów, jednak w każdej partii w zasadzie powielamy ten sam schemat, różniący się wyłącznie detalami. Temat gry jest ciekawy, ilustracje klimatyczne, a składające się z kilku kart maszyny imponujące. Co z tego, skoro niezbyt czuć tutaj tytułowy wyścig? Dlatego ocena tej gry jest szalenie trudna. Przy **Odlotowym Wyścigu** bawiłem się dobrze i nie żałuję ani minuty spędzonej z tym tytułem, jednak nie czuję również potrzeby wracania do niego. Jeśli jednak szukacie lżejszej gry opartej o manipulację kostkami, a w dodatku lubicie draft, Odlotowy Wyścig jest grą dla was.

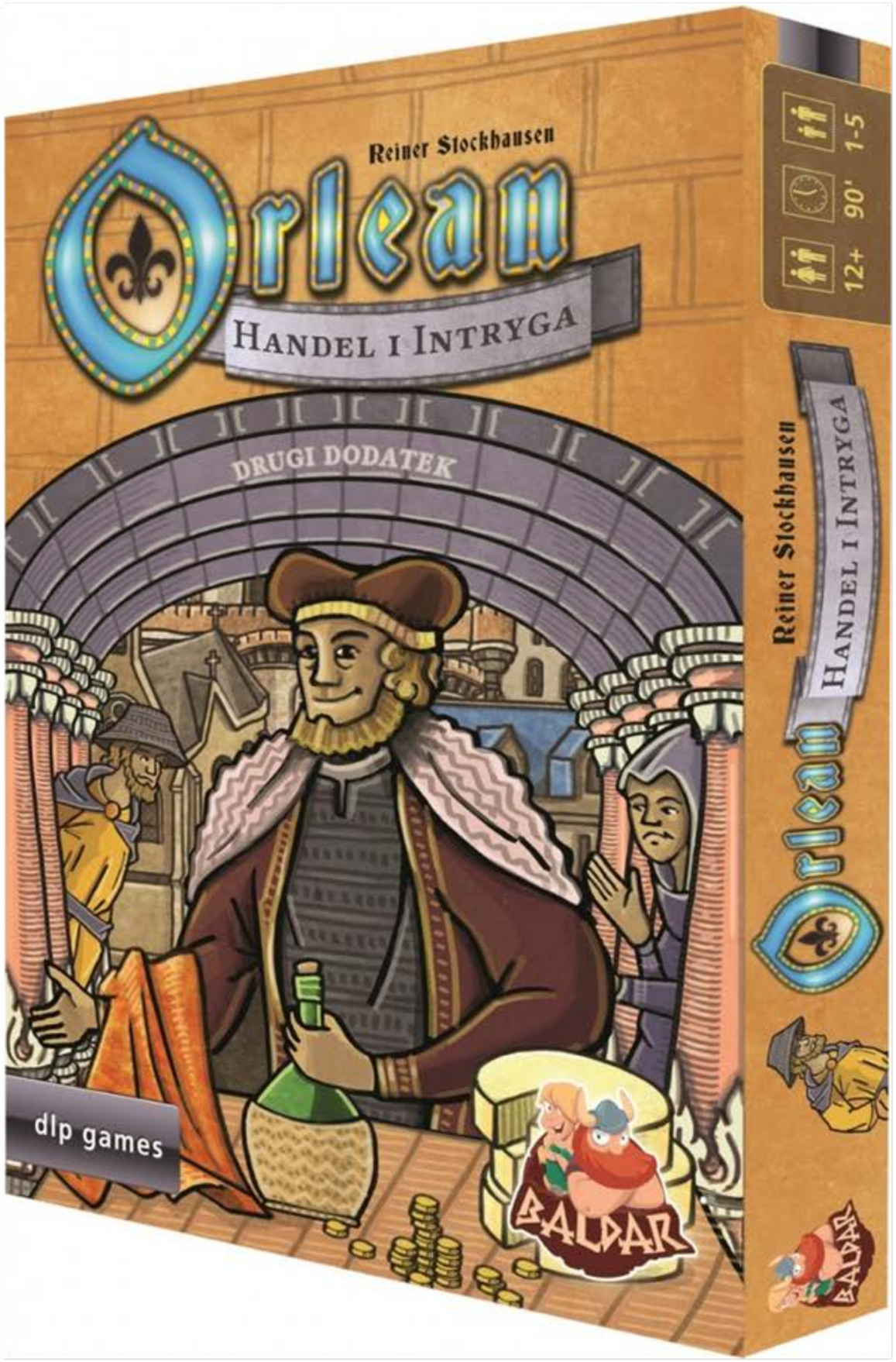
Odlotowy Wyścig
Zrecenzował: Maciej „mat_eyo” Matejko

Liczba graczy: 2-8 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 169,95 złotych



✓
- niezłe wykonanie,
- gra dla ośmiu osób, która nie jest imprezówką,
- kombinowanie przy „silniku” daje satysfakcję.

✗
- niewielka interakcja jak na grę wyścigową,
- draft działa wyraźnie lepiej przy dwóch i trzech osobach.



Orlean – Handel i Intryga

nowe szaty kupców

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

W sto piętnastym numerze Rebel Times Gambit zrecenzował grę Orlean. Ocenił ją całkiem nieźle i wspomniał o planowanych dodatkach do tego tytułu. Jeden z nich przybliżę wam w poniższej recenzji.

Podstawowa wersja gry **Orlean** to idealny przykład gry *buildingowej* (podobnie jak **Dominion** lub **Thunderstone**). Prędzej czy później muszą pojawić się do niej dodatki, które rozbudowują możliwości graczy. **Handel i intryga** to małe rozwinięcie wprowadzające cztery znaczące zmiany w mechanice.

Pierwszą z nich są rozkazy. To rozwinięcie dodaje talię kart z nazwą miasta i towarami, które należy do niego dostarczyć. Gracz, którego kupiec znajduje się w odpowiednim miejscu i odda wymagane żetony towarów ze swoich zasobów, otrzymuje w zamian kartę Rozkazu. Na końcu gry dolicza do swojego wyniku punkty widniejące na zdobytych przez siebie kartach. Rozszerzenie to wzmacnia znaczenie mapy i poruszania się po niej. Niejednokrotnie w wersji podstawowej gracze rozmijali się na niej, idąc w różnych kierunkach. Dzięki rozkazom idea ruchu kupca, zbierania towarów i dostarczanie ich w konkretne miejsca nabiera ogromnego znaczenia. Punkty na kartach są pokaźne i zapewniają kolejny, alternatywny sposób ich zdobywania. Jedyne, do czego mogę się przyczepić to jakość wykonania kart, które wyglądają jak wizytówki lub ulotki wkładane za szyby naszych samochodów.

Drugim rozszerzeniem jest trzydzieści cztery nowych kafli zdarzeń podzielonych na cztery części: A, B, C i D. Podczas przygotowań do rozgrywki usuwamy z gry „stare" zdarzenia i zastępujemy je tymi z rozwinięcia. Na stosie kładziemy kafelek Ciszy, a następnie losujemy po cztery wydarzenia z każdej grupy. Całość przykrywamy kolejnym kafelkiem Ciszy. Pierwszą zmianą jakościową jest wprowadzenie żetonów z symbolem zegarka, które działają przez cały czas trwania rundy, a nie tylko w fazie szóstej. Są to przeważnie obostrzenia i zakazy dotyczące pól na planszy. Mamy tu zatem zakaz rekrutacji rycerzy lub wyłączenie działania żetonów usprawnień. Drugim pomysłem jest gradacja „ciężkości" zdarzeń. W grupach A i B mamy kilka ułatwiających rozpędzenie się graczom, podczas gdy te oznaczone literami C i D cechują się sporymi utrudnieniami. To, co najbardziej podoba mi się w tym rozszerzeniu to ogromna różnorodność wydarzeń, ciekawsza ich forma i podział ze względu na czas pojawienia się w grze. Wadą **Orleanu** była możliwość policzenia, jakie zdarzenia na nas jeszcze czekają. Tutaj większość nie powtarza się, ciekawie wpływa na poczynania graczy i wymusza większe przygotowanie się na ich zajście. Przykładem może być kafel Urlop, który skraca grę o jedną rundę lub Awaria wymuszająca na graczach odrzucenie żetonu Usprawnienia z planszy. Po kilku rozgrywkach z nowymi zdarzeniami nie widzę sensu powrotu do zestawu z podstawki.

Nowi darczyńcy miasta to plansza, którą podmieniamy z tą z wersji podstawowej. O ile samo jej działanie nie zmienia się, czyli możemy wysłać na nią swoich poddanych w celu otrzymania profitów oraz „odchudzenia" worka, to działania pól są zgoła odmienne niż te z podstawowej wersji. Mamy zatem możliwość wyciągania kolejnych poddanych z worka, brania żetonów towarów,

budowania budynków, otrzymywania żetonów usprawnień, przemieszczania się na ścieżce rozwoju lub poruszania szlakami wodnymi. Mamy tutaj także możliwość otrzymywania żetonu mieszczanina, co w wersji podstawowej dotyczyło tylko gracza, który kończył projekt. To rozwinięcie diametralnie zmienia podejście do „tracenia" poddanych. W wersji z podstawki otrzymywaliśmy wyłącznie monety (poza jednym wyjątkiem), w tej mamy sporo decyzji, ciekawe nagrody i kolejne miejsce, które generuje nam sporo punktów. I znów podobnie jak w przypadku kafli Zdarzeń, odnoszę wrażenie, że to zmiana, która odrzuci planszę darczyńców miasta z wersji podstawowej w ciemny i zakurzony kąt, z którego nigdy już ona nie wróci.

Czwarte rozwinięcie również dotyczy planszy darczyńców miasta i zostało chyba zaprojektowane dla osób, które utyskiwały na małą interakcję pomiędzy graczami i na wyścigowy charakter gry. Rozszerzenie nazywa się **Intryga** i wprowadza pola o przyjemnie brzmiących nazwach jak oprawca, kat, podpalacz lub najstraszniejszy poborca podatkowy. Jak można się domyślić, ich działania są powiązane z profesją oraz bardzo mocno oddziałują na innych graczy. Wykorzystując te pola, możemy na przykład wymienić towar z innym graczem, usunąć komuś Faktorię, cofać czyjegoś kupca do Orleanu, przesuwać swoje znaczniki na jednej ze ścieżek kosztem innego gracza lub zabrać komuś żeton Uprawnienia. Te działania są tak intensywne, że mocno paraliżują rozgrywkę. W partiach z zastosowaniem tego rozwinięcia gracze grali asekuracyjnie, bali się wychylić przed szereg w obawie przed konsekwencjami. To dość dziwne. Jestem zwolennikiem negatywnej interakcji, lubię komuś psuć szyki, ale w przypadku **Orleanu** wydawało się to nieprzystające do rozgrywki. Niestety dodatek, na który ostrzyłem sobie najmocniej zęby, przypadł mi najmniej do gustu i nie będę go wykorzystywał w swoich rozgrywkach.

W pudełku **Handel i Intryga** znajdziemy trzy dodatkowe kafelki budynków, które możemy dorzucić do puli. Nie jest to coś specjalnego, ale w tym przypadku im więcej dobrego, tym lepiej, szczególnie dla graczy, którzy budują swoją strategię, opierając się na nich.

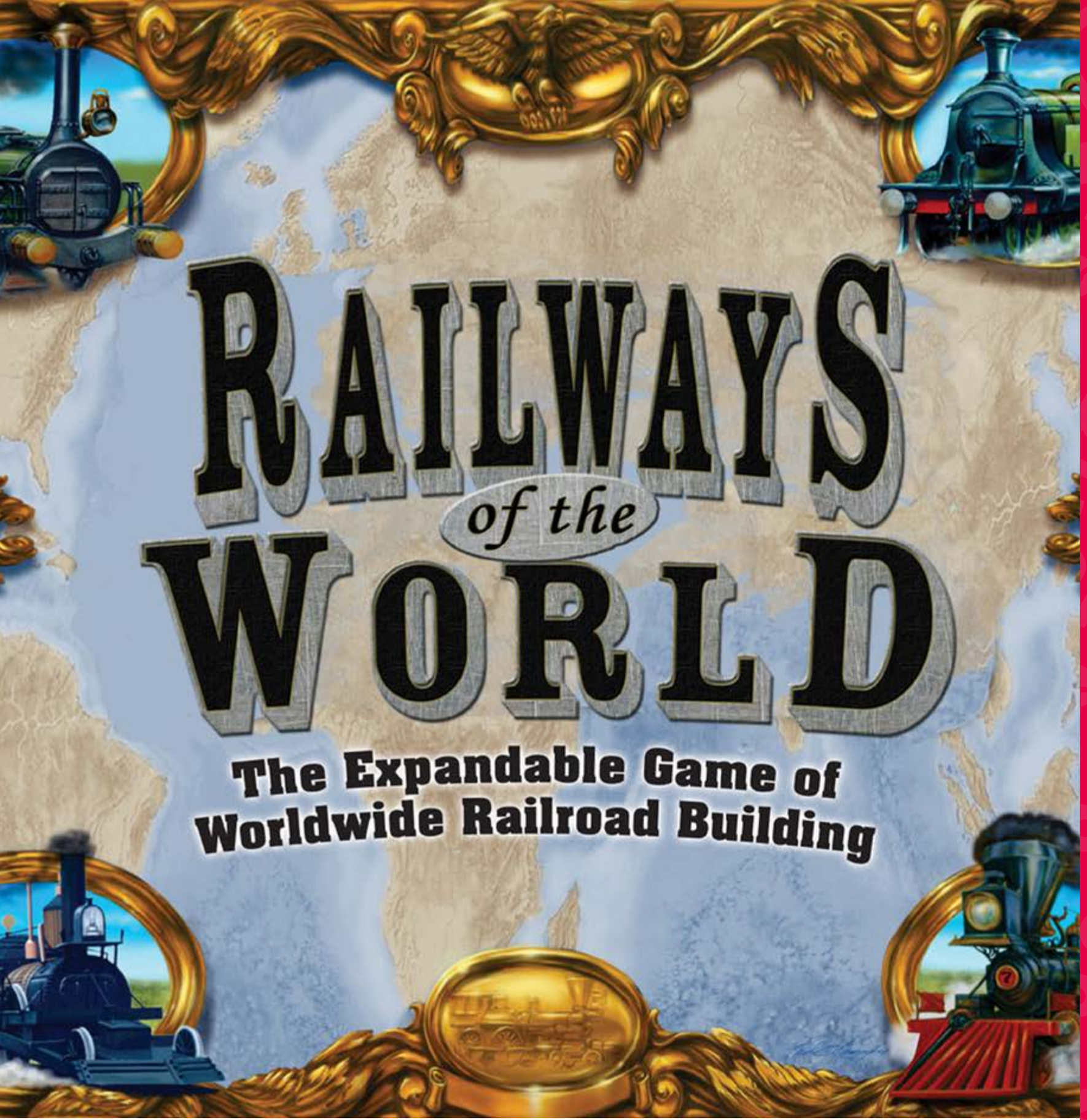
Handel i Intryga działa odświeżająco na podstawkę i wprowadza ciekawe rozwiązania, które zmuszają graczy do próbowania nowych strategii grania. Fajne jest to, że zawartość pudełka idealnie mieści się w pudle z podstawową wersją gry. Jeśli lubicie **Orlean**, jest to zakup obowiązkowy. Dzięki temu rozszerzeniu gra w moim domu znów trafiła na stół i znów cieszy domowników.

Orlean – Handel i Intryga
Zrecenzował: Michał „Windziarz" Szewczyk

Liczba graczy: 1-5 osób
Wiek: 12+
Czas gry: 90 minut
Cena: 109,95 złotych

✓
- nowe tryby rozgrywki,
- odświeżenie podstawki,
- możliwość wprowadzania rozszerzeń stopniowo.

✗
- jakość wykonania kart rozkazów,
- Intryga wprowadza zbyt mocną dawkę negatywnej interakcji.



Railways of the World

pociągiem dookoła świata z Martinem Wallacem

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

Stałym czytelnikom RT postaci Martina Wallace'a nie trzeba chyba specjalnie przedstawiać. Jeden z najsłynniejszych na świecie autorów gier uraczył nas przecież kultowym Bożym Igrzyskiem i lubianymi przez wielu planszówkami ze Świata Dysku, a tempa pracy wcale nie zwalnia. Ostatnio na Kickstarterze można było wesprzeć choćby Moa i nową wersję Brassa, zaś na polskim rynku niebawem ukaże się też Erin, wydana przez Octopus Games. Ale jako że nie samymi nowościami planszówkowicz żyje, przyjrzyjmy się dziś nieco zapomnianej, a na pewno godnej uwagi grze Wallace'a, stworzonej we współpracy z Glennem Droverem, czyli Railways of the World.

Historia tego tytułu nie należy do najprostszych, a zaczęła się w 2005 roku, gdy ukazał się najpierw jako **Railroad Tycoon**. Cztery lata później w związku z problemami z licencją na używanie nazwy znanej gry komputerowej, wydawnictwo Eagle Games zdecydowało się jednak na wypuszczenie kolejnej edycji pod zmienionym tytułem – **Railways of the World**. Był to też początek całej serii gier o pociągach opartej na nieco uproszczonej i wygładzonej mechanice innej produkcji Wallace'a: **Age of Steam**. Do tej pory zagrać mogliśmy m.in. na mapach Meksyku, Wielkiej Brytanii, kontynentalnej Europy, a także w wersję karcianą. Najnowsza odsłona, **Railways of Nippon**, została ufundowana na początku tego roku na Kickstarterze dzięki wsparciu ponad tysiąca fanów. **Railways of the World** to pozycja od wielu lat znajdująca się w pierwszej setce rankingu portalu **Board Game Geek**, a bohaterką niniejszej recenzji jest jej wersja wydrukowana w roku 2012 i zawierająca dodatki **Railways of the Eastern U.S.** oraz **Railways of Mexico**.

Trzeba przyznać, że omawiany produkt robi duże wrażenie już od pierwszego kontaktu. Pudełko jest ogromne, ciężkie i po brzegi wypełnione różnymi elementami o naprawdę fajnej jakości wykonania. W wygodnej i dobrze dopasowanej wyprasce znajdziemy sto pięćdziesiąt plastikowych lokomotyw, sto dwadzieścia pięć drewnianych znaczników dóbr w materiałowym woreczku oraz masę innych elementów: karty, papierowe banknoty, heksy torów i miast oraz znaczniki pustych miast. Najkrócej rzecz ujmując, komponentów jest multum i czuje się to, trzymając grę w rękach. Jeszcze lepiej widać to, gdy rozłożona jest ona na stole – dzieje się tak głównie za sprawą dwóch bardzo dużych głównych plansz, które można stosować wymiennie i znajdującego się na osobnej planszy toru punktacji. **Railways of the World** cechuje produkcyjny przepych, miejscami balansujący wręcz na granicy przesady. Wśród elementów gry znajdują się spore figurki z brązowego plastiku – znaczniki pustych miast. Są ich cztery różne rodzaje, mimo że w mechanice gry wszystkie działają tak samo. Może to być fajny zabieg estetyczny, urozmaicający wygląd planszy, ale moim zdaniem jeden wzór figurek sprawdziłby się tak samo dobrze, bez niepotrzebnego podbijania kosztów produkcji, które przecież bezpośrednio wpływają na ostateczną cenę gry. A jest ona i tak dość wysoka.

Poza tym jednak, do jakości produkcji nie można się przyczepić. Wszystko, co znajdziemy w pudle – plastik, drewno, tektura – jest wykonane naprawdę solidnie. Mieszane uczucia wywołuje natomiast oprawa graficzna. Wprawdzie **Railways...** to już gra niemłoda, ale jej wygląd miejscami przywodzi na myśl zamierzchłe lata 90. Nie mogę oczywiście jednoznacznie powiedzieć, że jest to produkt brzydki, jego „retro" stylistyka ma nawet swój klimat, ale widać tu sporo przestrzeni do poprawy. Schematyczne mapy, jednostronnie wydrukowane banknoty rodem z **Monopoly**, karty ilustrowane zdjęciami – cóż, obecnie planszówek już się tak nie robi. Choć **Koleje Świata** nie rzuciły mnie na kolana wyglądem, trzeba im jednocześnie oddać to, że są proste, czytelne i po prostu wygodne w użytkowaniu. Oczywiście pomijając koszmarną ilość miejsca, którą zajmują na stole.

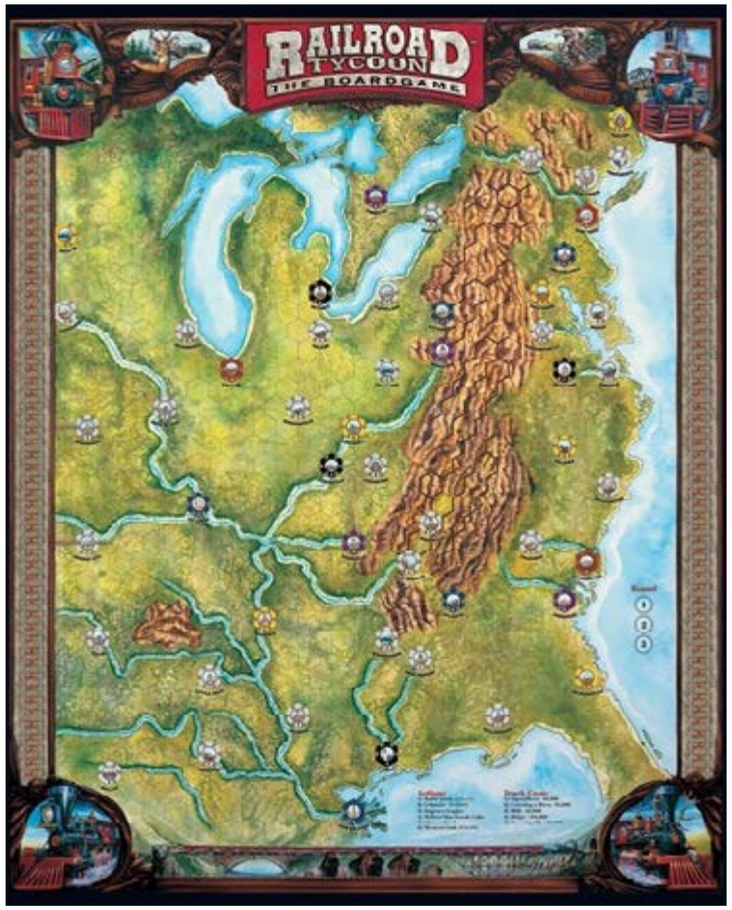
No dobrze, ale o co chodzi w samej grze, poza tym, że mamy w niej pociągi? **Railways of the World** to średniej ciężkości gra strategiczno-ekonomiczna, w której od dwóch do sześciu uczestników wciela się w dziewiętnastowiecznych kolejowych baronów rozbudowujących swoje imperia i rywalizujących o palmę pierwszeństwa na rodzącym się rynku przewozowym. Pod względem mechaniki tytuł nie należy do bardzo skomplikowanych, ale kilka zastosowanych w nim rozwiązań sprawia, że pomimo względnej prostoty zasad jest całkiem wymagający i niepozbawiony głębi. Rozgrywka w **Railways...** podzielona jest na rundy, z których każda ma trzy fazy. Najpierw licytujemy się o to, kto zostanie pierwszym graczem w danej rundzie, potem wykonujemy po trzy akcje, a na koniec

zarabiamy pieniądze. Esencją gry jest budowa torów pomiędzy zaznaczonymi na planszy miastami i dostarczanie towarów reprezentowanych przez różnokolorowe drewniane kostki. Te na początku rozgrywki rozkłada się na miastach losowo, a przewozić je można tylko do miast o kolorze takim samym, jak dana kostka. Aby jednak dokonać dostawy, najpierw trzeba w ogóle mieć po czym jechać. W jednym ruchu gracz może położyć na planszy do czterech heksów terenu, jeśli jednak nie ukończy budowy toru w ciągu rundy (czyli wykonując trzy akcje), żetony wracają do wspólnej puli, a wydane na nie pieniądze przepadają. Sprawia to, że musimy naprawdę ostrożnie planować, wyszukiwać najkrótsze możliwe połączenia i na każdym kroku sprawdzać czy wystarczy nam gotówki. Jeśli nie wystarczy, ratunkiem może być pobranie obligacji, która wprawdzie zapewnia jednorazowe dofinansowanie, ale potem musi być spłacana już do końca gry.

Właśnie, kiedy rozgrywka się kończy i kto zwycięża? Po tym, jak z danego miasta wywieziony zostanie ostatnia kostka dóbr, kładziemy na nim znacznik miasta pustego. W zależności od liczby graczy, partia dobiega końca po opustoszeniu odpowiedniej liczby miast, a osoba znajdująca się najwyżej na torze punktacji wygrywa. Punkty zdobywamy głównie za dostarczanie surowców – jeden za przewóz jednej kostki na odcinku między dwoma sąsiadującymi miastami. Im bardziej nasze kolejowe imperium się rozrasta i im więcej pieniędzy inwestujemy w lepsze lokomotywy, tym większe odległości możemy jednorazowo pokonywać, a tym samym zyskiwać więcej punktów w ramach pojedynczej akcji. Co ciekawe, możemy również przemieszczać się po torach zbudowanych przez przeciwników, ale wówczas oni także punktują. Czasem możemy też uzyskać dodatkowe nagrody, spełniając warunki podane na posiadanych przez nas kartach.

Kilka rzeczy naprawdę mnie w **Railways of the World** urzekło. Po pierwsze, pomimo że zasady są dość proste, rozgrywka jest całkiem wymagająca intelektualnie, ale nie męcząca. Musimy się tu sporo nagłówkować i optymalizować każde kolejne posunięcie. Po drugie, regrywalność jest bardzo wysoka. W pudełku dostajemy dwie zupełnie różne od siebie plansze, a losowy rozkład surowców na początku rozgrywki sprawia, że żadna partia nie jest taka sama. Po trzecie wreszcie, naprawdę czuć tutaj klimat rywalizacji kolejowych potentatów. Nie ma większej satysfakcji niż wybudowanie własnego toru pomiędzy dwoma liniami należącymi do przeciwnika, tak by musiał transportować swoje towary przez nasze terytorium! Negatywna interakcja w tej grze istnieje, ale jest niebezpośrednia i bardzo sprytnie ukryta. Podoba mi się również fakt, że dzięki akcji urbanizacji możemy przywracać do życia opustoszałe miasta, sterując tym samym czasem trwania rozgrywki (choć koszt takiej akcji nie jest mały). Jeśli więc widzimy, że na chwilę przed końcem partii nieznacznie przegrywamy, możemy zainwestować trochę pieniędzy, aby zyskać rundę czy dwie i spróbować doścignąć prowadzącego rywala.

Czy zatem **Koleje Świata** to planszówkowy ideał, gra bez błędów i zasłużone 10/10 w skali **BGG**? Niestety nie, choć niewiele im do tego ideału brakuje. Pomimo pozytywnego wpływu na regrywalność, wspomniany wcześniej czynnik losowy ma też ciemne strony. Może czasem zdarzyć się tak, że ani dociąg kart, ani rozkład dóbr na miastach zupełnie nie będzie nam odpowiadał i rozgrywka będzie szła wyjątkowo mozolnie. Pewne obawy budzi też silne sprzęgnięcie końcowej punktacji z dochodem. Im wyżej jesteśmy na torze, tym więcej zarabiamy co rundę, a to może prowadzić do klasycznego efektu kuli śnieżnej – z każdą rundą trudniej dogonić aktualnego lidera, ponieważ może on wydać na swoje akcje znacznie więcej pieniędzy niż pozostali gracze. Jako że rozgrywkę w **Railways of the World** rozpoczyna się nie posiadając żadnej gotówki, naszym głównym zadaniem w pierwszej fazie gry jest zapewnienie sobie stabilnego dochodu. To sprawia, że kilka pierwszych rund wygląda z grubsza zawsze tak samo – budujemy jak najmniejszym kosztem, jak najkrótsze trasy i przewozimy po nich towary, aby szybko awansować na torze. Kto zacznie inaczej, praktycznie pozbawia się szansy na zwycięstwo.

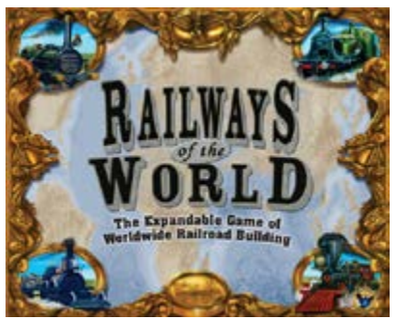


Muszę jednak przyznać, że pomimo wspomnianych wad, **Railways of the World** to bardzo dobra gra. Daje mnóstwo frajdy, można przy niej sporo pogłówkować, a wszystko to w rozsądnym czasie około dwóch godzin na partię. Ma oczywiście słabsze strony, ale pozytywnych jest zdecydo-

wanie więcej. Na plus na pewno zaliczyć trzeba: jakość wykonania, solidną, intuicyjną mechanikę i fajną interakcję. Nawet wysoka, jak na polskie warunki, cena nie przeszkadza, ponieważ usprawiedliwiona jest ogromną liczbą elementów w pudle (choć pewnie byłaby odrobinę niższa, gdyby nie znaczniki pustych miast). I mimo że na wstępie każdej partii koncentrujemy się przede wszystkim na zabezpieczeniu sobie dochodu na przyszłość, co może być trochę nudne, to już po kilku rundach gra nabiera rumieńców. Tempo szybko rośnie i nie spada do końca, o ile tylko na początku nie zrobimy jakiegoś głupiego błędu – bo ta gra błędów nie wybacza. W moim prywatnym rankingu **Koleje Świata** nie wyprzedzają może topowych gier Wallace'a, ale mocno depczą im po piętach. Gorąco polecam nie tylko fanatykom planszówek o pociągach.

Railways of the World
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski

Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 12+
Czas gry: 120 minut
Cena: 309,95 złotych



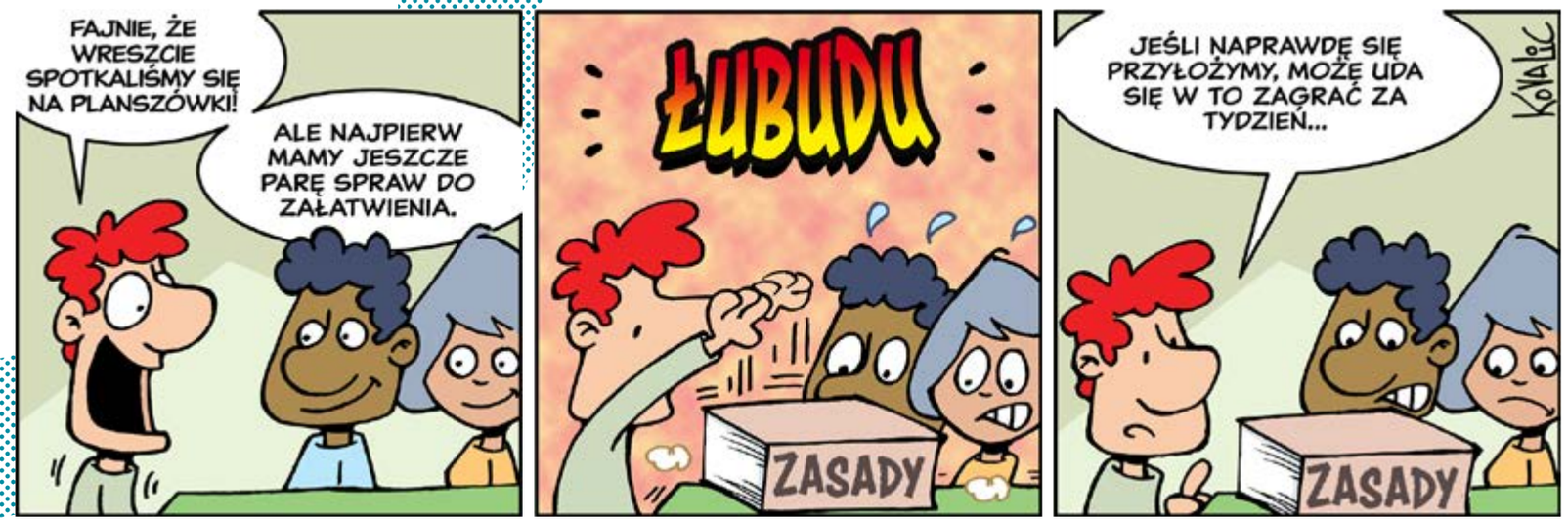
✓
- jakość wykonania,
- ciekawe rozwiązania mechaniczne,
- klimat i interakcja,
- ogromna regrywalność,
- dość wymagająca rozgrywka, pomimo prostoty zasad.

✗
- grafika, która nie wszystkim przypadnie do gustu,
- zbyt duży nacisk na dochód, szczególnie na początku partii,
- niepotrzebne różne wzory figurek, które działają tak samo.

INDIEGOGO

Zróbmy to razem na INDIEGOGO 28 sierpnia 2017

OD RAZU ZACZYNASZ GRAĆ.



DorkTower.com

UCZ SIĘ ZASAD PODCZAS GRY Z APLIKACJĄ DIZED

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

GETDIZED

DIZED.COM

Interaktywne instrukcje

Przygotowanie do gry

Wyszukiwarka zasad

DIZED

Najlepsza pomoc dla graczy

Strażniczki

czego strzegą Strażniczki?

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Strażniczki to kolejna gra na rynku planszówek, która zakorzeniona jest graficznie oraz tematycznie w kulturze azjatyckiej. Gra debiutowała już w 2015 roku, ale dopiero teraz pojawiła się w Polsce za sprawą wydawnictwa Rebel.

Jest to tak naprawdę gra, która mogłaby opowiadać o czymkolwiek. Zresztą pierwsza (niewydana) odsłona opowiadała o dzikim zachodzie i chciwych poszukiwaczach złota. W opisie Strażniczek czytamy:

> *Od zarania dziejów dwie przeciwstawne siły stanowiły trzon wszechświata i współistniały w wiecznej równowadze. Nasza Bogini w swojej nieskończonej mądrości zesłała grupę Opiekunek, które chronią świat. Dysponują one mocą, która pozwala im nagiąć ludzkie losy według swojej woli, i za jej pomocą nieustannie walczą między sobą, by stworzyć idealną symetrię między cnotami oraz słabościami ludzkości. Stań przed wyborem: zapewnisz balans, czy całkowicie go zniszczysz, by osiągnąć własne cele?*

Sugeruje to grę poważną, w której gracze decydują o losach ludzkości. Opis ten daje także poczucie, że w grze mamy do czynienia z klimatem, który wychodzi poza orientalną oprawę graficzną. W praktyce jednak jest to gra o zbieraniu punktów umieszczonych na kartach. Część z nich daje ich więcej, część jest warta niewiele, a jeszcze inne dają spore profity dopiero jak mamy ich kilka w zestawie. Karty pozyskujemy na rękę za pomocą najprostszego draftu, znanego chociażby z **7 Cudów Świata**. Kiedy mamy ich pięć na ręce, przechodzimy do zasadniczej części gry. Jako że każdy chce zebrać jak najwięcej punktów, sam draft byłby nudny i mało innowacyjny. Autor wprowadził więc do gry mechanizm blefu. Gracze muszą ujawnić wszystkim trzy karty, a dwie pozostawić w ukryciu. Gdy wszyscy to zrobią, następuje faza głosowania, w której „ustalamy", kto był najbardziej pazerny i ma na ręce najwięcej punktów. W tej części zabawy gra toczy się nad stołem. Celem grających jest ukrycie swoich atutów i oskarżenie gracza z największą liczbą punktów. Mamy tu zatem oczernianie się, a także próby wyjaśniania i przekrzykiwania. Wszystko to po to, aby w kolejnej fazie każdy wskazał, kto jego zdaniem ukrywa najcenniejszy układ.

Typowanie jest bardzo istotne z punktu widzenia wszystkich zaangażowanych. Gracz, który został wskazany przez największą liczbę przeciwników ma do podjęcia ważną decyzję. Albo zgadza się z werdyktem innych co skutkuje oddaniem przez niego dwóch kart, albo uważa, że to ktoś inny zgromadził na swoich kartach najwięcej punktów. W takim przypadku wszyscy odkrywają swoje karty i dokonujemy porównania wartości setów. Jeśli oskarżenie o zachłanność wymierzone było poprawnie, gracz musi stracić dwie karty dające mu najwięcej punktów. Jeśli natomiast wskazano osobę niewinną, w ramach rekompensaty otrzymuje ona możliwość dodania do swojej ręki jednej z niewybranych przez grających kart. Graczom zależy więc na dobrym obstawianiu w fazie głosowania. Następnie każdy otrzymuje tyle monet, ile udało mu się zgromadzić punktów i po trzech rozegranych rundach ustalamy zwycięzcę.

Gdzie się podziewają tytułowe Strażniczki? Przed każdą rundą wszyscy gracze otrzymują jedną z nich. Są one ujawniane i wpływają na przebieg rozgrywki. Każda ma jakąś specjalną zdolność, która działa w różnej fazie rundy. Mamy zatem możliwość wpływania na draft, ujawniania mniejszej liczby kart, podmieniania albo dodawania karty do swoich pięciu lub specjalnego punktowania na koniec gry. Opcji jest wiele i gracze każdą rundę mogą grać w inny sposób, w zależności od posiadanej postaci. Element ten wprowadza sporą zmienność pomiędzy rundami.

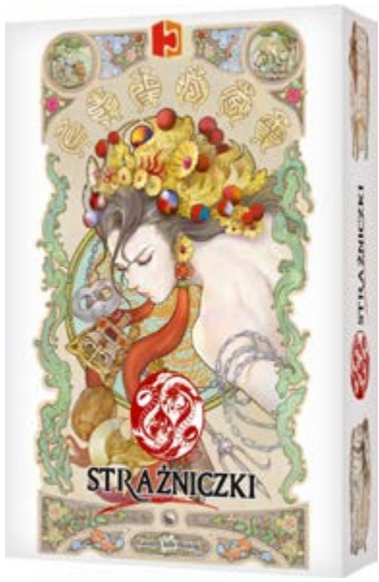
Gra jest świetnie wykonana i pięknie opracowana graficznie. Mamy tu sporą dawkę erotyzmu, gdyż postaci Strażniczek są zilustrowane w półnegliżu. Z tego względu nie jest ona przeznaczona dla osób najmłodszych, co zresztą zostało umieszczone na pudełku. A w nim oprócz pięknie zdobionych kart, otrzymamy drewniane znaczniki, sporo żetonów monet i bardzo funkcjonalną wypraskę. Jakość i estetyka wykonania jest zatem bez zarzutu.

Ocena mechaniki gry jest niezwykle trudna. To prosta gra blefu w oparciu o draft kart. Gdyby nie postacie Strażniczek, można by powiedzieć, że nie ma w tej grze zbyt wiele decyzji i jest dość jednowymiarowa. Ważnym aspektem jest towarzystwo, w którym gramy. Jeśli nasi partnerzy nie lubią gry „nad stołem", rozgrywka przekształca się w smutne liczenie i dochodzenie, kto ma najwięcej punktów. Jeśli natomiast gracze czują zabawę i lubią blefować, **Strażniczki** zapewniają sporą dawkę przyjemności. Gra nieźle się skaluje (w zależności od liczby graczy usuwamy część kart), dzięki specjalnym postaciom ma niezłą regrywalność, jest jednak dość schematyczna. Zaletą tytułu jest na pewno

cena oraz możliwość grania aż w sześć osób. W moim odczuciu **Strażniczki** to jednak przeciętna gra, która w nieodpowiednich rękach nie sprawdzi się. Po kilku partiach miałem odczucie znużenia i powtarzalności. Tytuł ten mogę polecić osobom lubiącym przekrzykiwanie się, blef i grę „nad stołem”. W innym przypadku sugeruję zagrać przed zakupem.

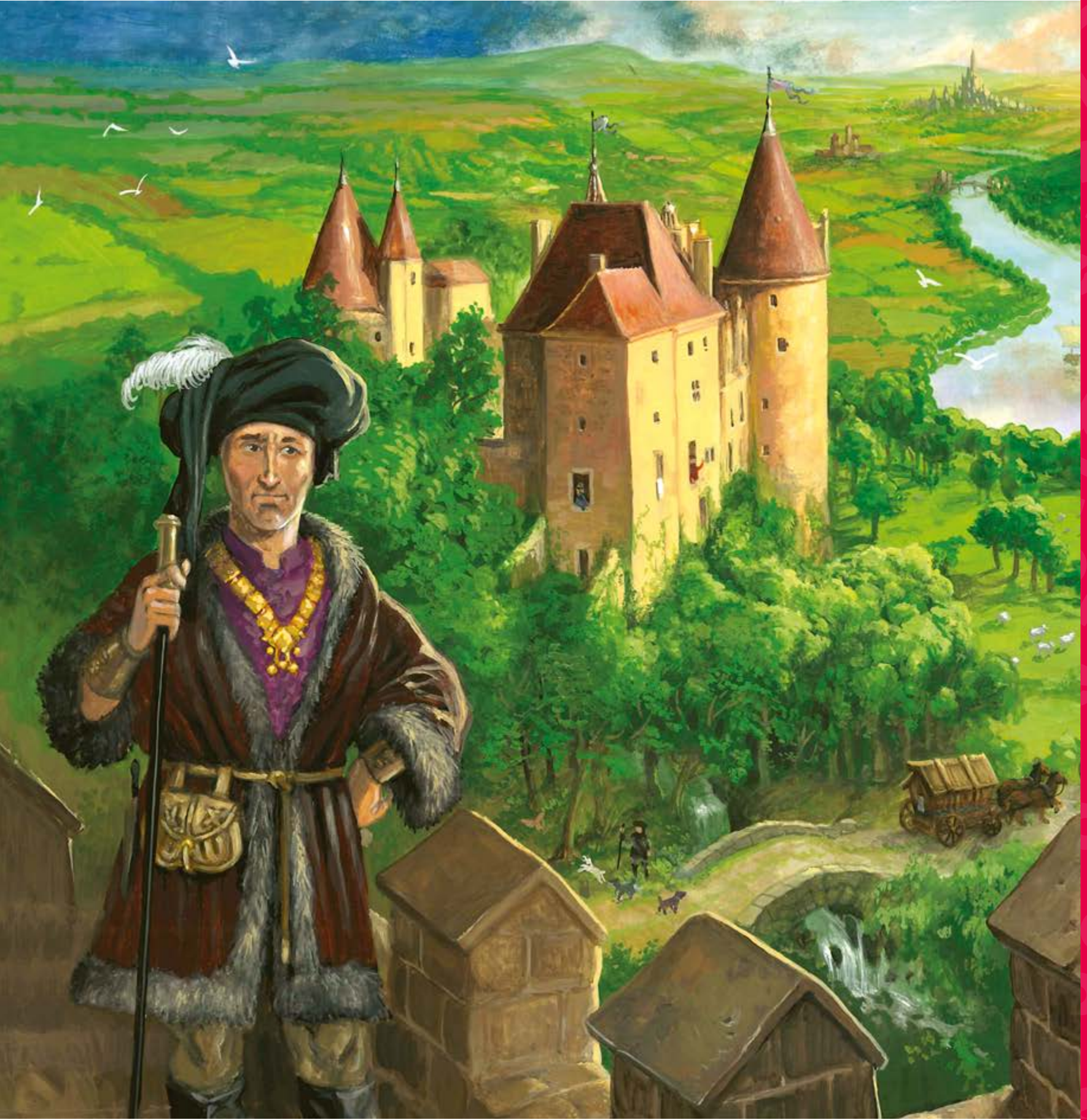
Strażniczki
Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 3-6 osób
Wiek: 16+
Czas gry: 30 minut
Cena: 89,95 złotych



✓
- świetnie wydana,
- można grać w sześć osób,
- w odpowiednim towarzystwie bawi.

✗
- schematyczna,
- wymaga odpowiedniego towarzystwa,
- nie broni się tematycznie.



Zamki Burgundii

sześciokąty na kwadratach i rzut kośćmi

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Na wstępie od razu zaznaczam, że Zamki Burgundii uważam za najlepszą grę Stefana Felda i jedną z najlepszych łamigłówkowych gier o niczym, jakie pojawiły się na rynku. I dlatego też wymyśliłem sobie, że postaram się zacząć od tego, w czym dostrzegam możliwość upatrywania jakichś zgrzytów, a potem już do końca będę chwalił i namawiał do zakupu. To lecimy.

Pierwszy zarzut zdążył się już nawet pojawić. Są gry, które opowiadają jakąś historię. Są gry, które nawiązują do epoki lub stylu, ale nie przywiązują do niego szczególnej wagi. Są gry, które klimatem się nie przejmują. I w końcu są też **Zamki Burgundii** – gra tak rozpaczliwie abstrakcyjna i graficznie nieciekawa, że każdemu, komu uda się skłonić do zagrania w nią nową osobę należy się medal i list z gratulacjami od wydawcy. Teoretycznie mamy tutaj do czynienia z budową miast i zamków w piętnastowiecznej Francji, co już samo w sobie nie jest spektakularnie ciekawe, ale w rzeczywistości temat grafik służy jedynie temu, aby łatwiej było zapamiętać na początku różnice pomiędzy sposobem działania kafelków różnych kolorów. Po odpowiednim ograniu, grafiki przestają mieć znaczenie, zaczyna się widzieć tylko kolory i tak się już kręci do końca.

Inną cechą gry, która nie wszystkim musi się spodobać jest to, że mamy tu do czynienia z niemal definicją pozycji typu „każdy dłubie we własnym ogródku i na końcu sprawdzamy, kto ułożył swoje klocki najlepiej". „Niemal", ponieważ przez cały czas ścigamy się z innymi graczami: o zgarnięcie sprzed nosa kafelka z puli, o zrealizowanie celu, o zgarnięcie kafelka innego kształtu (a może nawet dwóch). I tak siedzimy koło siebie, dłubiąc przy swoim, ale jednocześnie wyczerpując powolutku opcje innym. Najlepiej jeśli tych innych jest trzech, ponieważ dopiero w pełnym, czteroosobowym składzie robi się naprawdę intrygująco. Jeśli przy stole siedzi mniej osób, z puli elementów usuwane są w losowy sposób niektóre żetony. Może się więc okazać, że będziemy czekać na pojawienie się jakiejś opcji całkiem daremnie.

Ale w zasadzie o co chodzi? Zacząłem chyba od środka... Wiecie już, że w grze są kafelki i za ich układanie zdobywa się punkty. Jest jeszcze rzut kostką. Każdy z graczy na początku swojej tury rzuca dwiema kostkami, które określają opcje dostępne dla niego w danej kolejce. Używając kostki, można wziąć kafelek z planszy głównej, aby kolejną kostką ułożyć go na swojej własnej planszy gracza. Wartości kostek mają znaczenie o tyle, że kafle na planszy głównej pogrupowane są według liczby oczek. I tak na przykład, żeby zdobyć zamek potrzebna jest mi dwójka lub szóstka, bo to w tych grupach będzie się on pojawiał co rundę. Wykładanie żetonów na planszę jest również mocno ograniczone – nie dość, że konkretny kolor kafelka może zostać położony tylko w konkretnym miejscu, to jeszcze wymaga użycia odpowiedniej wartości, która jest zilustrowana wizerunkiem kostki na planszy. Stąd tytułowe „sześciokąty na kwadratach".

To jest pierwszy poziom intrygujących pomysłów Felda w **Zamkach Burgundii**. Trzeba odrzucić intuicyjne przeświadczenie, że wyższy wynik na kości jest lepszy niż niższy. Tutaj każda opcja jest tak samo pożądana, oczywiście w zależności od sytuacji. I choć **Zamki...** są na rynku już od dekady, to akurat to konkretne rozwiązanie nie pojawia się w zbyt dużej liczbie gier i pozostaje wyjątkowe. A więc u podstaw gry leży zarządzanie ryzykiem – układanie żetonów na własnej planszy w taki sposób, aby jak najwięcej opcji pozostało otwartych i dobieranie kafelków, ważąc swoje korzyści i ewentualne chęci przeciwników do podjęcia tych samych działań. Zawsze istnieje też możliwość zrezygnowania z akcji w celu pozyskania pomocników, dzięki którym wpływać można na wyniki swoich kości. I znowu zagwozdka – korzystać z uzyskanych wyników od razu, czy inwestować w przekręcanie kostek dla lepszych korzyści od razu? A może jeszcze w kolejnym rzucie zdąży mi wypaść to na co liczę i mam czas?

Gdyby to był już koniec i gra polegałaby na zbieraniu prostych, symetrycznych zestawów kafelków w różnych kolo-

rach byłoby ciekawie, ale dla autora to zbyt mało i to też musiał skomplikować. Z każdym kolorem kafelka wiąże się specyficzna mechanika i działające w trochę inny sposób punktowanie. Opisywanie tego wszystkiego oznaczałoby przepisywanie instrukcji punkt po punkcie, więc będę się starał pisać ogólnie. Jeden z kolorów ma wpływ na określanie kolejności graczy w rundzie, inny premiuje zbieranie jednorodnych zestawów, jeszcze inny związany jest z całą tabelką bonusowych akcji dostępnych po ułożeniu kafelka na planszę, jeszcze inny odblokowuje dodatkowe punkty za realizację celów albo drobne zmiany zasad gry w jej trakcie... różnorodność jest ogromna. To, że Feldowi udało się to wszystko policzyć w taki sposób, że nie jestem w stanie z czystym sumieniem powiedzieć, iż dany kafelek jest zawsze lepszy od jakiegoś innego zakrawa o magię.

Wszystko jest tu sytuacyjne, wszystko jest względne. Punktujemy za używanie kafelków, punktujemy za wypełnianie określonych obszarów na planszy w zależności od ich wielkości i etapu gry (szybciej znaczy więcej punktów, ale duży obszar ciężko zapełnić szybko), punktujemy za kompletowanie zestawów i kto pierwszy, ten lepszy, te punkty już odjechały. Ciężko jest mówić o pojedynczym elemencie **Zamków Burgundii**, ponieważ jest to jedna z najbardziej zazębiających się i przeplatających mechanik w eurograch. Wszystko ma wpływ na wszystko, akcja goni akcję, punkty lecą, wyścig trwa, a ja siedzę sobie w samym oku tego cyklonu i staram się realizować swoją strategię. Coś pięknego.

Założę się, że patrząc na partię z boku, nie byłoby po mnie widać ani grama tych emocji, o których tutaj piszę. Taka już moja przypadłość. Nie zmienia to jednak faktu, że **Zamki Burgundii** to jedna z najbardziej fascynujących, stymulujących i intrygujących gier, z jakimi się spotkałem. Jeśli brzydkie grafiki ci nie straszne, a z gier najbardziej lubisz suchary, to pewnie to pudełko z nazwiskiem Felda na okładce masz już na półce. A jeśli nie, to na co jeszcze czekasz? Klikaj i zamawiaj!

Zamki Burgundii
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 90 minut
Cena: 129,95 złotych

✓
- arcyciekawa łamigłówka o zarządzaniu ryzykiem,
- duży wachlarz opcji zdobywania punktów,
- różne wzory plansz graczy zwiększają regrywalność.

✗
- obezwładniająca abstrakcja mechaniki,
- przydałby się lifting graficzny.

reklama

GeekMod.p!

Porządek musi być!

kącik
gier
familijnych

dom pełen splendoru zbudowany obok stacji kolejowej

Domek to gra, która szturmem zdobyła sklepowe półki. Myślę, że sam Klemens Kalicki, jej autor, nie spodziewał się, jak ogromny sukces odniesie zaprojektowany przez niego tytuł. Na każdym konwencie, na którym miałem przyjemność reprezentować sklep Rebel wielokrotnie tłumaczyłem zasady Domku, stanowisko z egzemplarzem gry nigdy nie było puste, a kolejne kopie sprzedawały się jak świeże bułeczki - wystarczyła jedna rozgrywka, aby oczarować graczy. W Domek grali wszyscy: starzy, młodzi, bardzo młodzi, kobiety, mężczyźni, fani ostrego brzmienia, fani lekkich klimatów muzycznych... Nic zatem dziwnego, że ukazanie się dodatku było tylko kwestią czasu. Jak to jednak z dodatkami do tak udanych gier bywa, bardzo trudno powtórzyć im sukces oryginału. Czy Słonecznej 156 się to udało?

Jeszcze więcej graczy

Pierwszym, co oferuje dodatek jest dołączenie do zabawy od jednego do dwóch nowych graczy, co sprawia, że do stołu można zasiąść w maksymalnie sześć osób. Nowi gracze to oczywiście nowe karty pomieszczeń, wyposażenia, pomocników i narzędzi. Dwa pierwsze rodzaje kart dodają w zasadzie więcej tego samego, tj. nowe grafiki do znanych już pomieszczeń i dodatkowe gadżety do dekorowania domu. Z tej zasady wyłamuje się jedno pomieszczenie – Siłownia – które może być zbudowane w dowolnym miejscu domku, tj. w piwnicy lub na wyższych kondygnacjach. W tym aspekcie nic więc nie zaskakuje – wszak wraz ze wzrostem liczby graczy, liczba pomieszczeń również musi się zgodzić, aby silnik gry płynnie działał.

W przypadku dwóch nowych pomocników – Hydraulika i Inżynierki – pojawiają się jednak moje pierwsze wątpliwości. Hydraulik ma dość standardową zasadę działania – łazienki są warte dwa punkty, a jeśli są ułożone pod sobą w pionie to dodatkowe dwa – i do niego nie mam uwag. Inżynierka wprowadza jednak do gry nieco zamieszania. Jej zasada pozwala sąsiadować pomieszczeniom w pionie i na pierwszy rzut oka nie wymaga to dodatkowego komentarza. Po zerknięciu jednak do instrukcji okazuje się, że sytuacja nie jest taka prosta, ponieważ w przypadku gry z kolejnymi nowościami pojawia się wyjątek, a same zasady punktowania również mogą rodzić dodatkowe pytania. Siłą **Domku** było dotychczas to, że miał on banalne zasady, które tłumaczyło się w dwie minuty, rzadko występowały sytuację sporne i ogólnie to, co było na planszy, było tym, co wystarczało do płynnej rozgrywki. Dodatkowe „ale" i „jeśli" psują płynność gry i są przykładem złego projektowania: szczególnie w grze tak lekkiej jak **Domek**. Inżynierka działa fajnie, ale jest za mało intuicyjna w stosowaniu.

Tak samo jest z nowymi narzędziami – dwa z trzech mają zasady, które zaburzają płynność zabawy. Skrzynka na narzędzia pozwala odrzucone narzędzia punktować pod koniec rozgrywki, ale tylko te, które odrzucimy po dobraniu Skrzynki. Dochodzi nam więc kolejna rzecz, o której musimy pamiętać, zapominając bowiem o zasadzie działania tego narzędzia zaczynamy sobie szkodzić, a szczególnie młodszym graczom przeoczenie położenia narzędzia pod skrzynkę często się zdarza. Znów, jest to słabo pomyślane. Najwięcej zarzutów mam jednak do Koparki, która pozwala przed dobraniem kart usunąć z toru wszystkie karty, przetasować je i wyłożyć ich taką samą liczbę na stół. W zamyśle jest to świetne narzędzie, w praktyce niezwykle denerwujące podczas rozgrywki. To kolejny przestój, tasowanie, wykładanie, słowem jest to kolejna karta negatywnie wpływająca na dynamikę zabawy. Dodatkowo dzieciaki często się mylą i wykładają zbyt dużo kart. Cóż, Koparka nie jest najszczęśliwszym pomysłem.

Bez planu budowy ciężko o wymarzony dom

Przejdźmy do tego, co w **Słonecznej 156** udało się w stu procentach. Pierwszą z tych rzeczy są plany budowy. Na pierwszy rzut oka to banalny pomysł – przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z graczy dostaje dwa plany, jeden wart trzy, a drugi pięć punktów. Na każdej z kart widnieje układ pomieszczeń, jaki należy zbudować, aby dostać punkty. Punktuje tylko jedna z kart, więc lepiej jest oczywiście zrealizować plan wart piątkę. Dla mnie to nic innego jak karty biletów z **Wsiąść do Pociągu**. Dodatkowo pozwalające w pewien sposób ominąć pecha przy doborze kart. Teraz jesteśmy w stanie zarobić kilka punktów, nawet wtedy, gdy inni gracze wymuszą na nas wzięcie kiepskiego pomieszczenia. Oczywiście, gdy już ogramy plany budowy, jesteśmy w stanie przewidywać, co mogą budować nasi przeciwnicy i odpowiednio reagować. To już jednak gra nad stołem, którą docenią raczej starsi gracze.

Kto z nami zamieszka?

Rodzina i przyjaciele to druga rzecz, która w dodatku działa świetnie. W wersji podstawowej domy stoją puste, **Słoneczna 156** zmienia to więc i dodaje do nich lokatorów. Ci trafiają na środek stołu i będzie można ich dobrać,

określone pomieszczenia ułożone w określonej kolejności. Pamiętacie **Splendor** i płytki arystokratów? No to wiecie już skąd został zaczerpnięty pomysł. Nieważne jednak skąd pochodzi, ważne jest to, że sprawdza się świetnie. Po pierwsze pozwala zarabiać kolejne punkty, po drugie sprawia, że dzieci bawią się świetnie, kombinując, iż tu zamieszka babcia z dziadkiem, a tam będą się bawić z przyjaciółmi.

Werdykt

Słoneczna 156 to niezły dodatek, który nie ustrzegł się jednak słabszych rozwiązań. Słabo wypadły w nim nowe zasady mechanicznie dotyczące pomocników i narzędzi, a wariant gry dla jednego gracza został dodany tak bar-

dzo na siłę, że pozwolę go sobie pominąć. Fajne jest to, że można teraz zagrać aż w sześć osób, jednak gra nadal najlepiej skaluje się na cztery i nieźle na pięć: sześć to już trochę za duży tłok przy stole. Na szczęście plany budowy i mieszkańcy są na tyle świetni, że ratują całą sytuację i sprawiają, że warto zainwestować ciężko zarobione pieniądze, aby dodać do zabawy kolejne elementy. Słoneczna 156 udowadnia, że szukanie inspiracji w znanych i sprawdzonych tytułach może być doskonałym pomysłem.

Domek Słoneczna 156

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 1-6 osób
Wiek: 7+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 69,95 złotych

✓
- rozszerza liczbę graczy do sześciu,
- plany budowy,
- karty przyjaciół.

✗
- wariant dla jednego gracza dodany na siłę,
- mało intuicyjne zasady Inżynierki, Koparki i Skrzynki na narzędzia.

DOMEK

rebel

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

kącik
gier
historycznych

XII Pola Chwały – relacja z konwentu

Autor: Ryszard „Raleen" Kita

W dniach 22-24 września 2017 w Niepołomicach pod Krakowem odbyła się dwunasta edycja konwentu Pola Chwały. Impreza ta nie jest typowym spotkaniem graczy, jakich wiele w Polsce, nie przypomina też żadnego z licznych konwentów fantastyki. Pola Chwały łączą w sobie wiele atrakcji, których punktem wspólnym jest historia. Najbarwniejszym i najbardziej przyciągającym uwagę publiczności elementem są rekonstrukcje historyczne obejmujące wszystkie epoki, poczynając od starożytności, a kończąc na czasach współczesnych. Wargaming, czyli gry wojenne i historyczne wszelkiej maści, zlokalizowany został na renesansowym zamku, który znajduje się w centrum imprezy. Można tu zagrać zarówno w planszówki, jak i w gry bitewne, karciane lub fabularne. Na wyższych piętrach zamku odbywa się turniej modelarski i konferencja naukowa, a w piwnicach turnieje gier bitewnych. Na dziedzińcu zamkowym spotkać można weteranów II wojny światowej, zaś opodal zamku obejrzeć prezentacje lokalnych muzeów, pokazy szermierki i tańców dworskich z dawnych epok. Imprezie towarzyszą różne wydarzenia kulturalne, takie jak koncerty, pokazy filmów, spotkania z autorami książek i wiele innych. „Historia jako zabawa, historia jako pasja" – to oficjalne hasło imprezy najlepiej oddaje jej charakter.

Wraz z ekipą graczy z **Forum Strategie** jesteśmy na **Polach Chwały** od początku, od pierwszej edycji w 2006 roku. Impreza zmieniała się przez lata. Z początku wszystkiego przybywało i atrakcji było coraz więcej. Z czasem zaczęto bardziej stawiać na jakość niż na ilość. Od kilku lat każda edycja ma swój temat wiodący. W tym roku była nim epoka napoleońska. Jako autora gry **Ostrołęka 26 maja 1831**, osadzonej pod względem militarnym w epoce napoleońskiej (taktyka walki oddziałów w powstaniu listopadowym nie różniła się od napoleońskiej), poproszono mnie o zaprezentowanie gry poświęconej tej epoce. Pracujemy nad kilkoma projektami, które w zamierzeniu mają rozwinąć system zasad, jaki został zastosowany w **Ostrołęce**. Najbardziej zaawansowanym z nich jest **Ostrołęka 16 lutego 1807**, ale ponieważ była ona już pokazywana i trudno ją traktować jako nowość, padło na **Pułtusk 1806**.

Gra przedstawia bitwę pod Pułtuskiem, stoczoną 26 grudnia 1806 roku. Po przeciwnych stronach stanęli Francuzi i Rosjanie, a konkretnie V Korpus francuski pod dowództwem marszałka Lannesa i armia rosyjska generała Bennigsena. Bitwa ta pod wieloma względami odbiegała od tego, do czego jesteśmy przyzwyczajeni w przypadku epoki napoleońskiej. Rosjanie, ponad dwukrotnie liczniejsi, zajmowali dogodne pozycje, posiadali potężną artylerię, ale to Francuzi przez większość bitwy atakowali. Ponad połowa armii rosyjskiej praktycznie nie wzięła udziału w walce. Dlaczego

tak się stało to temat na osobny artykuł. Jeśli chodzi o warunki w jakich walczono, warto wspomnieć, że pole bitwy pokrywało gęste błoto, w które żołnierze zapadali się po szyje, a konie po brzuchy. Armaty grzęzły, tak że Francuzi tylko część z nich doprowadzili na pole bitwy. Jednocześnie przez większość dnia padał śnieg z deszczem, a w pewnym momencie miała miejsce burza śnieżna. W taką to pogodę przyszło się zmagać wojskom obu stron.

Jak to oddać w grze? Jak sprawić, żeby armia rosyjska nie mogła rzucić się całością sił na Francuzów? Jak oddać te różnorakie problemy, z jakimi musieli się tego dnia zmierzyć żołnierze i ich dowódcy? Podczas rozgrywki, którą przeprowadziliśmy na konwencie, Francuzom poszło nadzwyczaj dobrze, zwłaszcza na prawym skrzydle. Jak to nieraz bywa, zadecydowała niefrasobliwość gracza dowodzącego Rosjanami. Kawaleria rosyjska, znajdująca się na pozycji z jeziorem za plecami, została dość szybko rozbita i musiała uciekać przez szyki własnych oddziałów. To spowodowało dezorganizację i zamieszanie, z których Francuzi skwapliwie skorzystali. Niestety dla Rosjan, ich naczelne dowództwo nie wykazało się inicjatywą i nie przysłało im na czas posiłków.

Tymczasem na lewym skrzydle francuskim, zadaniem oddziałów 1 Dywizji Piechoty gen. Sucheta było zdobycie lasu rozciągającego się na płaskowyżu opodal wsi Moszyn. Przeciwnikiem Francuzów w tym miejscu były pułki jegrów, nad którymi komendę sprawował gen. Barclay de Tolly. Francuzi wdarli się do lasu, usiłowali rozwinąć tyraliery, ale zostali szybko odrzuceni. Co więcej, oddziały rosyjskie, w tym ułani, artyleria i bataliony muszkieterów, zaczęły wychodzić na flankę nacierających Francuzów, grożąc im oskrzydleniem. Ostatecznie las pozostał w rękach jegrów Barclay'a de Tolly. Sytuację na tym odcinku mogło zmienić dopiero nadejście francuskiej 3 Dywizji Piechoty gen. Daultanne, ale do tego momentu już nie dograliśmy.

Zmagania pod **Pułtuskiem 1806** nie były oczywiście jedyną atrakcją tej edycji konwentu. Jak zwykle grano w wiele gier. Sporządziłem na potrzeby relacji ich listę, aczkolwiek nie jest ona bynajmniej wyczerpująca. A zatem grano w: **Great Battles of Alexander** z dodatkiem **Hoplite** w wersji **Simple GBoH, Orzeł i Gwiazda, Thirty Years War, Red Winter, Comrade Koba, Quartermaster General: 1914, No retreat! The Russian Front 1939-1945, Time of Crisis, Polis, Bitwy Czarnej Kawalerii, The New Mexico Campaign, Invasion 1066: The Battle of Hastings, Commands & Colors: Napoleonics, Commands & Colors: Ancients, A Few Acres of Snow, Red Poppies Campaigns: The Battles of Ypres, Pax Romana, Pericles, Illusions of Glory, Wing Leader. Supremacy 1943-1945, Sekigahara, Twilight Struggle, W1815, Manoeuvre, The First World War, Paths of Glory** i wspomniany wcześniej **Pułtusk 1806** (prototyp).

Jak widać, wśród rozgrywanych gier znalazły się zarówno tytuły lżejsze, jak i te dla bardziej wymagających graczy. Wyjątkowo dużym powodzeniem cieszył się w tym roku **Quartermaster General: 1914**, którego właściwie trudno zakwalifikować jako grę wojenną. Nie przeszkadzało to jednak dość licznemu gronu graczy wojennych zasiąść nad stołem i przynajmniej zobaczyć co to takiego. Młodsi, obok gier o tematyce historycznej, oddawali się też rozgrywce w Talismana, czyli nowe wcielenie **Magii i Miecz**. Nie zabrakło wśród nas gości. Autorzy (w tym niżej podpisany) musieli się sporo uwijać przy tłumaczeniu zasad. W pewnym momencie jako organizator części planszówkowej imprezy, zupełnie z zaskoczenia, zostałem poproszony przez głównego organizatora konwentu o wygłoszenie krótkiej prelekcji o grach historycznych dla stowarzyszenia promującego świadome ojcostwo i wspólne spędzanie czasu przez ojców z synami. To bardzo wartościowa inicjatywa. Niezmiernie się cieszę, że takie grupy i stowarzyszenia pojawiają się na tej imprezie. Z twarzy słuchaczy wnoszę, że moja improwizacja wypadła nienajgorzej i mam nadzieję, iż coś po niej pozostanie. Nie liczę co prawda, że wyda jakiś obfitszy plon, ale być może niektórzy z tych młodych chłopaków w przyszłości zainteresują się naszym hobby.

Jedną z atrakcji imprezy była obecność wśród grających rekonstruktorów. Zasiąść przy stole do gry w **A Few Acres of Snow** z traperem z czasów walk o Kanadę między Anglikami i Francuzami albo pochylić się z żołnierzami napoleońskimi nad **Pułtuskiem 1806** – to zdarza się tylko na **Polach Chwały**. Inną grupą, która wzięła udział w rozgrywkach i – jeśli tak to można ująć – wzbogacała nas pod względem merytorycznym, byli uczestnicy konferencji naukowej (historycznej) odbywającej się w ramach imprezy. Jak zawsze, nie zabrakło dyskusji o grach i historii, zarówno nad stołami, jak i w przerwach między rozgrywkami. Grano do późnych godzin nocnych, póki starczyło sił... ale ponieważ konwent jest trzydniowy, warto było się choć trochę przespać, aby czerpać z niego pełnymi garściami podczas kolejnych dni.

Wszystkich, którzy chcieliby się wybrać na imprezę, zapraszamy za rok, w ostatni weekend września. Warto podkreślić, że w przeciwieństwie do większości konwentów, **Pola Chwały** są imprezą całkowicie darmową, a przy tym otwartą.

rebel TIMES

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl