

miesięcznik
miłośników gier

rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer
123
grudzień 2017

WSIAŚĆ DO POCIĄGU™

Alan R. Moon



w numerze:

Aeon's End / Anachrony / W Roku Smoka / Pandemic Legacy Sezon 2 / Vikings Ride / Professor Evil and The Citadel of Time / Helvetiq / Mocarstwa i wiele więcej.

od redakcji

Przy okazji poprzedniego grudniowego wstępniaka jeden z czytelników zwrócił mi uwagę, że moje święta nie są eschatologicznym, podniosłym przeżyciem, a płycizną moralno-intelektualną. Dodał też, że jest mu mnie żal. Cóż, faktycznie ze wstępniaka wynikało, że nie jestem największym fanem świąt, a jedyne, co mnie w nich kręci to prezenty, najlepiej te trafione. I biada babci, jeśli kupi nie to, co trzeba!

Rozumiem emocjonalne podejście naszego czytelnika i zazdroszczę mu, że jego święta wyglądają zupełnie inaczej, niż tournée po rodzinie zakończonym bólem brzucha i głowy. Myśląc nad tamtym mailem, postanowiłem coś w swoich świętach zmienić i pierwszym krokiem na tej drodze będzie ich dekomercjalizacja.

Dochodzę do wniosku, że nie będzie to trudne, ponieważ za telewizją nie przepadam, galerie handlowe omijam szerokim łukiem i powoli wykształcam w sobie również wyuczoną ślepotę na bannery reklamowe. Z tego powodu w tym roku święta zaczną się dla mnie nie od razu po Wszystkich Świętych („Coraz bliżej święta, coraz bliżej święta...”, znacie to?), ale – tak jak zresztą powinny – w okolicy połowy grudnia.

I tego właśnie wam, oraz sobie – już bez żadnych dżingli reklamowych – życzę.

Wesołych świąt i do zobaczenia w 2018 roku!

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 Gień, 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

rebel

spis treści

3 _____ aktualności

4 _____ temat numeru: **Seria Wsiąść do Pociągu pod lupą**



9 _____ **Aeon's End**

13 _____ **Anachrony**

17 _____ Planszowe Kwiatki Kwiatosza

20 _____ **W Roku Smoka**

23 _____ Fotorelacja: Spiel 2017

28 _____ **Pandemic Legacy Sezon 2**

32 _____ **Vikings Ride**

36 _____ kącik gier rodzinnych: **Helvetiq - szwajcarskie wydawnictwo**

38 _____ kącik początkującego gracza: **Professor Evil and The Citadel of Time**

42 _____ kącik gier historycznych: **Mocarstwa**

This War of Mine: Gra planszowa

Na przełomie listopada i grudnia nakładem wydawnictwa Galakta powinna ukazać się **This War of Mine: Gra planszowa**, która oparta jest na bestsellerowej grze komputerowej 11 bit studios. Tytuł ten w niczym nie przypomina tego, co znacie z innych planszówek. Każda runda rozgrywki to nie tylko walka o przetrwanie i zarządzanie elementarnymi zasobami. To także trudne moralne wybory, których będziecie dokonywać na każdym kroku za pomocą modułu paragrafowego. Obrabujecie napotkaną rodzinę z ostatnich zapasów? A może zabierzecie im tylko część lub nawet wspomóżecie swoimi? Każdy wybór ma swoje konsekwencje, które mogą pojawić się w najmniej oczekiwanym momencie.

This War of Mine: Gra planszowa to zupełnie nowe podejście do rozgrywki. Dzięki systemowi Open&Play możecie rozpocząć grę od razu po wyjęciu jej z pudełka i rozłożeniu na stole. Nie znaczy to, że mechanika jest nieistotna: ta gra została przygotowana w taki sposób, aby wszystko było intuicyjne i zrozumiałe nawet przy pierwszym podejściu. Osią gry jest Księga Skryptów, czyli ponad tysiąc dziewięćset opowieści obudowanych trudnymi wyborami, które sprawiają, że żadna rozgrywka nie będzie podobna do innych.

Uwaga! Gra przeznaczona jest wyłącznie dla graczy pełnoletnich.



Królestwo królików

Kiedy czytacie te słowa, na sklepowych półkach powinno już być dostępne **Królestwo królików** od wydawnictwa Egmont. To strategiczna gra przeznaczona dla od dwóch do czterech osób. Waszym zadaniem będzie podbić i zasiedlić nowe terytoria

w imieniu króla królików. Odkrycieje najdalsze zakątki świata, zbierając surowce i budując wspaniałe miasta. Spróbujecie również przypodobać się królowi, wypełniając tajne misje.

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa. Gracze otrzymują je na końcu każdej rundy za swoje księstwa oraz na koniec gry za zdobyte skarby i zrealizowane misje. Wszystkie działania w grze wykonuje się za pomocą kart, które przekazywane są pomiędzy graczami. Karty pozwalają na zajmowanie terytoriów, budowę budynków i pozyskiwanie pergaminów z misjami oraz skarbami.



Wsiąść do Pociągu: Azja

Wsiąść do Pociągu: Azja i Legendarna Azja to kolejny już zestaw dwóch map, które odmienią oraz uatrakcyjnią wasze rozgrywki we **Wsiąść do Pociągu**.

Mapa Azji pozwala na rozgrywkę w sześć osób, w wariantcie drużynowym opracowanym przez Alana R. Moona. Dzięki niej podejmiesz wraz z partnerem rywalizację z innymi zespołami na liczącej dwadzieścia pięć tysięcy kilometrów trasie z Kabulu do Pekinu.

Jeśli zaś preferujesz spokojną, samotną podróż na Jedwabnym Szlaku, skorzystaj z mapy Legendarna Azja, którą przygotował François Valentyne. Grając na tej planszy, przemierzysz malownicze szlaki w Indochinach i górskie przełęcze Himalajów.



Premiera gry przewidziana jest na koniec listopada/początek grudnia.

Pulsar 2849

Na przełom grudnia i stycznia planowana jest zaś premiera polskiej edycji **Pulsar 2849**, gry planszowej opartej na zarządzaniu kosmami, która utrzymana jest w klimacie science fiction. Uczestnicy rozgrywki eksplorują przestrzeń kosmiczną, rozbudowują flotę i rozwijają własne drzewo technologii poprzez tworzenie infrastruktury umożliwiającej transport energii z kolejnych pulsarów. Każdy z graczy dysponuje innymi możliwościami, a także indywidualnym celem, który stara się zrealizować.



Główna mechanika gry opiera się na wyborze odpowiednich kości i wykonywaniu akcji z nimi związanych. W każdej turze los wskazuje, ile kości danego rodzaju pojawi się w grze. Uczestnicy kolejno decydują, z których kości chcą skorzystać; co ważne, wybór konkretnej wartości skutkuje przesunięciem się na torze kolejności w górę lub w dół. Tym samym gracze muszą stale dopasowywać swoją strategię do sytuacji panującej na planszy, ale też analizować opłacalność poszczególnych ruchów.

Wybrane kości można wydawać na rozmaite akcje: rozbudowę floty, eksplorację kosmosu, wykorzystanie mocy pulsara i rozwijanie własnego drzewa technologii. Dzięki temu, mimo elementu losowości, nigdy nie zostajemy bez możliwości ruchu: zawsze jest coś, co możemy zrobić, rozbudowując tym samym nasz plan.

Pulsar 2849 w ciekawy sposób wykorzystuje element losowy. Gracze każdorazowo muszą rozważyć czy wzięcie danej kości jest rzeczywiście opłacalne. Podejmowanie decyzji podlega różnym zmiennym, przez co wymaga od graczy stałego skupienia i analizy sytuacji. Ponadto zmienny układ początkowy i duża liczba elementów sprawiają, że w grze mamy wiele dróg prowadzących do zwycięstwa, a poszczególne partie są bardzo zróżnicowane. Jest to gra z kategorii tych cięższych, która zadowoli wytrwałych graczy i wciągnie ich na wiele godzin.



temat numeru
Seria
Wsiąść do Pociągu
pod lupą

Grudniowy
przegląd
idealnych
prezentów
Ciunia, Stinga
i Windziarza

Grudzień z pewnością kojarzy się wszystkim z Mikołajkami i Gwiazdką, a zatem z prezentami oraz nowymi zabawkami zarówno dla najmłodszych, jak i nieco starszych planszówkowiczów. W tym roku proponujemy wam szybki przegląd serii Wsiąg do Pociągu, której polskie wydanie wzbogaciło się ostatnio o kilka nowych dodatków. A cóż może być lepszego od rodzinnej rozgrywki w wyciągnięty spod choinki prezent?

Wsiąg do Pociągu USA i Europa

Sting



Na początku warto w telegraficznym skrócie przypomnieć, o co we **Wsiąg do Pociągu** chodzi. W trakcie zabawy budujemy trasy kolejowe, a naszym celem jest tworzenie połączeń i realizacja biletów prowadzących od miasta A do miasta B. Obydwe te aktywności zapewniają nam punkty, a kto ma ich najwięcej, ten wygrywa zabawę.

Całość mechaniki zamyka się zasadniczo w trzech możliwościach do podjęcia akcji. Po pierwsze, musimy dobierać

karty wagonów, aby móc budować połączenia. Dla przykładu, jeśli na mapie znajduje się żółte połączenie złożone z czterech pól, musimy zagrać z ręki cztery żółte karty, aby móc je zająć naszymi wagonikami. Żeby było nieco prościej, w talii wagonów występują lokomotywy, które są po prostu dzokerami lub potrzebujemy przynajmniej jednej z nich, aby wybudować prom. A zatem po drugie, tworzymy połączenia w opisany powyżej sposób. I w końcu po trzecie, możemy dobrać trzy dodatkowe karty biletów, jeśli nie wystarczają nam te początkowe, i zostawić przynajmniej jedną z nich.

W przypadku **Europy** dochodzi jeszcze po czwarte, którym jest możliwość budowy dworców. Stawiając ów budynek w jednym z miast, możemy skorzystać z połączenia innego gracza przy realizowaniu biletów. Haczyk tkwi w tym, że każdy z niewykorzystanych przez nas dworców zapewnia nam dodatkowe punkty pod koniec rozgrywki.

I to tyle podstaw. Wszystkie opisane poniżej dodatki modyfikują lub dorzucają kolejne zasady do tego szkieletu, zwiększając w ten sposób i tak już ogromną regrywalność tytułu.

W poniższym zestawieniu nie uświadczycie trzech pozycji. Recenzję **Wsiąg do Pociągu: Pierwsza Podróż** znajdziecie w 118-119 numerze naszego pisma, a o **Wsiąg do Pociągu: Kraje Północy** poczytacie w numerze 121. Recenzję **Wsiąg do Pociągu: Dookoła Świata** znajdziecie zaś już w styczniowym numerze Rebel Timesa.

Wsiąg do Pociągu: USA 1910

Windiarz

Dodatek **Wsiąg do Pociągu: USA 1910** to raczej zestaw naprawczy amerykańskiej podstawki, dostajemy tu bo-

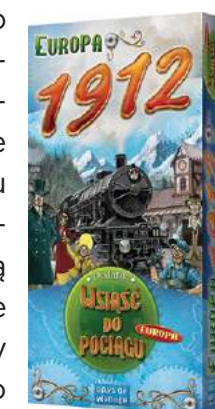
wiem standardowej wielkości karty wagonów. Dzięki temu są one bardziej czytelne niż te używane w oryginalnej wersji. Poza tym w dodatku znajduje się trzydzieści pięć biletów celów: co ciekawe, aż cztery z nich mają przeliczoną wartość w stosunku do pierwowzoru. Dodatek wprowadza trzy możliwości rozgrywki. Tytułowe **1910**, które różni się wartościami biletów, **Mega grę**, gdzie gracze muszą zachować trzy bilety celów na początku gry oraz mamy dwie karty bonusowych punktów, a także **Duże miasta**, które wprowadzają karty z niedostępnego już dodatku **Tajemniczy pociąg**. Muszę przyznać, że jest to dodatek skierowany głównie dla kolekcjonerów i fanów serii. Zmiany nie są w żaden sposób ani specjalne, ani pomysłowe.



Wsiąg do Pociągu: Europa 1912

Ciuniek

Podobnie jak dodatek **USA 1910**, jest to niewielkie pudełeczko wypełnione kartami, ale w przeciwieństwie do poprzednika zawiera w sobie więcej niż tylko nowe bilety służące do rozegrania wariantu tworzenia połączeń tylko pomiędzy dużymi miastami Europy. Mamy tu też nową mechanikę: magazyny i zajezdnie, które współdziałają ze sobą, dodając do gry nieco blefu i kombinowania. Działa to mniej więcej tak: zawsze po dobraniu kart dobiera się kartę z wierzchu talii, podgląda ją i umieszcza poza planszą w magazynie jednego z graczy. Gracze mają natomiast możliwość wystawiania na planszę pionków zajezdni. Jeśli ktokolwiek zajmuje odcinek trasy stykający się



z zajezdnią, może zabrać wszystkie karty z magazynu tego samego koloru.

Ten dodatek zmienia kilka rzeczy w rozgrywce. Z pewnością ją w pewnym stopniu przyspiesza, zwiększając tempo dobierania kart. Daje nowe możliwości punktowania, ponieważ gracz, który wykorzysta w trakcie gry najmniej zajezdni, otrzymuje odpowiednią nagrodę. I co najważniejsze – zwiększa negatywną interakcję i możliwości blokowania innych. W jednym mieście nie może stać jednocześnie zajezdnia oraz dworzec, a wariant zasad z budowaniem tras pomiędzy dużymi miastami sprawia, że trochę łatwiej jest przejrzeć zamiary przeciwnika i je pokrzyżować.

Czy warto? Polecam tylko dla zagorzałych fanów mapy Europy, którzy powoli uczą się już wszystkich biletów na pamięć i chcieliby zobaczyć kilka nowych. Magazyny są zmianą niezbyt kluczową, a zwiększającą niepotrzebnie skomplikowanie gry.

Wsiąg do Pociągu: Indie i Szwajcaria

Windiarz



Kolekcja dodatkowych map do **Wsiąg do Pociągu**, oznaczona numerem 2, kryje w sobie dwie mapy. **Indie**, autorstwa Jana Vincenta oraz **Szwajcarię** przygotowaną przez Alana R. Moona. Ta druga wydana była zresztą jako odrębny dodatek i dopiero w późniejszym czasie do-

łączono do niej mapę Indii. Zestaw ów skierowany jest do graczy, którzy preferują rozgrywki w węższym gronie. Obie plansze świetnie sprawdzają się podczas gry w dwie lub trzy osoby. Należy pamiętać, że aby z nich skorzystać, musimy mieć którąś z samodzielnych części, ponieważ zawierają one wagoniki oraz karty wagonów.

Mapa Indii to dodatek, który wprowadza dwie nowości do mechaniki całej serii. Po pierwsze, są to połączenia promowe, które wymagają podczas budowania opłacenia ich przynajmniej jedną lokomotywą. Po drugie, podczas liczenia punktów, stosujemy dodatkową punktację. Za każdy zrealizowany bilet, którego cele połączone są dwiema różnymi trasami gracz otrzymuje dodatkowe punkty. Pierwszy taki bilet daje bonus pięciu punktów do wyniku. Maksymalnie można uzyskać tych punktów czterdzieści. To bardzo ciekawe rozwiązanie, gdyż mapa Indii cechuje się masą króciutkich połączeń i biletów o wartości czterech-pięciu punktów. Powoduje to, że łatwo zamknąć połączenie i tym samym zablokować przeciwników. Zaryzykowałbym stwierdzenie, że jest to plansza z największą negatywną interakcją ze wszystkich, w które dane mi było zagrać. Odnoszę też wrażenie, że ten dodatek sprawdzi się przede wszystkim wśród doświadczonych graczy szukających świeżości w starym klasyku.

Po drugiej stronie mamy **mapę Szwajcarii**, która skierowana jest tylko dla dwóch lub trzech graczy. Mamy tu sporo zmian w mechanice podstawowej. Po pierwsze, gramy mniejszą liczbą wagoników, ponieważ tylko czterdziestoma, a nie czterdziestoma pięcioma jak w podstawowej wersji. Po drugie, całkowicie zmieniona jest waga lokomotyw, które służą tylko i wyłącznie do budowy tunelów. Kiedy gracz decyduje się to robić, deklaruje kolor, który wykorzysta, a następnie ujawnia się trzy karty wagonów. Jeśli przynajmniej jedna pokrywa się z wybranym przez gracza,

musi on „dopłacić” tyle kart z ręki, aby dokończyć konstrukcję. W tym dodatku mamy wykorzystane kraje ościenne, które często znajdują się na biletach. O ile sama mapa świetnie wypełnia lukę plansz dobrze skalujących się na dwóch lub trzech graczy a rozgrywka jest bardzo dynamiczna i emocjonująca, o tyle dość problematyczne są bilety, a dokładnie ich dystrybucja. Zauważyłem, że często opłacalną strategią podczas rozgrywek na tej mapie jest dociąganie biletów. Wiele z nich pokrywa się ze sobą i bardzo łatwo jest je zrealizować. Niemniej jednak, jeśli gracie w mniejszych grupach lub we dwójkę oraz lubicie sobie dogryzać i przeszkadzać, mapa ta powinna przypaść wam do gustu.

Wsiąg do Pociągu: Niemcy

Windiarz



Wsiąg do Pociągu: Niemcy to kolejna część, która stanowi odrębną grę. W pudełku mamy wagoniki, mapę Niemiec, bilety oraz różnokolorowe meeples, czyli pasażerów. To mechanika wykorzystana w starszej siostrze tej odsłony – **Ticket to Ride: Marklin**. Jest ona jednak na tyle zmieniona w stosunku do pierwowzoru, że możemy mówić tu tylko o inspiracji oraz znacznym uproszczeniu rozgrywki. Przebieg gry jest taki sam jak w wersji podstawowej, z tą jednak różnicą, że podczas przygotowań na planszy pojawiają się w sposób losowy pasażerowie. Mamy ich sześć rodzajów, po dziesięć w każdym kolorze. Gracze oprócz standardo-

wego realizowania swoich biletów, wykładając wagoniki na planszę zbierają stojących w połączonych miastach pasażerów. W dużych miastach – Berlinie lub Lipsku – meepli jest kilka i sami możemy zdecydować, którego z nich weźmiemy do swojej kolekcji. Jest to o tyle istotne, że podczas podliczania wyników na koniec gry dwóch graczy, którzy mają najwięcej pasażerów w jednym kolorze, otrzyma dodatkowe punkty. Ten mający najwięcej pasażerów dostanie dwadzieścia punktów, drugi zaś otrzyma punktów dziesięć. Jeśli weźmiemy pod uwagę, że kolorów pasażerów jest sześć, wyraźnie widać, iż opłaca się ich kolekcjonować.

Rozgrywka na tej mapie jest bardzo ciekawa i łamie schematy z podstawowej wersji gry. Sama realizacja biletów i rozbudowywanie się często nie wystarcza, aby wygrać. Z drugiej strony skoncentrowanie się jedynie na zbieraniu pasażerów może również nie przynieść sukcesu. Idealnym rozwiązaniem jest znalezienie balansu pomiędzy tymi dwoma strategiami. Mapa Niemiec premiuje granie na krótkie trasy ze względu na łatwą możliwość blokowania się przez graczy. Do wielu miejsc dochodzi bowiem tylko jedno połączenie. Mapa ta słabo sprawdza się w gronie dwu- lub pięcioosobowym, gdyż mechanika zbierania pasażerów praktycznie w ogóle nie działa poprzez uśrednianie wyników. Idealnie nadaje się zaś do rozgrywek na trzech lub czterech graczy. Zaletą **Wsiąg do Pociągu: Niemcy** jest to, że możemy schować pasażerów do pudełka i zagrać po prostu w podstawową wersję gry. Jeśli ktoś szuka zamiennika do bardzo ciężko dostępnej wersji **Marklin**, to niestety mocno się zawiedzie.

Wsiąg do Pociągu: Zjednoczone Królestwo / Pensylwania

Ciuniek



O ile wszystkie wcześniejsze dodatki do **Wsiąg do Pociągu** wymagały jedynie krótkiego przypomnienia zasad i wskazania paru różnic, o tyle **Zjednoczone Królestwo** stawia podstawową mechanikę na głowie. Dlatego zaczniemy z drugiej strony i porozmawiamy o **Pensylwanii** znajdującej się w tym samym pudełku.

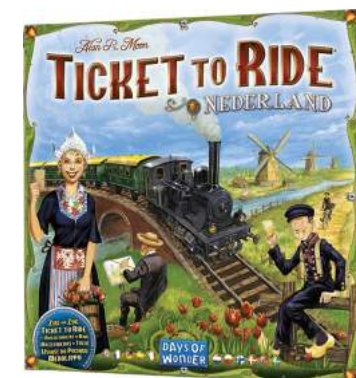
Pensylwania to bardzo standardowo prezentująca się mapa z równomiernie rozłożonymi trasami i jednym, bardzo ciekawym twistem pozwalającym na zainkasowanie sporej liczby dodatkowych punktów. W grze znajduje się dwanaście spółek kolejowych, z których każda emituje pewną liczbę akcji. Po zajęciu przez gracza dowolnej trasy, może on za darmo przejąć jedną z akcji wskazanego na planszy przedsiębiorstwa. Na końcu gry wypłacają one bonusy punktowe największym udziałowcom. Koncept bardzo prosty, ale w ciekawy sposób urozmaicony tym, że przedsiębiorstwa nie są identyczne. Niektóre wypłacają nagrody większej liczbie graczy, niektóre mniejszej. Pewne emitują kilkanaście akcji, a inne tylko kilka. Nie raz i nie dwa gracze muszą drapać się po głowie, zastanawiając, jak pogodzić ze sobą realizację biletów i walkę o większość w akcjach. Mapa bardzo pomysłowa i warta uwagi, chociaż niespecjalnie sprawdzająca się na dwie osoby.

To jednak wspomniane wcześniej **Zjednoczone Królestwo** zgarnia laur najbardziej zmieniającej podstawy zasad mapy. Wyobraźcie sobie partię **Wsiąg do Pociągu**, w której możecie budować tylko połączenia o długości jednego lub dwóch wagoników i to tylko w jednym regionie na planszy (w tym wypadku: w Anglii). Koncesje na łączenie się z innymi regionami, technologie pozwalające na zajmowanie dłuższych tras, bonusy usprawniające rozgrywkę i dające graczom specjalne zdolności – to wszystko trzeba sobie dokupić w trakcie rozgrywki. A walutą są tutaj karty lokomotyw. Każdy gracz już na start otrzymuje jedną, a talia kart służąca do gry zostaje podmieniona na inną, w której lokomotyw jest więcej niż zazwyczaj.

Zjednoczone Królestwo jest jedną z moich ulubionych map dodatkowych do **Wsiąg do Pociągu**, ale stoi już na granicy bycia nową, inną grą. Cięższą, bardziej skomplikowaną, dłuższą i wymagającą większego zaangażowania. Polecam ją z całego serca, ale nie jako pierwszy dodatek albo dodatek dla kogoś, kto szuka następnej planszy do familijnego grania z dziećmi.

Wsiąg do Pociągu: Holandia

Ciuniek



Sedno mapy Holandii rzuca się w oczy niemalże od razu. Na tej planszy znajduje się bardzo mało pojedynczych tras.

Można więc zakładać, że będzie to luźna gra z niewielką liczbą zagrań służących blokowaniu innych graczy. Teoretycznie to prawda... dopóki nie zwrócimy uwagi na to, za co przyznawane są punkty. Gracze dostają na start pieniądze, które wydawać będą – oprócz kart – na budowanie tras. Jeśli zajmuję trasę jako pierwszy, płacę bankowi. Jeśli jednak buduję tory na odcinku, który był już zajęty przez innego gracza, opłatę uiszczam do jego kasy. Na końcu gry przyznawane są dodatkowe punkty w zależności od poziomu zasobności portfela, a nagrody są bardzo wysokie.

Z tą mapą mam spory problem. Idea jest ciekawa, ale to powoli przestaje być już łamigłówka o łączeniu punktów na mapie. Zamiast tego zaczynamy ostro liczyć pieniądze, których niewielkie przepływy mogą mieć decydujące znaczenie dla wyniku. Średnia wartość punktowa biletów również wzrosła. Przez to cała rozgrywka polega na wykonywaniu niewielkich ruchów, z których każdy może przynieść w ogólnym rozrachunku zysk lub stratę rzędu dwudziestu punktów. Nie jest to łatwe, może być satysfakcjonujące, z pewnością jest, jak na serię **Wsiąć do Pociągu**, nietypowe.

pem terenu, który naprawdę w danym miejscu występuje. W ten sposób kolory na planszy są pogrupowane trochę bardziej regularnie i „obszarowo” niż zazwyczaj, a trasy szare występują w dosłownie kilku miejscach na planszy. Największą jednak zmianą w stosunku do oryginału jest wprowadzenie do gry nowej talii: kart terenów, z której to możemy kompletować karty w podobny sposób jak karty wagonów. Zajmując trasę odpowiadającą kolorem karcie terenu, którą posiadamy, możemy ją odrzucić, aby podwoić swoje punkty za ten odcinek. Żeby jednak tego dokonać, nie możemy mieć mniej kart tego konkretnego terenu niż którykolwiek z innych graczy.

Z ostatnich dwóch zdań można wywnioskować parę rzeczy. To, że koncepcja kart terenu jest nieco abstrakcyjna, mało intuicyjna i niezbyt, że tak to ujmę, elegancka w stosunku do zasad podstawowych. Oraz to, że przy odpowiednim kombinowaniu można próbować ignorować bilety, skupiając się na zajmowaniu długich tras i podwajaniu punktów. Czy brzmi to na tyle intrygująco, żeby zysk na zróżnicowaniu rozgrywki zrekompensował stratę na prostocie zasad? To już kwestia indywidualna. Raczej nie polecałbym **Afryki** jako pierwszego rozszerzenia do zakupu.

Najnowsze mapy wydane przez Rebelę wnoszą do rozgrywki dwie ciekawe zasady. W przypadku **Francji** zabawa rozpoczyna się tak naprawdę nie od budowy połączeń, a... budowy torów! Nowy wariant akcji dobierania wagonów pozwala graczowi wziąć dowolną dostępną część torów i położyć ją na planszy, na pustym podkładzie kolejowym. Rozwiązanie to wprowadza do gry nieco negatywnej interakcji, ponieważ puste podkłady kolejowe o różnych długościach krzyżują się ze sobą, a w momencie przecięcia ich przez część torów, nie można już nic na nich zbudować. Z jednej strony, budując tor, nie mamy pewności, że uda nam się stworzyć na nim połączenie, ponieważ musimy doczekać do swojej tury, z drugiej zaś jeżeli nie podejmujemy tego ryzyka, nie wybudujemy nic. Mapa ta pokazuje pazur przy czterech i pięciu graczach, ale w dwójkę lub nawet trójkę osób jest zbyt przewidywalna.

Druga z map, **Dziki Zachód**, wprowadza możliwość grania w sześć osób, co już samo w sobie jest bardzo fajnym pomysłem, jeśli tylko posiadacie wystarczająco duży stół, a wasi znajomi nie cierpią na paraliż decyzyjny. Nową mechaniką dla tej mapy jest wymóg tworzenia połączeń prowadzących do miasta należącego do danego gracza. Koniec więc ze skakaniem po mapie w dowolny sposób: tutaj swoje kolejowe imperium budujemy w bardzo uporządkowany sposób, krok po kroku, miasto po mieście. Takie podejście do rozgrywki może nie wszystkim przypaść do gustu, ponieważ dość łatwo popełnić błąd, którego naprawa jest bardzo trudna lub wręcz niemożliwa. Z tego powodu polecam tę mapę raczej graczom zaawansowanym.

Wsiąć do Pociągu: Afryka

Ciuniek



Za stworzeniem mapy Serca Afryki do **Wsiąć do Pociągu** stał pomysł, aby kolory tras połączyć tematycznie z ty-

Wsiąć do Pociągu: Francja i Dziki Zachód

Sting





Aeon's End

nieco inne
budowanie
talii

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Bardzo lubię gry, które są oparte na mechanice budowania talii. Zawsze chętnie szukam i sprawdzam kolejne tytuły, w których gracz musi budować swój deck w trakcie rozgrywki. Tak właśnie trafiłem na Aeon's End. To kooperacyjny deckbuilder, w którym gracze walczą z nienazwanymi monstrami. Deckbuilder, który jak się okazało, nieco inaczej podchodzi do tematu składania talii.

Świat się skończył. Przynajmniej ten w **Aeon's End**. Zniszczyły go tajemnicze kreatury spoza Wyłomów. Na szczęcie zostało się niewielkie miasteczko Gravehold, w którym specjalnie wyszkoleni Magowie Wyłomu (czyli postaci graczy) nie tylko dają odpór Nienazwanym, ale i starają się przywrócić świat, który wszyscy znali.

Już od początku widać mocną, przygodową otoczkę gry. Każdy z graczy ma własną postać, która posiada zdolność specjalną, punkty życia i kontroluje cztery Wyłomy, w różnym stadium otwarcia. Każda z postaci ma też nieco inną talię startową i inne karty na rękę. No właśnie. Tu kryje się pierwsze zaskoczenie. Karta postaci mówi graczowi, jakie karty ma na rękę rozpoczynając grę, a jakie w talii. Co więcej, mówi też, w jakiej kolejności są one ułożone w talii.

Dalej jest już trochę bardziej standardowo. Na stole pojawia się rynek kart, z którego będziemy kupowali nowe karty do talii. Zawiera on dziewięć stosów, z czego trzy to Klejnoty, dwa Relikty, a pozostałe cztery Czary. Taki układ pozwala na lepszy balans „zakupów” i czyni grę płynniejszą. Oczywiście karty w poszczególnych rodzajach jest więcej, ale można je losować do ryneczku dzięki talii Randomizerów.

Kolejny punkt, który może nieco dziwić, to wybór naszego przeciwnika. Można wziąć jednego z czterech potęż-

nych bossów. Każdy z nich ma swoją unikatową mechanikę, której trzeba się będzie przeciwstawić. Każdy boss ma również swoją własną talię kart, w której znajdziemy ataki, moce specjalne i stwory. Te karty miesza się z podstawową talią Nemesis, aby przygotować deck, który ma zniszczyć miasteczko Gravehold i postaci graczy. Czasem dochodzi do tego kolejna talia kart związana ze specjalną mocą Nemesis, czasem zaś żetony, jest więc ciekawie.



Kiedy zaś zaczynamy grać, robi się coraz ciekawiej. Na początek określamy kolejności w turze. Odbyna się to przy użyciu talii inicjatywy. Znajdują się w niej dwie karty Nemesis oraz odpowiednia liczba kart graczy, tak aby było ich dwa razy więcej niż kart wroga. Następnie na początku rundy talia ta jest tasowana i po kolei ciągnie się z niej karty, aby zobaczyć, kto wykona swoją turę. Kiedy talia się skończy, kończy się runda. Talia tasowana jest ponownie i lecimy z kolejną rundą. Jest to niezwykle ciekawe i wymuszające nieco inne podejście do rozgrywki rozwiązanie.

Dalej nietypowo wygląda sposób rozgrywania tur przez graczy. Zaczynamy od rzucenia czarów, które zostały wcześniej przygotowane na przypisanych graczowi Wyłomach. Tak, dobrze widzicie. Czarów nie rzuca się w tej grze ot tak sobie. Najpierw trzeba je przygotować, aby móc rzucić je w nadchodzących rundach. Wymaga to również skupienia swojej uwagi na otwieraniu zamkniętych Wyłomów, aby zrobić sobie więcej miejsc na czary.

Następnie nadchodzi czas na zagrywanie kart z ręki. W tym momencie zagrywamy Klejnoty, aby zdobyć Eter, za który kupujemy karty z rynku lub wydajemy go na otwieranie Wyłomów i ładowanie swojej zdolności specjalnej. Zagrywamy Relikty, aby wykorzystać zdolności tych kart. Zagrywamy też czary, jednak jak napisałem już wcześniej, nie rzucają ich bezpośrednio, a ustawiamy najpierw w otwartych Wyłomach, aby w kolejnych turach móc użyć ich zdolności (czarów, nie Wyłomów). W końcu dobieramy karty na rękę do górnego limitu. Inaczej niż w standardowych deckbuilderach, tu nie musimy zagrywać w rundzie wszystkich kart. Możemy zostawić coś na kolejną turę.

I tu pojawia się najfajniejszy motyw całej gry. Jeśli podczas dobierania kart skończy się nam talia, a nadal musimy pociągnąć kartoniki, bierzemy stos kart odrzuconych i NIE tasujemy go. Po prostu odwracamy cały stos rewersem do góry i w ten sposób tworzymy nową talię. Jest to prawdziwe „budowanie talii”. Nie tylko dokładamy do niej nowe karty, ale również odrzucając je w odpowiedniej kolejności, układamy je w decku w taki sposób, aby w przyszłości mieć szansę na dobranie jakiejś kombinacji. Kapitalny pomysł.

A co dzieje się, kiedy nadchodzi tura naszego wroga, czyli Nemesis? Najpierw uruchamia on wszystkie karty, które przed nim leżą, a następnie ciągnie jedną kartę ze swojej talii i rozpatruje ją. Jeśli to karta ataku, wchodzi ona natychmiast w życie. Jeśli to kolejny wróg, zostaje wyłożony



na stół i będzie nas dziabął (albo co gorsza będzie atakował Gravehold) dopóki go nie zneutralizujemy. Może się też trafić karta Mocy. Taka karta dostaje kilka znaczników Mocy (jest to zawsze określone na karcie) i czeka aż owe znaczniki z niej nie spadną. Gdy spadną, aktywuje się i robi naprawdę straszne rzeczy. Na szczęście gracze mają możliwość (w większości przypadków) na usunięcie tej karty z gry bez jej aktywowania. Zwykle jednak koszt tego jest spory i bolesny.



I tak tura za turą, runda za rundą, gramy aż ktoś wygra. Gracze wygrywają, gdy zabiją bossa lub gdy przeżyją do końca jego talii, a miasto Gravehold nadal będzie stało. Nemesis wygrywa, gdy Gravehold straci wszystkie punkty życia albo wszyscy gracze stracą swoje punkty życia (nie odnosi się to do gry solo z jednym magiem). Jak się domyślicie, łatwiej jest przegrać niż wygrać.

I to w zasadzie wszystko. Ale czy aby na pewno? Okazuje się, że trzy zmiany w mechanice robią z **Aeon's End** niesamowitą grę. Losowy wybór kolejności rozgrywania tury zawsze daje niepewność co do tego, czy uda się wprowadzić nasz plan w życie. Konieczność przetrzymania czaru co najmniej turę na Wyłomie też sprawia, że coś może pójść nie tak. Z drugiej strony, czasem dostaniemy nowy, fajniejszy cel dla naszych fajerwerków. No i w końcu mechanika odwracania stosu kart odrzuconych. Tworzenie nowej talii bez tasowania kart. Pomysł tak dziki i przewrotny, że na początku nie wierzyłem, iż to może zadziałać. A jednak działa, wymaga jednak nieco większego kontrolowania tego co, jak i kiedy zagrywamy lub odrzucamy.

Całości obrazu dopełniają kapitalnie zrobieni bossowie, czyli Nemesis. Cztery różne monstra z ciekawymi mechanikami, które zmuszają do różnych sposobów rozgrywki. Jasne, zawsze używacie Klejnotów i Reliktów oraz rzucacie czary, ale przy każdym bossie, na co innego musicie zwracać uwagę. I to naprawdę działa.

Aeon's End to świetnie skrojony *deckbuilder*. Mechaniczne zmiany wyszły mu na dobre. Może nie zapoczątkują one nowej fali *deckbuilderów*, ale na pewno udało się im zrobić z **Aeon's End** unikatowe doświadczenie w tym gatunku. A że oprócz tego jest to naprawdę fajna gra, to tym lepiej. I ma już dodatki z kolejnymi kartami, nowymi magami i co najistotniejsze: nowymi Nemesis. Nic tylko kupować i grać.



Aeon's End

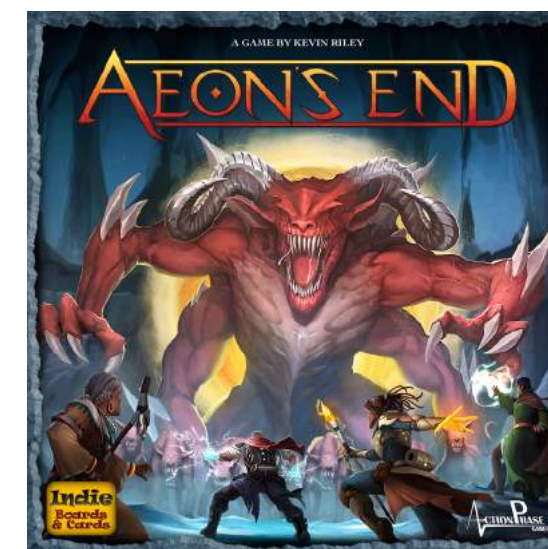
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 14+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 199,95 złotych

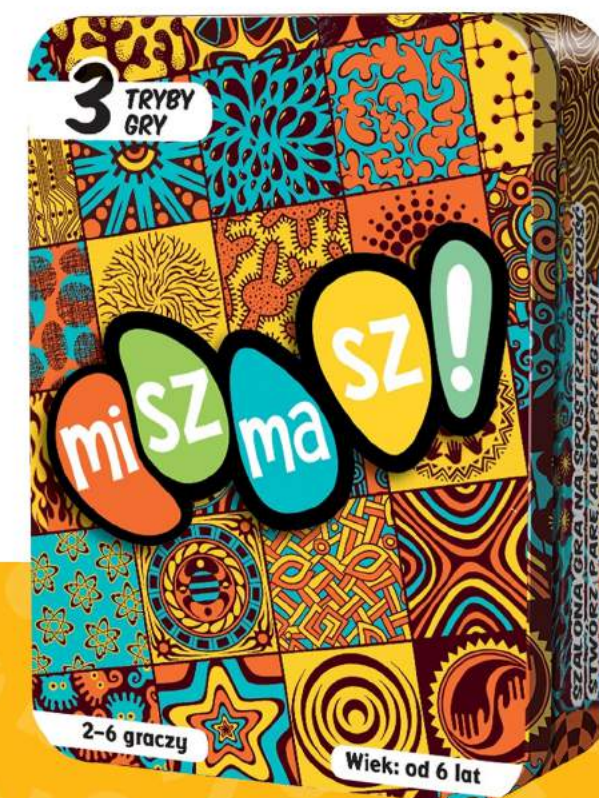


- mechanika „odwracania stosu kart odrzuconych”,
- ✓ • losowa kolejność graczy,
- różne mechaniki Nemesis,
- spora różnorodność.



- na początku może być niezbyt intuicyjna.

miSZmaSZ!



rebel

Nowa imprezówka od autora Jungle Speed!



ANACHRONY

Anachrony

węgrzy nie
gęsi, swoje
euro mają

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Ta recenzja powinna być napisana czcionką, którą wykorzystuje się w menu najslynniejszych i najdroższych restauracji świata. Co więcej, czcionka powinna być w kolorze złota lub przynajmniej srebra. Wygląd tekstu powinien bowiem dopasować się do boskiej wręcz jakości wykonania Anachrony, gry węgierskiego wydawnictwa Mindclash Games, o którym było głośno za sprawą ich pierwszej gry Trickerion.

Anachrony zostało ufundowane na platformie **Kickstarter**, zbierając ponad czterysta czterdzieści tysięcy dolarów. Grę wsparło ponad cztery i pół tysiąca osób. Musicie przyznać, że liczby te robią wrażenie, biorąc pod uwagę, iż mamy tu do czynienia z grą euro o sporym stopniu ciężkości. To nie **Eksplodujące Kotki**, których mechanikę można opisać trzema słowami. **Anachrony** to kawał solidnego produktu skierowany raczej do doświadczonych graczy.

Tytuł opowiada o dalekiej przyszłości, w której ludzkości grozi ogromny kataklizm. Gracze wcielają się w przywódców, którzy chcą najlepiej przygotować się do życia po tragedii. Temat może niezbyt oryginalny, ale pozwolił twórcom na popuszczenie wodzy fantazji, jeśli chodzi o wykonanie i oprawę graficzną gry. Gra składa się z dwóch potężnych i ciężkich pudeł wypełnionych po brzegi zawartością. Mamy tu bardzo grube plansze i żetony, masę kart, nietypowych kości oraz znaczników. Wszystko to świetnie wykonane i bardzo dobrze narysowane. Mam wrażenie, że kilka elementów mogłoby być większych lub ładniejszych, ale ogólne wrażenie jest oszałamiające. Dodatek wprowadza figurki egzoszkieletów, które prezen-

tują się świetnie na stole. Co ciekawe, nie wprowadzają one żadnej nowej mechaniki i po prostu uatrakcyjnają wygląd gry. Jeśli lubicie ładne i spójne graficznie gry wydane w wysokiej jakości, **Anachrony** powinno was zadowolić.

W związku z przepychem i wielkością elementów gra zajmuje ogrom miejsca na stole. Pomimo tego, że posiadam naprawdę sporą przestrzeń do grania, miałem problem z pomieszczeniem wszystkich plansz, planszetek i żetonów. Widać to szczególnie wtedy, gdy gra się w komplecie czterech osób. Mnogość elementów sprawia, że grę dość długo przygotowuje się do rozgrywki. W pierwszej partii trwało to blisko pół godziny. Na szczęście mądre spakowanie elementów pozwala ten czas skrócić o połowę.



Główny mechanizm **Anachrony** oparty jest o stary, dobry worker placement, do którego dorzuciono kilka cie-

kawych pomysłów. Gracze operują na dwóch planszach – głównej, czyli stolicy i swoich prywatnych, na których przygotowują się do życia po apokalipsie. Pomysł gry polega na tym, że większość ciekawych akcji znajduje się w stolicy, do której dostęp mają tylko robotnicy posiadający egzoszkielety chroniące ich przed skażeniem. Gracze co rundę, a gramy ich od pięciu do siedmiu, muszą zdecydować, ile akcji wykonają, wykorzystując planszę główną. Im więcej ich robią, tym jest to droższe, ponieważ każde wykorzystanie egzoszkieletu kosztuje cenną wodę i energię.

Drugim pomysłem jest wykorzystanie w grze czterech typów robotników. Każdy z nich wykonuje pewne akcje lepiej, inne zaś gorzej. Gracze w trakcie gry muszą przede wszystkim decydować, ile akcji i którymi robotnikami chcą wykonać. Niby te pomysły są znane z innych planszówek, mam jednak wrażenie, że w **Anachrony** są one bardzo zgrabnie i schludnie połączone.

Innym ciekawym mechanizmem jest pomysł na podróże w czasie. Gracze mogą bowiem pożyczać z przyszłości część zasobów, które nieoddane, zabiorą im punkty na końcu gry. Podobne rozwiązanie widziałem już w jednym z dodatków do **Eclipse**, tutaj jednak jest to powiązane z tematem i światem gry.

Poza powyższymi pomysłami **Anachrony** to tak naprawdę powiększanie puli swoich pracowników, zbieranie różnych zasobów i zamienianie ich w budynki dające punkty zwycięstwa. W grze mamy też pewnego rodzaju wyścig, gdyż na początku partii ujawniamy cele dla wszystkich grających. Ten, kto wypełni je najlepiej, dostanie przypisane do nich punkty zwycięstwa.

Rozgrywka w **Anachrony** jest bardzo przyjemna. Niczym nie zaskakuje, ale oferuje wiele różnych dróg prowadzących do zwycięstwa i pozwala na próbowanie różnych strategii. Miłośnicy negatywnej interakcji nie znajdą tu jej zbyt wiele. Jak to w standardowych grach euro bywa,

przede wszystkim inni będą przeszkadzać sobie poprzez blokowanie akcji. Z drugiej strony to gra optymalizacyjna, a nie konfrontacyjna i trzeba to przed partią zaakceptować. Bardzo podoba mi się przebieg gry i odczuwalny rozwój swojej rasy. Mamy tu bowiem budowanie silniczka i wprowadzanie go w ruch. Mocno czuć, że nasze działania i podejmowane decyzje na początku rozgrywki mają wpływ na kolejne rundy gry. W **Anachrony** gracze przede wszystkim borykają się z niedoborem zasobów potrzebnych do realizacji planu. Ten jest mocno odczuwalny i sprawia, że podczas partii sporo należy pogłównkować, żeby optymalnie wykonywać swoje akcje.



Gra cechuje się sporą regrywalnością dzięki zmiennemu układowi początkowemu. Kolejne partie różnić się będą dostępnymi budynkami, superprojektami, celami ogólnymi, a także zdolnościami specjalnymi naszych liderów. Poza tym plansze graczy są dwustronne i dla urozmaicenia rozgrywki możemy je podczas przygotowań obrócić na drugą stronę. Pierwsze rozgrywki trwają dość długo, ale zrozumienie wszystkich zależności pomiędzy polami na planszy i przetestowanie działania końcowej punktacji zajmują graczom chwilę. Potem możemy założyć, że sama partia trwa pudełkowe trzydzieści minut

na gracza, nie licząc rozkładania wszystkich elementów. **Anachrony** to solidny tytuł, który może niczym specjalnym nie zaskakuje, ale nie ma też zgrzytów mechanicznych i nie jest tylko kickstarterową wydmuszką z pięknymi elementami oraz mechaniką rodem z **Chińczyka**.



Gra jest niezależna językowo, a świetnie przetłumaczona przez Pawła Smoczyka instrukcja jest ogólnie dostępna w serwisie **BoardGameGeek**. Jej autorom można pogratulować redakcji, gdyż pomimo wielu zasad, została ona przygotowana w przejrzysty sposób.

Anachrony to bardzo solidny tytuł z bajecznym wykonaniem. Miłośnicy euro docenią zastosowane w grze rozwiązania i będą się przy niej bardzo dobrze bawić. Jeśli nie jesteście gadżeciarzami, spokojnie możecie odpuścić sobie zakup dodatku z plastikowymi egzoszkieletami. Ten tytuł powoduje, że z ciekawością będę spoglądał na kolejne propozycje węgierskiego wydawnictwa.

Anachrony

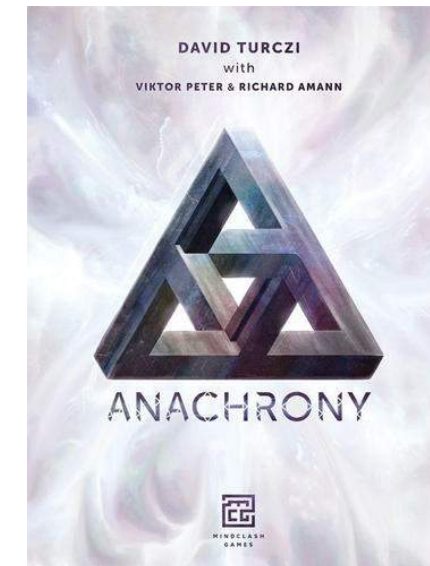
Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 15+

Czas gry: 30-120 minut

Cena: 279,95 złotych



- ✓ obłędne wykonanie,
- ✓ bardzo zgrabnie działająca mechanika,
- spora regrywalność.

- ✗ długie przygotowanie rozgrywki,
- ✗ kilka modułów dodatkowych niewiele wprowadza do rozgrywki..



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

planszów-
kowe
przesady

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...

To moje!

Najbardziej klasycznym przykładem jest kolejność dobierania kart. Część graczy, jeśli zapomnieli dobrać kartę, po prostu dobierze pierwszą z wierzchu. Duża część jednak krzyknie: „czekaj, najpierw ja!” w momencie, gdy do dobierania zbiera się już kolega lub koleżanka z lewej. Zakryta karta jest oczywiście dla nas jednocześnie najlepszą, najgorszą i każdą pośrednią – jednak jest „nasza”, już

ją przecież mentalnie rozdaliśmy, jest nam zapisana. Tak, ja też nalegam na rozdawanie kart zgodnie z kolejnością. W towarzystwie potrafię się powstrzymać od wyjawiania takiej neurozy i po prostu przegrywam sobie po cichutku, jednak w stałym gronie – co to to nie, będzie rozdane jak powinno!

Nawet jeśli w danym gronie nie ma osoby naciskającej na dobieranie po kolei, prawdziwym testem takich skłonności jest przetasowanie pozostałej części talii przed jej wyczerpaniem. Ze stu sześćdziesięciu kart zostało jeszcze pięćdziesiąt do dobrania i leżą w losowej kolejności. Sama myśl o przetasowaniu tych pozostałych pięćdziesięciu kart budzi jakiś nieokreślony niepokój, a także całkiem określone protesty, że „tak się nie robi”.

Podłoga nie gra!

Rzut kością, mimo rewolucji niemieckiej, nadal jest ważną częścią wielu rozgrywek. Podczas takich partii daje się usłyszeć zawołanie w stylu „podłoga nie gra” oznaczające, że kostka spadająca na podłogę nie liczy się do rzutu i należy ją przerzucić. Nie potrafię powiedzieć, czemu dokładnie tak jest, sam jednak też tej zasady domyślnie używam. Wystarczy mieć jednego kolegę, który rzuci okiem na wynik na dywanie i dopiero po tym „przypomni” sobie, że podłoga nie gra, żeby stać się wyznawcą którejś z wersji tej zasady i trzymać się jej zawsze oraz wszędzie.

Mam też życiową anegdotę związaną z kośćmi. **Chaos w Starym Świecie** jest grą przeze mnie lubianą i szanowaną. Klasycznie grający Khornem po przegranych partiach skarżą się na zły los. Większość ponarzeka i żyje dalej, jednak jeden znajomy, szczególnie dotknięty brakiem łaski losu dla jego ambitnych zamierzeń, postanowił coś z tym zrobić. Doszedł do wniosku, że skoro kości „wybuchają” na szóstkę, dobrze dodać im energii. Postanowił je ładować poprzez trzymanie między partiami na kaloryferze.

Wedle jego słów – działało świetnie.



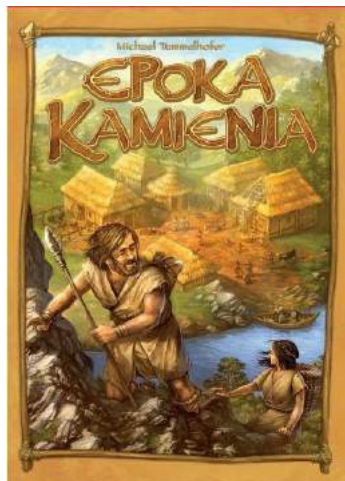
Pozytywne myślenie

Umysł poszukujący wzorów z odpowiednią determinacją znajdzie je z całą pewnością. Mój na przykład szybko zauważył, że kości „zapamiętują” jak leżały. To znaczy: jeśli przez pół gry leżały na stole „szóstką” do góry, to przy rzucie będą chciały wrócić do tej pozycji. Dlatego też staram się tak je właśnie układać. Grając Khornem, mam pewną pulę, której nie udostępniam innym do rzucania – czekają one „szóstką” do góry na swoją kolej ofiarowania krwi dla boga krwi.

Zły dotyk

Kości mają swoją pewną energię, ludzie mają pewną swoją energię. Dlatego dotykając cudzych kości, można je zepsuć. Psychologowie nazywają to myśleniem magicznym – stąd wiemy, że niewielu psychologów grało w gry plan-

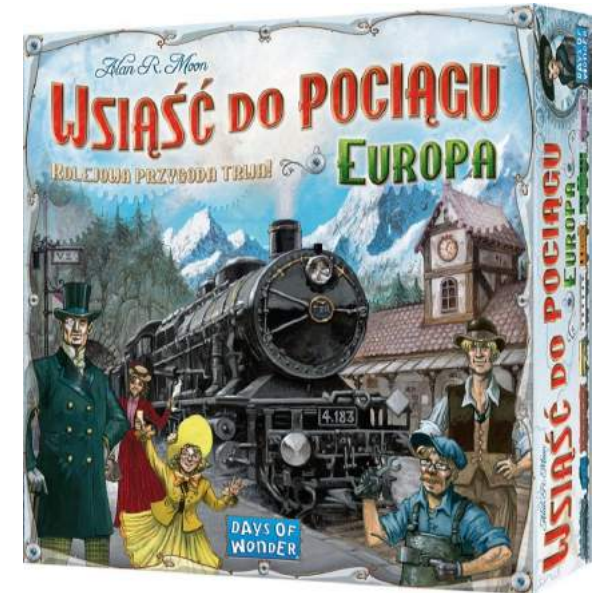
szowe, więc niewielu doświadczyło realnych efektów „zepsucia” kości. Wiadomo o co chodzi – w kasynie stojąca obok 9/10 kobieta chuchnięciem sprawia, że spocony hazardzista wyrzuca potrzebny mu wynik. W przypadku gier planszowych występują osobnicy mający klasycznie fatalne rzuty. Seria „jedynek” sprawia, że trzech drwali w **Stone Age** przyniesie z lasu jedno drzewo. W kolejnej rundzie pięciu przyniesie dwa drzewa. I tak plany biorą w łeb, a łotka zyskuje wzięcie w towarzystwie. Człowiek ten, oprócz pecha prywatnego, ma też tak zwany „zły dotyk” – wykonanie przez niego rzutu kośćmi nieodwracalnie je psuje, sprawiając, że strona z „szóstką” staje się dwukrotnie cięższa od innych. Szczególnie przesądni grają własnymi kośćmi, inni po prostu trzymają je z daleka od pechowca.



Po prostu grajmy zgodnie z zasadami

Dużo grałem w brydża i pokera, duża część gier planszowych ma karty. Tysiące rozgrywek pokazały, że pewne rzeczy robi się w określony sposób i tyle, inaczej to po prostu nie działa. Patrząc więc podejrzliwie, gdy nagle ktoś rozdaje po dwie karty. Nie po jednej, po kolei, jak należy, ale po dwie. Albo po trzy. Albo zaczyna od siebie zamiast od osoby po lewej. Każdy dostaje złe karty, gra się nie klei, jakieś to bez wyrazu. Tak nie można. Tylko teraz – czy to

zwykły przesąd? Potasowane karty powinny być ułożone w sposób losowy, nieszczególnie ma więc znaczenie, które konkretnie dostanie dany gracz. Eksperymenty raz po raz pokazują, że człowiek ani nie jest dobry w ocenianiu czy dany ciąg jest losowy, ani nie jest dobry w generowaniu ciągów losowych. Każdy z nas posiada zestaw przekonań dotyczących „stopnia losowości” układu. Dociągając trzecią lokomotywę z rzędu we **Wsiąść do Pociągu**, zapewne usłyszymy stwierdzenie „źle potasowane”. Moim prywatnym przekonaniem jest, że rozdawanie po dwie karty jest zaburzeniem tego losowego układu. Tak, wiem, że to bzdura. Ale skoro gramy zgodnie z zasadami, to rozdawać również warto zgodnie z zasadami, nawet jeśli są niepisane i obowiązują tylko w danej grupie. Inaczej to po prostu nie działa.





W Roku Smoka

Wielki Mur,
wielkie
nadzieje

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

W Roku Smoka uważałem zawsze za jedną z moich większych planszówkowych zaległości. Szczególnie, jeśli w odpowiedziach na skierowane do mnie pytania o ulubionych projektantów zawsze gdzieś pojawi się nazwisko Stefan Feld. Tak się jednak złożyło, że nie mogłem wykrzesać z moich współgraczy żadnej chęci to sięgnięcia po ten tytuł i dopiero premiera jubileuszowej edycji na dziesięciolecie jej pierwszego wydania pozwoliła mi ten impas przełamać.



A więc zagrałem. I pierwsze, o czym pomyślałem, oglądając nowe wydanie, to coś na kształt żalu. Po cichu liczyłem, że gra przejdzie przynajmniej niewielki lifting graficzny, tak jak zrobiły to kolejne wydania **Puerto Rico** lub **San Juan**. Poza trochę świeższą farbą na kafelkach i planszy, wizualnie jednak nie zmieniło się nic. A szkoda, ponieważ o ile

wszystkie rozwiązania są funkcjonalne i czytelne, o tyle nie nazwałbym ich cieszącymi oko. Chociaż nawet przy tej funkcjonalności trzeba postawić gwiazdkę – w nowym wydaniu już od razu znajdują się dwa małe dodatki, których istnienia główna plansza nie przewiduje (bo jest po prostu przedrukiem starej) i nie ma dla nich na niej miejsca. Niezbyt profesjonalne rozwiązanie.

Przejdźmy jednak do rozgrywki. **W Roku Smoka** ma w środowisku opinię gry, która na każdym możliwym kroku bije graczy po równo, wdeptuje ich w ziemię i przyznaje zwycięstwo temu, który najlepiej się przed nią obronił. I całkiem słusznie. Sednem gry jest zarządzanie liczbą i wielkością swoich pałaców, w których umieszczamy pracowników zwiększających efekty wykonywanych przez nas akcji przy założeniu, że gra będzie chciała je nam na różny sposób zniszczyć. Na początku gry losowany jest układ wydarzeń, które będą kształtowały naszą rozgrywkę. A to trzeba będzie odeprzeć atak Mongołów, a to zapłacić podatek, a to dostarczyć żywność w trakcie suszy. Jeśli zawiedziemy, nasi pracownicy giną, jeśli pałace zostają puste, niszczej. Tyle o idei rozgrywki.

Tor wydarzeń na pierwszy rzut oka nie wydaje się zróżnicowany – jest ich dosłownie kilka i każde w trakcie gry powtarza się dwukrotnie. Kolejność ich ułożenia wpływa jednak na rozgrywkę w sposób zaskakująco diametralny. Tak jak pracownicy, wydarzenia również związane są z konkretnymi akcjami, które chcemy w trakcie gry wykonywać i tworzą coś w rodzaju kompletów: susza, rolnik, zbieranie ryżu. Albo festyn, wytwórca fajerwerków i zbieranie sztucznych ogni. Te aspekty nie są powiązane ze sobą mechanicznie same przez siebie. Nie ma tu przerabiania zasobów jednych w drugie albo elastycznego modyfikowania strategii. Jeśli pojawią się jakieś zależności, to właśnie poddyktowane wydarzeniami – nie przed wszystkimi uda się obronić, więc kogoś trzeba będzie poświęcić. A że druga susza minęła, rolnik raczej mi się już nie przyda...

W Roku Smoka jest więc grą do szpiku kości strategiczną, cierpiącą również na syndrom krótkiej kołderki połączony z zespołem „chciałbym wykonać jeszcze jedną akcję, ale nie mogę”. I fajnie. To może się podobać. Ba! Nawet mi podoba się w więcej niż połowie przypadków. W tym konkretnym dochodzi jednak jeszcze jedno rozwiązanie, o którym wcześniej nie wspominałem. Zarządzanie pałacami i zatrudnianie pracowników to tylko połowa każdej rundy. Nie mniej kluczowe jest to, co robi się wcześniej. Każdy z graczy wybiera akcję, którą chce wykonać w danej rundzie. Kolejność jest ustalana przez graczy na podstawie ich wcześniejszych wyborów na zasadzie: im mniej przydatnego w tej chwili pracownika zatrudniam, tym większe mam szanse na bycie pierwszym graczem. Akcje podzielone są na grupy w losowy sposób i jest ich tyle, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Jeśli wybieram akcję z grupy, z której nikt jeszcze nie korzystał, jest to darmowe. W przeciwnym wypadku muszę zapłacić trzy monety do banku, a monet w tej grze nie ma zbyt wiele.



I teraz lekki reset recenzji, taka przerwa na przemyślenia. To, co najbardziej przyciąga mnie do gier w ogóle, ale eurosucharów w szczególności, mógłbym skrótowo zawrzeć w nazwie: drzewko decyzyjne. Każda decyzja, którą podejmuję powinna mieć wpływ na moje przyszłe decyzje,

otwierać kolejne opcje w przyszłości i sprawiać, że drzewko rozpościera swoje gałęzie szeroko. A moją satysfakcją z gry jest szukanie właściwej ścieżki po tych gałęziach i szacowanie szans na powodzenie przy każdej decyzji.

W Roku Smoka, pomimo swojej strategiczności i ogromnej dozie informacji ujawnianej już na początku rozgrywki, ku mojemu zaskoczeniu nie zapewniła mi tych wrażeń.



Przez dwie pierwsze rundy mamy spokój, gra zaczyna atakować dopiero od trzeciej. Rozsądnie byłoby więc przygotować się do wydarzenia, które uderzy w nas właśnie wtedy, ponieważ utrata pracownika na wczesnym etapie gry zmniejsza moje drzewko decyzyjne w przyszłości. Każde wydarzenie jest związane z konkretnym zasobem pozyskiwanym przy użyciu konkretnej akcji i nie mam sposobu na przygotowanie się do niego inaczej. Mój algorytm



wyglądał następująco: czy interesujące mnie pole jest dostępne? Jeśli nie, czy wydarzenie dotknie mnie na końcu tej tury? Jeśli nie, spokojnie przygotowuję się do kolejnego lub staram się o zdobycie trzech monet (mogę to zrobić zawsze), aby w kolejnej rundzie mieć pewność, że będę mógł się obronić. I tak przebiegała dla mnie połowa każdej rundy. Dosyć szybko potrafiłem definiować potrzeby i cele. Drzewko przez cały czas miało tylko trzy gałęzie. Zaczynałem się nudzić.

Wszyscy, z którymi spotkałem się przy **W Roku Smoka** twierdzili, że gra jest raczej ciężka i dosyć trudna. Dlatego raczej dziwnie czuję się pisząc, że wydała mi się zbyt prosta oraz oczywista. Nic jednak nie poradzę na to, że tak właśnie było. Część z pałacami i pracownikami oraz ograniczeniem, że pracownika każdego typu mogę zatrudnić raz w trakcie gry (z wyjątkami, ale to nie instrukcja tylko recenzja, więc nie będę wnikał) to całkiem fajna łamigłówka, ale część z wybieraniem i wykonywaniem akcji jest dla mnie zupełnie nieciekawa oraz schematyczna. Sytuację ratuje trochę dodatek **Wielki Mur**, który wprowadza nową akcję łamiącą dotychczasową zależność: jedno pole przyporządkowane do jednego zasobu i wprowadza do rozgrywki nieco elastyczności, ale nie sprawia, że gra zyskuje zbyt wiele w moich oczach.



W Roku Smoka

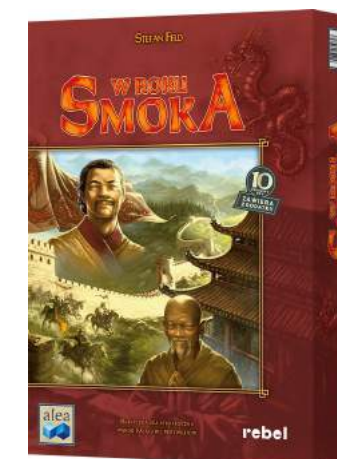
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 90 minut

Cena: 149,95 złotych



- strategiczna rozgrywka i daleko-osiężne planowanie,
- ciekawe zarządzanie pracownikami i pałacami,
- wrażenie ciągłej presji kierującej rozgrywkę,
- potencjalnie: bardzo duża regrywalność.

- schematyczność etapu wyboru akcji do wykonania w danej rundzie,
- nie ząbienie się mechanik i zasobów,
- przez te dziesięć lat można było zrobić lifting graficzny.



fotorelacja z targów SPIEL 2017

targi odwiedził

Piotr „Żucho” Żuchowski

Targi SPIEL w Essen to najważniejsza na świecie impreza branży gier planszowych. Jej tegoroczna edycja odbyła się w dniach 26-29 października i przyciągnęła rekordową liczbę odwiedzających. Według oficjalnych danych organizatorów, w SPIEL (tradycyjnie połączonym też z komiksowymi targami Comic Action) tym razem udział wzięło sto osiemdziesiąt dwa tysiące osób. Wydarzenie jest co roku otwarte dla zwiedzających od czwartku do niedzieli, jednak dla wystawców i przedstawicieli mediów oficjalnie zaczyna się już w środę – konferencją prasową oraz prezentacją targowych premier w specjalnie wydzielonym pomieszczeniu. Essenowa środa to najlepszy dzień do tego, aby w ciszy i spokoju przyjrzeć się nowym grom oraz porozmawiać z ich autorami oraz wydawcami. W tym roku udało mi się wyjątkowo dużo czasu spędzić w pokoju prasowym, dlatego zdjęcia z niego stanowią pokaźną część niniejszej fotorelacji.

Nie jest to jednak najważniejsza część targów **SPIEL**. Ich esencja to hale ze stoiskami wystawców, głównie planszówkowych wydawnictw i sklepów, gdzie można prze-

testować oraz oczywiście zakupić najświeższe nowości. Trzeba się jednak spieszyć, ponieważ najpopularniejsze tytuły znikają z półek jeszcze przed końcem imprezy. W tym roku ten los spotkał wiele gorących tytułów, między innymi **Photosynthesis**, **Professor Evil and the Citadel of Time**, **Altiplano** i **Azul**. Ta ostatnia pozycja zwyciężyła zresztą w organizowanym na stoisku portalu **Board Game Geek** plebiscycie **GeekBuzz**, w którym uczestnicy **SPIEL** głosowali na najlepsze gry, w jakie mieli okazję zagrać podczas targów. Na podium **Azul** wyprzedził **Charterstone** i **Altiplano**, bardzo wysoko znalazło się też **Dragonsgate College** polsko-rumuńskiego wydawnictwa NSKN Games.

Nasi inni rodacy również mieli powody do zadowolenia. Essenowa publiczność bardzo ciepło przyjęła **InBetween** Adama Kwapińskiego, **The Sanctuary** Przemysława Wojtkowiaka, no i oczywiście wydane przez Portal, długo oczekiwane **Alien Artifacts** duetu Viola Kijowska-Marcin Ropka (najwyżej klasyfikowana według **GeekBuzz** gra polskiego autorstwa). Chyba najfajniejsze w Essen jest jednak to, że poza murowanymi hiciorami, popartymi solidnym marketingiem i kosztownymi kampaniami promocyjnymi, można czasem, przechadzając się po halach (szczególnie tych z wyższymi numerami, czyli bardziej oddalonych od głównego wejścia), trafić na prawdziwe perełki, o których pewnie inaczej w ogóle by się nawet nie usłyszało. Mam nadzieję, że recenzje kilku takich gier znajdziecie w nadchodzących numerach **Rebel Timesa**. Tymczasem zapraszam do zapoznania się z niewielką galerią zdjęć z tegorocznego **SPIEL**. No i do zobaczenia w Niemczech za rok!



Massive Darkness - jeden z ostatnich hitów Kickstartera, prezentowany w pełnej krasie w pokoju prasowym.



Przeboje Rebeli - Domek oraz dodatek do niego, Słoneczna 156



Secrets, czyli nowy Eric Lang, tym razem bez tony fiurek, w minimalistycznej karcianej odsłonie oraz ze współpracy z Bruno Faiduttim.



Nowość od NSKN Games - Akademia Smoczyczych Wrót.



Tegoroczne premiery Mayfair Games



Długo oczekiwany nowy Stefan Feld, czyli Merlin od wydawnictwa Queen Games.



Tak w pokoju prasowym prezentowały się nowości niemieckiej firmy Corax Games...



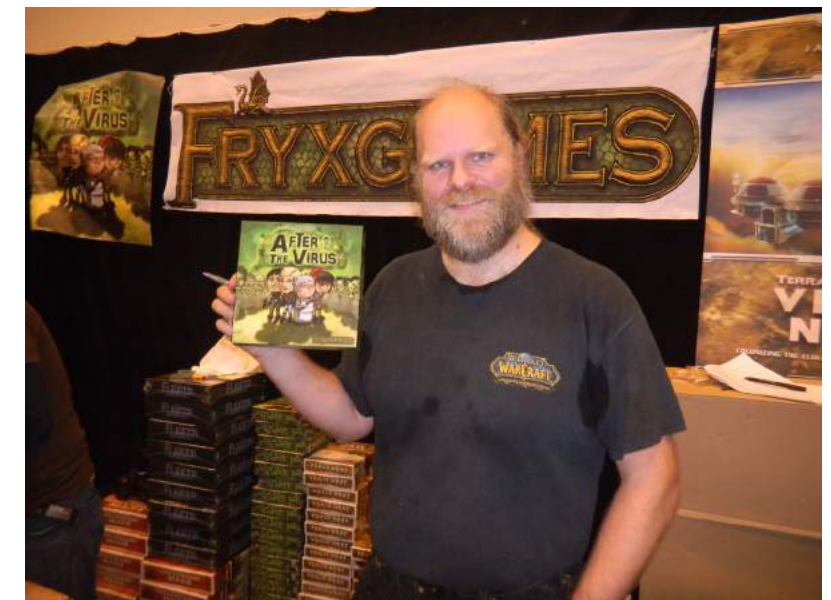
...a tak polskiego wydawnictwa Board&Dice.



Asmodee Shop tuż przed otwarciem.



Strefa pokazowa Queen Games już czeka na graczy.



Jacob Fryxelius, autor m.in. Terraformacji Marsa, chętnie składał autografy na swoich grach, w tym najnowszej - After the Virus.



Wielki hit tegorocznych targów - Photo-synthesis. Tutaj stoisko firmy Blue Orange jeszcze pełne egzemplarzy gry, pod koniec imprezy świeciło pustkami.



Tłumy w strefie pokazowej IELLO, w tle stoisko wydawnictwa Portal.



Jeszcze świeżutkie, imponujące wagą i wielkością pudła z Gloomhaven.



Rzut ogólny na halę nr 2 od strony wejścia.



Jak co roku, w Essen odbyły się Mistrzostwa Świata w Carcassonne. Zwyciężył w nich Polak, Tomasz Preuss - gratulacje!



Pandemic Legacy Sezon 2

71 lat
po
zagładzie

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Pandemic Legacy Sezon 1 uderzył w planszowy świat z siłą wodospadu. Połączenie kultowej gry kooperacyjnej z mechaniką Legacy dało piorunujący efekt. Jak bardzo piorunujący? Zerknijcie na ranking BGG, gdzie pierwszy sezon Pandemic Legacy niczym rakietą wdarł się na pierwsze miejsce i nie zamierza go na razie opuszczać. Po takim starcie Sezon 2 musiał się ukazać, ale miał też wysoko zawieszoną poprzeczkę, do której pokonania aspirował. Czy mu się to udało?

To będzie trudna recenzja, ponieważ nie mogę zbyt wiele napisać, aby nie zepsuć wam zabawy. **Pandemic Legacy** to bowiem gra, w której historię poznajemy w trakcie kolejnych rozgrywek. Trafiamy na zwroty akcji i niespodziewane zdarzenia. Dlatego w niniejszym tekście więcej będzie ogólnych stwierdzeń o tym jak się grało, niż szczegółów. Nie musicie bać się spoilerów. Wszelkie szczegóły, które tu podam, to rzeczy, których można dowiedzieć się po zerknięciu na pudełko lub zaraz po otwarciu gry i przeczytaniu instrukcji.

Jeśli nie graliście w **Sezon 1**, możecie zagrać w **Sezon 2** i nie straciecie ciągłości fabularnej. Możecie jednak zyskać pewne informacje, które mogą odbić się na odbiorze **Sezonu 1**, jeśli będziecie chcieli kiedyś w niego zagrać.

Sezon 2 nie przypomina klasycznego **Pandemica** tak bardzo jak „jedyńka”. Po pierwsze, nie mamy dostępu do całego globu. Gra zaczyna się na skrawku znanego nam świata. Gracze startują z Przystani położonych na morzach i mają dostęp jedynie do dziewięciu miast położonych na wybrzeżach Europy, Afryki i obu Ameryk. Większość plan-

szy jest przeraźliwie pusta, ale z tego co na planszy widać, można bez problemu wyczytać, że w trakcie gry mapa będzie się powiększać, a gracze zyskają dostęp do kolejnych lokacji.



Druga różnica leży w głównej mechanice gry. Nie staramy się już leczyć chorób. Nie wynajdujemy szczepionek, które mają spowolnić rozprzestrzenianie się zarazy. Instrukcja mówi wyraźnie: zaraza uderzyła i niemal zniszczyła świat. Teraz gracze starają się utrzymać przy życiu pozostałych ludzi. Tym razem nie będzie więc zabierania kosteczek z planszy. Gracze będą je natomiast dokładać i będą chcieli, aby było ich tam jak najwięcej. Owe kosteczki to zapasy, które mają zapobiegać rozprzestrzenianiu się choroby. Jeśli w jakimś mieście ich zabraknie, może być naprawdę źle.

A kim są w ogóle postaci graczy? To ludzie, którzy przeżyli na Przystaniach. Na początku gry tworzy się pięciu bohaterów. Nadaje im imiona, wkleja „zdjęcia”, przydziela role i powiązane z nimi cechy. Tych pięć postaci będzie dostępnych dla graczy w trakcie rozgrywki. Ale, jako że to **Pandemic Legacy**, owe postaci będą narażone na różnego rodzaju przykrości. Mogą otrzymać psychiczne blizny obniżające ich skuteczność. Mogą też zginąć, jeśli będą miały wyjątkowego pecha.

Sama rozgrywka toczy się dość standardowym torem. Najpierw gracz sprawdza czy jego postać nie została narażona, czyli czy nie zaczyna tury w mieście, gdzie znajduje się kostka zarazy. Następnie gracz wykonuje do czterech akcji. Porusza się, wymienia kartami z innymi graczami, dostarcza zaopatrzenie i robi wiele innych ciekawych rzeczy. Następnie dobiera dwie karty ze stosu kart gry. Znajdują się tam karty miast, karty produkcji, karty wydarzeń oraz epidemie. Nikt nie chce dociągnąć epidemii, ponieważ zwiastuje to kłopoty.

Potem dociąga się odpowiednią liczbę kart zarazy. Karty te pokazują miasta, w których pojawia się choroba. Jeśli jednak w takiej lokalizacji znajdują się zapasy rozłożone przez graczy, choroba się nie pojawia, a spada jedna kostka zapasów. Jeśli zapasów nie ma, dopiero wtedy pojawia się choroba (której nie da się zdjąć z planszy) i rośnie wskaźnik Incydentów. Odpowiada on wskaźnikowi Rozprzestrzeniania się zarazy z podstawowego **Pandemica**. Osiem Incydentów i gracze automatycznie przegrywają.



Przegrać można zresztą bardzo łatwo. Skończą się karty w talii gry – przegrywamy. Znacznik Incydentów dojdzie do ósmego pola – przegrana. Żeby wygrać, trzeba wykonać odpowiednią liczbę zadań, co wcale nie jest proste.

Gra toczy się przez dwanaście miesięcy. Każdy miesiąc można rozegrać maksymalnie dwa razy, o ile pierwszą grę w danym miesiącu przegramy. Bez względu na wynik drugiej rozgrywki, czas przeskakuje na kolejny miesiąc i fabuła idzie do przodu. Jest ona sterowana talią **Legacy**, z której dobieramy w odpowiednich momentach karty i robimy co nam każą. Fabuła jest też sterowana masą naklejek znajdujących się w swego rodzaju „kalendarzu adwentowym”, czyli w teczkach z zakrytymi okienkami, pod którymi kryją się nowe zasady oraz inne radosne rzeczy. No i oczywiście osiem pudełek, w których znajdują się nowe elementy gry, a które otwiera się w miarę postępów i wykonywania odpowiednich zadań.

Pandemic Legacy Sezon 2 to festiwal odkrywania nowych rzeczy. Zmieniających się okoliczności przyrody. Irytacji i niedowierzania. Wygranych o włos i przegranych o grubość farby. A także momentów, kiedy gra robi graczom z zadków jesień średniowiecza. **Sezon 2** to kolejna bardzo

udana pozycja **Legacy**. Co prawda może nas nieco zabo-
leć jej koszt, ponieważ za drugi sezon trzeba wyłożyć z kie-
szeni prawie trzysta złotych. Jeśli jednak złożycie się na grę
w cztery osoby, nie będzie to aż tak bolesne. Ja jestem za-
chwycony. I polecam **Pandemic Legacy** (obydwa sezony)
każdemu graczowi.



Pandemic Legacy Sezon 2

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 13+

Czas gry: ok. 60 minut

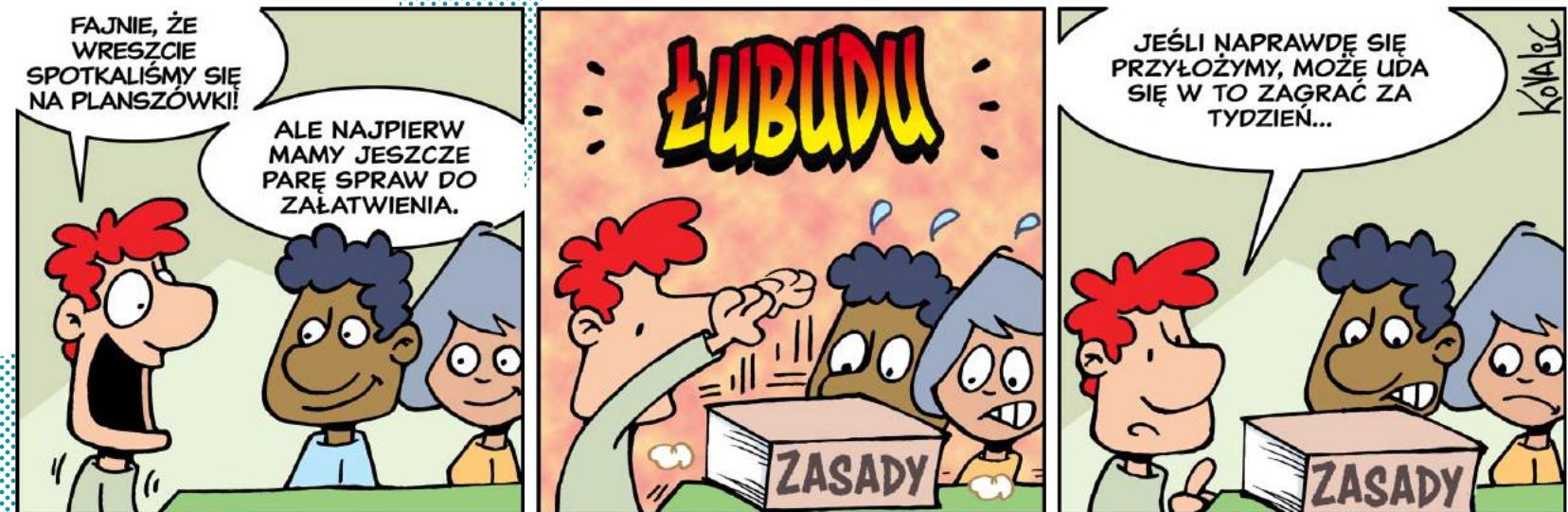
Cena: 298,99 złotych



- świetna implementacja me-
chaniki Legacy,
- ✓ • gra niczym dobry serial akcji,
- nieco mniejsza liniowość niż
w pierwszym sezonie.

- ✗ • cena,
- po skończeniu kampanii już nie za-
grasz.

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.



Vikings Raid & Conquer

z licencją
na łupienie

zrecenzował:

Tomasz Sokoluk

Tytuł Vikings Raid & Conquer mówi wszystko: to gra oparta na serialu telewizyjnym Wikingowie, w której za pomocą tworzonej w czasie gry talii wyprawisz się na łupieżcze wyprawy..

Gra składa się z ponad dwustu kart, pięciu planszetek i jednej planszy. Ilustracje tworzą serialowe kadry, co jest rozwiązaniem o tyleż prostym i oczywistym, co pozostawiającym pewien niedosyt dla planszówkowych estety. Czy **Star Wars LCG** ze swoją autorską interpretacją filmowych kadrów będzie w tym zakresie niedoścignionym wzorem? Sam design kart nie zachwyca i jest tylko od tego, aby spełniać swe użytkowe zadanie. Na pewno karty są niezwykle czytelne, podobnie jak plansza, która poprzez wydzielenie stref na karty porządkuje i ułatwia rozgrywkę. W pudełku mieści się wygodna wytłoczka na karty oraz planszeczki, a rozłożenie gry trwa dwie minuty. Niestety gra nie doczekała się polskiego dystrybutora, stąd jej cena, czyli ponad dwieście złotych, w oczach niektórych może nie znajdować pokrycia w liczbie komponentów. Ale prawdziwy fan zamyka się i każe sobie zabrać pieniądze. A czy nie-fani znajdą coś w tej grze dla siebie?



W rozgrywce uczestniczy od dwóch do pięciu graczy. Każdy z nich wciela się w jedną z postaci znanych z serialu, a są nimi: Ragnar, jego żona Lagertha, brat Rollo, syn Bjorn lub przyjaciel Floki. Jest to jedynie kolor, gdyż wszyscy startują z identycznej pozycji. Dopiero podczas rozgrywki nasze talie nabierają indywidualnego charakteru.

Wszystkie karty podzielone są na stosy i umieszczone na planszy. W jej centrum rząd kart wikingów i rajdów, po bokach karty monet, siekańców, łupów, wojowników oraz langskipów. Z kartami monet zaczynamy grę i kupujemy za nie karty wikingów. Z akcji na kartach wikingów pozyskujemy karty siekańców (ulepszonych monet), wojowników oraz langskipów. Dzięki kartom wikingów, wojowników i langskipów pozyskamy karty rajdów i łupów. Gra toczy się do momentu zdobycia pięciu kart rajdów przez jednego gracza.

Przebieg gry przez pierwsze cztery rundy (Zima) jest banalny i polega jedynie na zakupie nowych kart do talii. Zakupione karty wpięrow trafiają do stosu kart odrzuconych, dopiero po wyczerpaniu talii zasilają nową talię. Po tych przygotowaniach rozpoczyna się właściwa rozgrywka.

Od tego momentu (Wiosna) rozpoczynają się pełnokrwiste rundy, w których dokonacie ataków na innych graczy lub rajdów. Działania planujecie w sekrecie przed innymi: wybór akcji oznacza się na zakrytej planszeczce. Przed ujawnieniem akcji wykładacie wszystkie karty z ręki. Ich zdolności pozwalają głównie na zakup nowych kart (jak w fazie Zimy), budowę langskipów, rekrutację wojowników oraz wyłożenie dodatkowych kart z talii. Następnie wszyscy ujawniają wybraną wcześniej akcję i są one po kolei rozpatrywane. Wybraną akcją może być postawa obronna, atak na innego gracza, wyprawa łupieżcza z jarlem lub samotna wyprawa. Wszystkie te akcje dają szansę na zdobycie jednej z kart rajdu przybliżającej gracza do zwycięstwa.

Wybór akcji defensywnej zabezpiecza nas przed bezpośrednim atakiem, co chroni nasze karty przed kradzieżą. Po-

nadto pozwala nam spalić jedną z kart monet, siekańców lub łupów, co nie tylko odchudza naszą talię i daje szansę na lepszy dociąg, ale za spalone karty można zdobyć jedną z kart rajdów. Wreszcie będąc w defensywie, możemy zostać powołani przez jarla do jego wyprawy i zdobyć kartę łupu.



Akcja ofensywna jest zawsze skierowana przeciwko określone przeciwnikowi i pozwala na zabranie mu jednej z kart. Możliwa jest nawet kradzież zdobytej przez niego karty rajdu, ale wymaga to znacznego przebiccia go w punktach siły. Co ciekawe, jeśli przeciwnik ma w swym stosie kartę z cechą zdrajca, musimy za swój cel wybrać właśnie ją.

Wyprawa łupieżcza wymaga wpięrow określenia lidera. Jarlem zostaje gracz, który potrafi wykazać się największą liczbą zgromadzonych punktów wpływu na wyłożonych kartach. Każdy uczestnik musi też dysponować własnym langskipem. Dodatkowo Jarl może zaprosić do wyprawy graczy, którzy wybrali akcję defensywną. Im więcej uczestników, tym większa szansa dla jarla na zdobycie lepszej karty rajdu. Wszyscy zdobywają karty łupów, ale tylko jarl zdobywa kartę rajdu.

W samotnej wyprawie bierze udział tylko jeden gracz. Określa się go na podstawie nie wpływów (jak jarla w wyprawie łupieżczej), ale siły. I w przeciwieństwie do wyprawy, pozostali, którzy mieli mniej punktów siły, nie otrzymują nic. Samotny łupieżca, podobnie jak jarl, zdobywa kartę rajdu, ale o wartości w oparciu tylko o własną siłę.

Wybór akcji jest esencją rozgrywki w **Wikingów** i przypo-

mina nieco inną grę: pokera. Dobieramy karty na rękę, patrzymy co nam dają i oceniamy, co możemy z tego ugrać. Wybieramy zagranie defensywne lub ofensywne. W tym pierwszym przypadku niczym nie ryzykujemy, ale i zysk przychodzi z opóźnieniem. W tym drugim zysk może być natychmiastowy, ale ryzykujemy wystawienie się na atak lub utratę rundy. Również wybór rodzaju wyprawy, wspólnej lub samotnej, wiąże się z decyzją czy chcemy się dzielić ewentualnymi zyskami w zamian za szansę na uzyskanie przez nas znacznie lepszej karty rajdu, niż gdybyśmy wyprawili się samotnie. Kluczowe w planowaniu własnych akcji, oprócz oceny własnej ręki, jest przewidywanie zagrań przeciwników. Łatwiej nam, jeśli potrafimy uważnie obserwować, kto jakie karty kupuje.

Prostota zasad czyni tę grę przystępną dla początkujących, a szeroki wybór strategii interesującą dla zaawansowanych. Możliwość składania talii pod własną strategię, łącznie z wieloma opcjami na odrzucanie zbędnych kart, sprawia, że w moich oczach to jedna z najlepszych gier z kategorii *deckbuildingowych*. Jednocześnie nawiązań do serialu nie jest na tyle dużo, aby osoba nie siedząca w temacie, nie potrafiła się odnaleźć. To gra uniwersalna, w którą każdy będzie w stanie zagrać i czerpać z niej przyjemność. Ze względu jednak na możliwości gry ofensywnej skierowanej przeciwko innym graczom, sprawdza się lepiej w większym gronie.



Vikings Raid & Conquer Deck Building Game

Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 13+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 219,90 złotych



- łatwe do przyswojenia zasad,
- ✓ • plansza porządkująca grę,
- możliwości tworzenia talii i wyboru strategii.

- ✗ • cena,
- kadry z serialu jako ilustracje,
- niemodny już *design* kart.

[illegible]

GeekMod.pl!
Porządek musi być!

kącik
gier
rodzinnych



Helvetiq – szwajcarskie wydawnictwo wkracza na polski rynek

Szwajcarskie wydawnictwo Helvetiq specjalizujące się w grach rodzinnych w tym miesiącu wkracza do Polski. Debiutuje trzema tytułami, które dla was sprawdziłem. Czy Bandido, Forest i Colorfox mają szansę przyjąć się na naszym rynku?

Wszystkie gry Helvetiq cechuje bardzo szybki czas rozgrywki. Wskazuje to, że głównym odbiorcą tych pozycji mają być dzieci. Piętnasto- lub dwudziestominutowa partia jest idealna w takim gronie, nie nuży, angażuje i pozwala na uczestnictwo nawet najmłodszych graczy. Gry bardzo ładnie się prezentują. Opakowanie **Colorfox** przypomina pudełko zapalek. Podobnie się otwiera i wygląda, po bokach ma charakterystyczną draskę. Wizualnie prezentuje się bardzo dobrze i zachęca do otworzenia. **Bandido** i **Forest** są natomiast schowane w malutkich prostokątnych pudełeczkach z atrakcyjną grafiką. Mieszczą się do kieszeni dosłownie i w przenośni. Wydają się idealnym rozwiązaniem dla osób szukających gier o małych gabarytach.

Jak gry sprawdzają się boju?

Colorfox to gra oparta na mechanice łączenia połówek: bardzo podobnej do tej wykorzystanej w grze **Cukierki** od wydawnictwa Granna. Celem graczy jest zbieranie zestawów różnokolorowych patyczków. Aby je zdobyć, grający wykładają z ręki karty, na których znajdują się kolorowe połówki zapalek. Jeśli uda się połączyć je w jedną, gracz zdobywa patyczek w jej kolorze. Sama rozgrywka cechuje się prostotą i małym skomplikowaniem. Staramy się tak dokładać karty z ręki, aby tych połączeń zrobić jak najwięcej. Chcemy też zdobywać różne kolory patyczków, gdyż na końcu najwięcej punktów uzyskamy, jeśli zbieramy ich całe zestawy. Gra zajmuje na stole bardzo dużo miejsca, co niestety jest jej sporą wadą. Aby sobie wyobrazić potrzebne miejsce do rozegrania partii, rozłóżcie obok siebie kilkadziesiąt kart na blacie. **Colorfox** jest również mocno losowy. Nasze możliwości ogranicza dociąg kart i niestety, jeśli mamy pecha, ciężko nam będzie wygrać. Do zalet na pewno można zaliczyć przystępność zasad oraz mocno rodzinny charakter. Gra jest też bardzo ładnie wykonana i ciekawie prezentuje się na półce.



Druga gra to **Forest**, który wprowadza nas w świat bajek. W tytułowym lesie znajdują się krasnoludki, zaklęte żaby, cudowne wróżki i magiczne sowy. Oprócz tego spotkamy w nim znane postaci z bajek – Czerwonego Kapturka, Piękną i Bestię lub Kopciuszka. Gra polega na układaniu kart lasu w taki sposób, aby na stole pojawiło się siedem magicznych istot. Jeśli nam się to uda, zbieramy karty z ich wizerunkiem, a każda z nich na końcu gry jest warta jeden punkt. Zasady gry są bardzo proste. Gracze w swojej turze wykładają z ręki jedną kartę lasu i sprawdzają liczbę poszukiwanych jego mieszkańców. Gracze kombinują zatem, żeby w lesie nie pojawiło się za dużo krasnoludków lub zaklętych sów. **Forest** premiuje wyczekiwanie, sprytne zarządzanie ręką i minimalizowanie strat. Można pokusić się o stwierdzenie, że to gra, w której czeka się na pomyłkę gracza będącego przede mną. Podobnie jak w **Colorfox**, mamy tu spory wpływ losu na nasze poczynania, nie zabija to jednak przyjemności z gry. **Forest** spodoba się najmłodszym. Mamy tu ładne rysunki, znane i lubiane postacie, a także przyjemną rozgrywkę. Rodziców na pewno ucieszy to, że gra nie zajmuje dużo miejsca, a przy okazji rozgrywki dzieciaki

będą mogły poćwiczyć elementarne sumowanie. Dodając do tego atrakcyjną cenę, mamy ładny i przyjemny produkt, który może na chwilę zagościć na naszych stołach.

Na koniec zostawiłem sobie grę, która przypadła mi do gustu najbardziej. **Bandito** to gra kooperacyjna, czyli gatunek, który niekoniecznie doceniam, ale w wykonaniu Helvetiq przekonał mnie do siebie. Oprawa tytułu nierzeczywiście z komiksów o Lucky Luke'u przenosi nas na prerię i do więzienia, w którym znajduje się tytułowy bandyta. Podczas partii gracze starają się zapobiec jego ucieczce. Nie jest to łatwe, gdyż rzeźmieszek bardzo szybko kopie podziemne korytarze, które mają tendencję do rozwidlania się. Gracze posiadają trzy karty na ręce i w trakcie swojej tury kładą jedną na stół. Wszyscy starają się układać je w taki sposób, aby korytarze tworzyły pętle lub prowadziły do ślepych zaułków. Nie jest to jednak proste, ponieważ talia składa się przede wszystkim z rozwidleń i rozgałęzień, a zamknięcie jest zdecydowanie za mało. **Bandito** wymaga od graczy współpracy, komunikowania się, odrobiny szczęścia i planu na działanie. Mając bardzo proste zasady, nadaje się do grania już z czterolatkami, a i dorośli mogą się przy nim bardzo dobrze bawić. Niestety, podobnie jak **Colorfox**, ma tendencję do zajmowania sporej przestrzeni, choć na szczęście wykorzystywane tu karty są nieznacznie mniejsze. **Bandito** bardzo dobrze wprowadza w świat gier kooperacyjnych, może być grany solo i nadaje się dla najmłodszych.

Helvetiq to wydawnictwo koncentrujące się na mocno rodzinnych pozycjach, stawiające na prezentację, łatwość rozgrywki i minimalizm, jeśli chodzi o elementy. Wiem, że w zanadru ma kilka ciekawych tytułów, na które warto będzie czekać. Debiut określam jako ciekawy i dający nadzieję na fajne pozycje.



- oprawa graficzna,
- ładne i staranne wykonanie gier,
- łatwe i przystępne ich zasady.



- gry są losowe,
- Colorfox i Bandito zajmują zbyt wiele miejsca na stole.

kącik początkujących graczy



kością w szalonego naukowca

Październikowe targi SPIEL w Essen obfitowały w głośne nowości. Jednym z tytułów, które spotkały się z ciepłym przyjęciem, choć może nie tych zupełnie najgłośniejszych, była produkcja francuskiego wydawnictwa Funforge, **Professor Evil and The Citadel of Time**. Jest to kooperacyjna gra autorstwa duetu Matthew Dunstan – Brett J. Gilbert. Projektantów tych znamy m.in. z **Elysium** oraz **Kostaryki**, bardzo fajnej gry, która ukazała się na zeszłorocznym Essen nakładem Mayfair Games, a spolszczona została przez wydawnictwo Lacerta.

W przeciwieństwie do recenzowanej przeze mnie w numerze sto dziesiątym **Kostaryki**, która grafiką i wykonaniem, delikatnie mówiąc, nie zachwycała, **Professor Evil and The Citadel of Time** cieszy oczy ilustracjami, a i jakość komponentów stoi na wysokim poziomie. Pudełko w standardowym formacie „dużej gry”, jednak nieco niższe niż zwykle, ozdobione jest oszczędnym, ale bardzo klimatycznym steampunkowym rysunkiem. W środku znajdziemy zaś wygodną, dedykowaną wypraskę, która doskonale mieści wszystkie elementy: solidną planszę, grube i wytrzymałe kafelki, duże karty, tekturowe pionki postaci w plastikowych podstawkach, garść drewna i trzy naprawdę piękne, specjalne kostki. Oprawa graficzna bardzo mi się podoba – jest spójna, czytelna, w udany sposób buduje atmosferę i zachęca do jak najszybszego rozpoczęcia partii. W przypadku gry **Professor Evil and The Citadel of Time** nie ma mowy o sztucznym pompowaniu ceny wielkim pudłem, masą drogich figurek i mniej lub bardziej użytecznymi gadżetami – wszystko jest schludne i estetyczne, ale bez przerostu formy nad treścią.

No dobrze, co zatem jest treścią gry? **Professor Evil...** to kooperacja dla od dwóch do czterech graczy, w której wcielamy się w steampunkowych bohaterów ratujących największe światowe skarby i zabytki przed zakusami tytułowego szalonego naukowca. Na terenie jego posiadłości, zwanej Cytadelą Czasu, ukryte są różne drogocenne przedmioty, jak np. Mona Lisa, Excalibur, Arka Przymierza lub dziennik Leonarda da Vinci. Cel drużyny to włamać się do Cytadeli i zwinąć cztery artefakty zanim profesor Evil zamknie je w swoim skarbcu.

Przyznam, że tematyka gry kupiła mnie od razu i siadając do pierwszej partii, oczekiwałem dynamicznej przygodówki z dużą dozą klimatu oraz mnóstwem zagadek. Lektura dwunastostronicowej angielskiej instrukcji, w bardzo dobry, przystępny sposób wyjaśniającej wszystkie reguły, zasiała jednak ziarno wątpliwości, które w pełni wykiełkowało podczas kolejnych rozgrywek. **Professor Evil and The Citadel of Time** to w istocie bardzo prosta gra, nie mająca zbyt wiele wspólnego ze znanymi przygodowymi, ameritrashowymi kooperacjami. W swojej turze gracz może wykonać trzy akcje, a dostępne są cztery ich rodzaje: ruch, otwarcie drzwi, wyłączenie przełącznika w pomieszczeniu i uratowanie artefaktu. Dodatkowo, raz na turę można skorzystać ze specjalnej karty dociąganej z małej sześciokartowej talii, unikalnej dla każdej postaci. Esencją rozgrywki jest przemieszczanie się po pomieszczeniach Cytadeli i wyłączanie znajdujących się w nich zabezpieczeń. Każdy artefakt posiada pewien zestaw symboli i żeby go zdobyć, musimy obrócić wszystkie znajdujące się na planszy żetony przełączników danego typu na stronę OFF. Gdy uda się to zrobić czterokrotnie, drużyna zwycięża. Tyle. Główne założenie mechaniki wydaje się wręcz prostackie i z początku raczej nie przekonuje. Istnieje jednak pewien haczyk, nieco ratujący sytuację – na zabezpieczenie każdego przedmiotu mamy określoną ilość czasu, a po jego upływie artefakt ląduje w skarbcu profesora. Cztery zamknięte w ten sposób przedmioty oznaczają natychmiastową porażkę graczy. Właśnie ten element presji czasu dodaje grze emocji i sprawia, że jej mechanika nie jest całkiem banalna. W centralnym miejscu planszy umieszczony jest zegar, na którym kładzie się drewniany znacznik za każdym razem, gdy w grze pojawi się nowy przedmiot (w miejsce właśnie uratowanego lub straconego artefaktu). Kiedy główny znacznik dotrze na pole, na którym leży jeden z kolorowych dysków, profesor Evil zamyka przypisany do niego przedmiot w skarbcu Cytadeli.

To bardzo fajne, choć proste rozwiązanie, nie jest jednak idealne. Po rozegraniu swojej tury gracz musi rzucić kośćmi, które określają, ile czasu upłynęło i jakie działania podjął profesor. Zegar zawsze porusza się o jedno lub dwa pola do przodu, ale to nie wszystko – czasem może się też cofnąć

znacznik artefaktu. Ponadto, profesor w zupełnie losowy sposób chodzi po swoim domu, zamyka drzwi, włącza zabezpieczenia i przegania postacie graczy, jeśli znajdzie się w tym samym pomieszczeniu, co one. W niektórych przypadkach może nawet przemieścić artefakt do innego pokoju. Losowość w **Professor Evil and The Citadel of Time** naprawdę boli, a ogromne znaczenie szczęścia w rzutach jest według mnie największą wadą gry. Bardzo często nawet starannie obmyślony plan może spalić na panewce, gdy okaże się, że nagle w jednym rzucie straciliśmy trzy tury, albo że profesor przeszedł właśnie przez trzy pokoje, zamykając do nich drzwi, aktywując kluczowe zabezpieczenia i przy okazji jeszcze wyrzucając dwójkę bohaterów z zamku. Irytująca losowość jest tylko nieznacznie kontrowana przez indywidualne zdolności naszych postaci, a akcje profesora wydają mi się nieco za mocne, zwłaszcza że mają miejsce po ruchu każdego gracza.



Professor Evil and The Citadel of Time może wzbudzać mieszane uczucia, ale czy jest to gra zła? Zdecydowanie nie – ja bawiłem się przy niej całkiem dobrze i mam ochotę do niej wracać. Wysoka losowość to duża wada, ale nie zabija ona ogólnej przyjemności płynącej z rozgrywki. Siadając do partii w ten tytuł, trzeba się po prostu liczyć z kilkoma rzeczami.



Po pierwsze, jest to bardziej łamigłówka niż przygodówka. Fabuła i klimat bardzo fajnie zarysowane są w instrukcji i wylewają się z ilustracji na planszy oraz kartach, ale sama rozgrzywka jest dość sucha. W odpowiedniej kolejności odwiedzamy pomieszczenia Cytadeli, wyłączamy zabezpieczenia i idziemy po skarby. To wszystko. Po drugie, mamy tu do czynienia z bardzo losową, radosną turlanką. Wiele zależy w niej od rzutów kośćmi, na które gracze mają raczej mizerny wpływ. Tak wysoka losowość jest dla mnie niedopuszczalna w grach konfrontacyjnych, gdzie o zwycięstwie powinny decydować tylko umiejętności graczy, a nie ślepy los. Kooperacje jednak cieszą się u mnie w tym względzie taryfą ulgową – tutaj wygrywamy i przegrywamy razem, a przede wszystkim razem się bawimy. Jeśli jest tak, że jeden nieudany rzut tuż przed kończą grę akcją powoduje u was raczej wybuch śmiechu, a nie chęć natychmiastowego odejścia od stołu, Professor Evil to pozycja dla was. Dynamiki i sporej dawki emocji nie można jej odmówić.

Produkt wydawnictwa Funforge może być dla początkujących całkiem niezłym wprowadzeniem w świat gier kooperacyjnych, ale nie wytrzymuje porównania z klasykami takimi jak **Pandemia** lub **Horror w Arkham**. To tytuł o znacznie prostszej mechanice, choć ze względu na dużą loso-

wość wcale nie jest łatwo w niego wygrać (a przynajmniej nie zawsze). Możliwość zagłębienia się w świat i fabułę też jest raczej ograniczona. Co zatem można zaliczyć grze na plus? Solidne wykonanie, dobrze napisaną instrukcję, szybką i emocjonującą rozgrywkę oraz prostą, intuicyjną mechanikę, do której wprowadzono kilka ciekawych urozmaiceń – szczególnie podoba mi się motyw odmierzającego czas zegara i spersonalizowane talie kart dla każdego bohatera. Jeśli tylko siadając do stołu wszyscy uczestnicy zaakceptują fakt, że nie zawsze wszystko pójdzie zgodnie z opracowanym przez nich planem, spędzą oni niecałą godzinę przy całkiem fajnej, niezobowiązującej planszówce. A potem będą jeszcze mieli czas na partię w coś bardziej mózgożernego.



IRENE



Professor Evil and The Citadel of Time

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 8+

Czas gry: 45 minut

Cena: około 150 złotych



- grafika i jakość wykonania,
- dobrze napisana instrukcja,
- szybka i emocjonująca rozgrywka,
- ✓ • proste zasady z kilkoma ciekawymi urozmaicheniami.
- sporo interakcji, jak na grę z tej serii.

- ✗ • ogromna losowość,
- mało przygodowego klimatu.

reklama

DOMEK



rebel

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



kącik
gier
historycznychStrategiczno-losowe
Mocarstwa

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Niełatwo wydać nową grę, zwłaszcza gdy jest to pierwsza pozycja, jaką stworzyliśmy i nie jesteśmy nikomu bliżej znani. Na ogół nie do końca wiadomo, czego się po takiej grze i po nas jako autorach spodziewać. Z drugiej strony gracze dają nieraz takim projektom duży kredyt zaufania. Najczęściej objawia się on w różnego rodzaju kampaniach crowdfundingowych, które w świecie planszówek od jakiegoś czasu stanowią stały element krajobrazu wydawniczego. Jednym z takich projektów, któremu udało się odnieść sukces dzięki crowdfundingowi, jest gra strategiczno-losowa Mocarstwa.

Autorami **Mocarstw** jest dwóch panów, którzy dawno, dawno temu stworzyli własną grę i potem przez wiele lat grali w nią ze sobą oraz ze znajomymi, poprawiając i modyfikując zasady, aż z czasem doszli do wniosku, że jest

ona na tyle dobra, iż najwyższy czas, aby świat się o niej dowiedział. W zamiarze tym utwierdziły ich ponoć napotykanie przygodnie osoby, które oceniały ich dzieło bardzo pozytywnie, wręcz entuzjastycznie. Autorzy **Mocarstw** nie mieli większego kontaktu z innymi grami i ze środowiskiem graczy, ale uznali, że nie powinno to stanowić problemu.

Latem tego roku ruszyła kampania *crowdfundingowa*. Na jej potrzeby przygotowano szereg materiałów pokazujących, jak gra ma wyglądać i jakie są jej zasady. Autorzy usiłowali przekonać do projektu także doświadczonych graczy, ale szybko okazało się, że większość z nich ma do zasad różnego rodzaju uwagi i zastrzeżenia. Po próbnym rozgrywkach krytyka zaczęła przybierać na sile... Nie zrażając się tym, autorzy (i zarazem, jak się wkrótce okazało, wydawcy gry) dalej rozkręcali na różne sposoby kampanię promocyjną. Pojawiła się m.in. seria filmików na jednym ze znanych kanałów planszówkowych z recenzjami gier, gdzie czołowy euro-troll będący założycielem i pomysłodawcą owego kanału na różne sposoby zachęcał oraz lansował projekt. Wśród komentujących materiały ponownie pojawili się jednak tacy, którzy mieli uwagi i zastrzeżenia. Tych najbardziej merytorycznych szybko wycięto, zaś wpisy tych najmniej merytorycznych pozostawiono, aby boha-

tersko je odeprzeć i tym samym udowodnić, że produkcja wydawnictwa Biały Gryf będzie rewelacją tej jesieni. Równocześnie pojawiło się grono wielbicieli gry wychwalające ją pod niebiosa i zażarcie zwalczające malkontentów.

Kampania **Mocarstw** na Wspieram.to szła początkowo słabo i wydawało się, że twórcy gry nie mają szans dociągnąć do założonej kwoty. Gdy termin końcowy kampanii zaczął się zbliżać wielkimi krokami, pojawiły się jednak duże wpłaty, jakie zwykle w ramach kampanii *crowdfundingowych* wnoszą sklepy z grami kupujące więcej niż jeden lub dwa egzemplarze gry w zamian za dodatkowe korzyści. Im bliżej było finału, tym takich ofiarodawców pojawiło się więcej, jednak żaden z nich nie zdradził swojej tożsamości. Końcówka kampanii gry upłynęła pod znakiem nasilającej się polemiki jej zwolenników i przeciwników oraz kolejnych filmików wspomnianego już euro-trolla, angażującego bez reszty swój autorytet w promowanie projektu. Ostatecznie, rzutem na taśmę w postaci kilku dużych wpłat, udało się zrealizować podstawowy cel. Niemal tego samego dnia ruszyła produkcja...

Pora powiedzieć coś o samej grze. Poza materiałami zamieszczonymi w Internecie, miałem okazję poznać **Mocarstwa** bezpośrednio, podczas prezentacji, jaką zrobili

dla mnie na jednym z konwentów wargamingowych autorzy. Udało mi się nawet zagrać sporą część rozgrywki. Zawsze wspieram wszelkie inicjatywy twórcze, zwłaszcza gdy dotyczą one gier o tematyce historycznej. Nie ukrywam, że starałem się w związku z tym być miły, licząc, iż autorzy przemyślą swoje koncepcje i gruntownie przerobią grę oraz... nie sądząc, aby ktoś podjął się wydać ich dzieło w takiej postaci.

Cóż można powiedzieć o tym projekcie? Wiele już napisano na forach, zwłaszcza na forum Gry-Planszowe.pl. Zarzuty i uwagi skupiają się jednak na tematach typowych dla eurogier, choć część, trzeba przyznać, ma bardziej uniwersalny charakter. Ja natomiast chciałbym zająć się głównie tym, o czym mało kto pisał, czyli warstwą historyczną. Gra promowana jest bowiem przez autorów jako strategia historyczna. Podczas rozmowy z obydwojema panami, na długo przed tym jak gra wyszła, starałem się uzmysłowić im, jak wyglądają pełnowartościowe gry historyczne na przykładzie wiodących produktów GMT Games i kilku innych znanych wydawnictw. Niestety, nie wykazali oni większego zainteresowania tematem.

Gdy zaczynamy się przyglądać **Mocarstwom** od strony historycznej, na plan pierwszy wysuwa się to, że autorzy dowolnie poprzestawiali granice państw i praktycznie zrównali ich potencjały. Gra, zgodnie z deklaracją twórców, osadzona jest w realiach Europy XVIII wieku. Przez większość tego wieku potencjał militarny i polityczny Polski był dość ograniczony. Najkrócej mówiąc, Rzeczpospolita była państwem zależnym od Rosji. W grze jest równoprawnym graczem w stosunku do ościennych państw. Z kolei nie było w XVIII wieku takiego państwa jak Niemcy. Istniały Prusy i Austria. Reszta Rzeszy Niemieckiej to drobne księstwa, które znajdowały się w orbicie wpływów sąsiadów i nie miały wspólnej armii, nie prowadziły wspólnej polityki itd. Nie da się nijak zrobić z nich jednego państwa. W grze nie znajdziemy w ogóle Prus, część ich terytorium to Niemcy, część to „obszary niczyje”. Z kolei zamiast Austrii mamy... Węgry.

Idźmy dalej, na planszy gry w południowej części ówczesnej Rosji widzimy terytorium stanowiące „obszary niczyje”. Podobnie wygląda sprawa z Krymem i ziemiami na pograniczu Austrii i Turcji (jak już pisałem wcześniej, w grze Austria występuje jako Węgry). Niezależnym obszarem („obszarem niczym”) jest Grecja, która w rzeczywistości wyzwoliła się spod tureckiego panowania w XIX wieku (a w pełni dopiero w wieku XX). W XVIII wieku powinna ona stanowić część terytorium Turcji. To samo dotyczy większości obszarów stanowiących w XX wieku terytorium Jugosławii (przed rozpadem państwa w latach dziewięćdziesiątych). Z kolei Polska została pozbawiona w całości Inflant i ziem położonych w ich sąsiedztwie. Granice państw w grze nie pasują więc w żaden sposób do tego, jak wyglądały one w XVIII wieku. W ramach Turcji nie znajdziemy Egiptu, terytoriów Syrii oraz dzisiejszego Libanu i Izraela. Dodajmy jeszcze, że na początku XVIII wieku Turcja kontrolowała także sporą część północnej Afryki, również stanowiącą w grze „obszary niczyje”. W sumie terytorium Turcji w grze jest o połowę mniejsze niż w rzeczywistości (uwzględniając tą część terytorium, która jest widoczna na planszy).

Już biorąc pod uwagę te, bardzo poważne, odstępstwa od tego jak wyglądała polityczna mapa Europy w XVIII wieku, trudno nazwać **Mocarstwa** grą historyczną lub strategią historyczną. Widać, że autorami kierowało jedynie to, aby wszystkie państwa miały w miarę równy potencjał i dawały graczom równe szanse. Jedynym, zupełnie prymitywnym rozwiązaniem, na jakie wpadli, okazała się daleko idąca korekta granic i tego, jakie państwa w ogóle znajdują się na planszy. Nie muszę wiele pisać o tym, że nie jest to właściwa droga i nie na tym polega tworzenie gier, jeśli mają one nawet luźno nawiązywać do historii. Wydaje się jednak, że po części wspomniane działania „korekcyjne” zostały wymuszone przez inne absurdalne rozwiązanie. Otóż w grze **Mocarstwa** wrogie oddziały (czy raczej armie) właściwie nie mogą stać w prowincjach sąsiadujących ze sobą. Jeżeli zaistnieje taka sytuacja, dochodzi do bitwy i jedna ze stron zostaje zniszczona albo wycofuje się. Oznacza to, że jeśli

np. gracz polski ma oddziały w Wielkopolsce, gracz niemiecki nie może mieć oddziałów w Saksonii. Prawdopodobnie to właśnie za sprawą tej zasady autorzy dokonali daleko idącej korekty granic i stworzyli dość liczne „obszary niczyje”. Oczywiście w rzeczywistości, jakkolwiek byśmy nie upraszczali ówczesnych działań wojennych, nie było żadnych problemów z tym, żeby w sąsiednich prowincjach stały wraże armie. Odległości terytorialne były zbyt duże, a mobilność wojsk zbyt mała, aby obecność np. na Mazowszu (w Warszawie) armii jednej ze stron wymuszała zaatakowanie jej przez armię drugiej strony stojącą w Małopolsce (w Krakowie). Nie potrafię zrozumieć skąd wzięło się tak absurdatne rozwiązanie w mechanice gry. Wystarczyło pograć w podobne tytuły obecne na rynku, zwłaszcza w gry wojenne oparte na mechanice card driven, aby wypracować jakąś inną zasadę.

Osobnego komentarza wymaga moduł gospodarczy, oparty o „niezwykle historyczny” mechanizm przypominający nieco rozwiązania z tytułów typu **Gra o Tron**. Wyodrębnione zostały tutaj różne fazy rozgrywki, trzeba dokonywać męczących obliczeń, ile to towarów wytworzyli poddani w poszczególnych prowincjach, następnie ile udało się ich zbyć oraz ile zebrać podatków itd. Stąd dość szybko, pół żartem-pół serio, pojawił się wśród graczy postulat dołączania do gry arkusza kalkulacyjnego **Excel**. Podczas rozgrywki cała ekonomia sprowadza się jednak tak naprawdę do bezmyślnej turlanki. Każdy z graczy rzuca bowiem, ile poszczególnych rodzajów zasobów zbierze, za ile je sprzeda itp. Przy czym nie ma żadnych modyfikacji do tych rzutów. Nie występuje żaden wyraźniej zarysowany element decyzyjny. O losowości sfery gospodarczej i konieczności dokonywania w grze żmudnych obliczeń pisali już inni. Skupię się zatem na warstwie historycznej. Zabawne jest rozmieszczenie miast i zasobów ekonomicznych, które jest równie dowolne jak granice państw. I tak np. nie znalazłem na planszy Stambułu, stolicy i największego miasta Imperium Osmańskiego. Turcy mają stolicę w środkowej

Anatolii, nieco na południe od Ankary. Rzeczpospolita nie jest w grze krajem zbyt zasobnym w zboże, za to całkiem sporo produkują go prowincje w północnej Afryce, na terytorium dzisiejszej Libii, Algierii i Maroka. Nie trzeba zbyt głębokiej wiedzy, aby stwierdzić, że nie były to, zarówno wówczas, jak i obecnie, obszary zbyt zasobne w zboże. W przeciwieństwie do Rzeczypospolitej... Bardzo zagadkowa jest też dla mnie metropolia, którą autorzy umieścili na stepach nadwołżańskich. Inna ciekawostka to wyjątkowa płodność (w zboże) bagiennych terenów położonych w rejonie Sankt-Petersburga lub górzystych obszarów Macedonii. Pozwolę sobie już darować szanownym czytelnikom analizowanie rozmieszczenia na planszy innych zasobów ekonomicznych i jak to się ma do realiów XVIII-wiecznej Europy. W oparciu o powyższe przykłady można się ogólnie zorientować jak to wygląda.

Równie losową sferą co ekonomia okazuje się prowadzenie wojny, mające być jednym z ważniejszych elementów mechaniki **Mocarstw**. Walka, podobnie jak zbieranie zasobów i ich przetwarzanie, sprowadza się do turlanki. Co do zasady, wszystkie jednostki są „takie same”. Wyjątkiem jest niewielki bonus dla gwardii i artylerii w obronie oraz dla gwardii i kawalerii w ataku. Drobne różnice między oddziałami wprowadzają także zasady przewidujące możliwość wykonania podwójnego ruchu przez kawalerię i wykonania ataku z sąsiedniego pola przez artylerię bez przeprowadzania pościgu. Ot i cała głębia XVIII-wiecznej sztuki wojennej w **Mocarstwach**. Dalsze, niewielkie urozmaicenie prowadzenia działań wojennych stanowią forty i twierdze. W grze występują też okręty i bitwy morskie, które są jeszcze bardziej losowe niż lądowe oraz możliwość przerzucania wojsk lądowych okrętami. Żeby było ciekawiej, przerzucać można tylko piechotę i gwardię. Kawaleria i artyleria nie mogą być transportowane przez okręty. Ciekawe, co powiedziałby na to Napoleon, który pod koniec XVIII wieku przerzucił do Egiptu przez morze zarówno artylerię, jak i kawalerię. Nie mówiąc o wielu innych wodzach, którzy z powodzeniem przerzucali w XVIII wieku (jak również we

wcześniejszych stuleciach) morzem wojska posiadające w swoim składzie zarówno armaty, jak i konnych.

Pora na kilka słów o elementach gry, ich wykonaniu i grafice. Mimo krytycznych opinii o grze, była ona od tej strony chwalona. Rzeczywiście, wykonanie zarówno planszy, jak i kart, plastikowych figurek lub innych akcesoriów należy pod wieloma względami ocenić pozytywnie. Najlepszym elementem gry są w mojej ocenie banknoty z historycznymi ilustracjami przedstawiającymi panujących w XVIII wieku władców. Jeśli coś autorom udało się w całym tym projekcie, to właśnie owe banknoty. Drugą rzeczą wartą pochwały jest okładka na pudełku. Na plus oceniłbym także podkład grafiki planszy i pomysł, żeby wykorzystać do tego celu jakąś historyczną mapę. Sama plansza już mniej mi się podoba... Jak to zwykle bywa przy ocenie elementów graficznych, po części zależy ona od gustów, ale jedna rzecz wygląda bezdyskusyjnie okropnie – symbol stolicy w postaci czegoś będącego skrzyżowaniem kościoła Hagia Sophia z Tadż Mahal. Do Turcji owszem pasuje, do innych, chrześcijańskich państw europejskich nie za bardzo. Inna rzecz, która mnie zdecydowanie razi, to opowiadanie przez autorów, że plastikowe figurki znajdujące się w grze oddają to jak w XVIII wieku wyglądali żołnierze. Oczywiście w większości nie mają one nic wspólnego z XVIII-wiecznym umundurowaniem i oporządzeniem wojska.

Cóż mogę powiedzieć w ramach podsumowania... Z punktu widzenia gracza przynajmniej jako tako zaznajomionego z grami planszowymi i historią, gra **Mocarstwa** prezentuje się po prostu tragicznie. Można ją określić jako nieco zmodyfikowaną wersję **Ryzyka**, czyli gry z lat 50-tych XX wieku. Określania jej mianem „gry historycznej” lub „strategii historycznej” (na szczęście do określania jej jako „gry wojennej” autorzy się nie posunęli) szkoda nawet komentować. Z punktu widzenia fanów gier euro katastrofą są całkowicie losowe rozwiązania i zupełny brak innowacyjności. Przekonanie autorów o wartości stworzonego przez siebie projektu bierze się z ich niewiedzy o tym, jak wyglądają zasady współcześnie wydawanych gier planszo-

wych. Przyglądając się nieporadności niektórych rozwiązań i idei przewodnich recenzowanej gry, można odnieść wrażenie, że swoją przygodę z grami autorzy zakończyli na **Chińczyku** i **Grzybobraniu**, a potem już tylko siedzieli w piwnicy i przez kilkanaście lat różnili w prototyp **Mocarstw**.

Gra odniosła jednak sukces, przynajmniej na polu *crowdfundingu*, co daje do myślenia, zwłaszcza nad odbiorem gier planszowych przez ludzi, którzy wcześniej nie mieli do czynienia z żadnymi grami ani rozrywkami umysłowymi. A jeśli nawet mieli, to najwyżej z takimi na poziomie gry w kółko i krzyżyk lub najprostszymi gier karcianych.



rebel **TIMES**

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl