miesięcznik
miłośników gier

rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer
125
luty 2018

w numerze:

Azul / Carcassonne: Star Wars / Exceed: Red Horizon - Reese & Heidi vs. Vincent & Nehtall / Fallout: The Board Game / Small World: Podniebne Wyspy / This War of Mine / Wybuchowa Mieszanka: Piąta Ingrediencja i wiele więcej.

od redakcji

Gry planszowe to doskonała odskocznia od prozy dnia codziennego. Wszyscy musimy gdzieś pracować, nie wszyscy jednak mamy na tyle szczęścia, aby nasza praca była przy okazji naszym hobby. Siedzimy zatem osiem godzin, jedną trzecią dnia, w miejscu, w którym nie do końca chcemy przebywać i często leniwie patrzymy na zegarek, który odlicza minuty do naszego wybawienia. Nie jest to co prawda niczym nowym, ponieważ szkoła i studia zdążyły nas już całkiem nieźle do tego przygotować, jednak wtedy byliśmy młodsi i nie musieliśmy martwić się o wiele rzeczy, którymi zajmowali się nasi rodzice. Pod tym względem dorosłość jest do bani, choć ma też wiele zalet - na przykład możliwość kupowania coraz to nowszych gier planszowych za zarobione pieniądze oraz zarażanie tym społecznie zorientowanym hobby najmłodszych, tak aby uchronić ich od ciągłego obcowania z maszyną nazywaną konsolą, komórką lub komputerem osobistym. A od planszówek już tylko krok do książek i gier fabularnych - na odwrót też działa to całkiem nieźle.

Patrząc na innych ludzi w pracy, myślę sobie, że PESEL wskazuje u mnie lat ponad trzydzieści, jednak czuję się może na około dwadzieścia. Nie twierdzę, że jest to zasługa gier planszowych, ale na pewno mają one tu bardzo duży wpływ. Z jednej strony jestem dorosły, z drugiej niekoniecznie. Być może to jest recepta na długowieczność? Gry planszowe jako eliksir młodości - cóż za uroczono fantastyczny koncept.

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

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

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

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

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

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

www.rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

www.facebook.com/REBELpl

spis treści

3 aktualności

4 temat numeru: **Majestat: Królewska Korona**

7 **Azul**

11 **Carcassonne: Star Wars**

14 Planszowe Kwiatki Kwiatosza

17 **Exceed: Red Horizon – Reese & Heidi vs. Vincent & Nehtali**

21 **Fallout: The Board Game**

25 **Small World: Podniebne Wyspy**

28 **This War of Mine**

32 kącik gier familijnych: **Wybuchowa Mieszanka: Piąta Ingrediencja**

34 kącik początkującego gracza: **Miszmasz!**

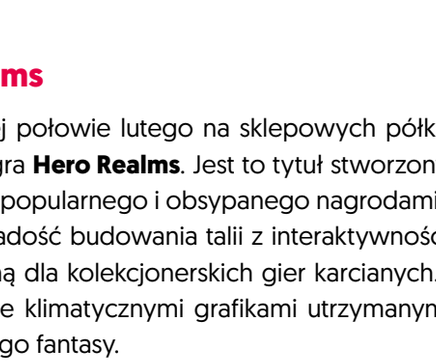
37 kącik gier historycznych: **Taktyka bitewna, a gry wojenne (cz. 4)**

Hero Realms

Już w drugiej połowie lutego na sklepowych półkach powinna pojawić się gra **Hero Realms**. Jest to tytuł stworzony przez autorów szalenie popularnego i obsypanego nagrodami **Star Realms**, który łączy radość budowania talii z interaktywnością walki charakterystyczną dla kolekcjonerskich gier karcianych. Wszystko to zaś okraszone klimatycznymi grafikami utrzymanymi w klimacie tzw. wysokiego fantasy.

Gracze rozpoczynają rozgrywkę ze składającą się z dziesięciu kart talią ze złotem (potrzebnym do powiększania talii o nowe elementy) oraz kilkoma sztukami broni. Co turę dobierają rękę pięciu kart z tworzonej talii, kupują nowe karty, dokładając je na stos odrzuconych, który wtasowuje się w talię po dobraniu z niej ostatniej karty.

Na środku stołu znajduje się talia targu. Pięć wyłożonych z niej kart pokazuje, jakie w danym momencie dobra dostępne są dla każdego z graczy. W trakcie gry można stąd pozyskiwać czempionów oraz karty akcji i ekwipunku, aby gromadzić jeszcze więcej złota i miażdżyć konkurencję. Zwycięzca może być tylko jeden!



Kwiatki

Kwiatki to dwuosobowa gra logiczna, której uczestnicy starają się ułożyć jak najpiękniejszy bukiet kwiatów. Korzystając z dostępnych akcji, będą sadzić i pielęgnować kwiaty w doniczkach, dbając o to, aby urosły jak największe. Następnie będą je ścinać i dodawać do własnych zbiorów, gromadząc punkty i torując sobie drogę do zwycięstwa.

Podobnie jak najlepsze gry dwuosobowe, **Kwiatki** pozwalają w dużym stopniu kontrolować poczynania drugiego gracza. Cały czas widzimy sytuację panującą na wspólnym polu gry, dzięki czemu możemy przewidzieć posunięcia przeciwnika. Zawsze musimy wybierać czy wolimy realizować własny pomysł, czy warto jednak przeszkodzić rywalowi.

Doskonale wyważony element oceny ryzyka sprawia, że każda rozgrywka w Kwiatki to trzymający w napięciu pojedynek, utrzymany w zjawiskowej oprawie graficznej!

Gra ukażę się na rynku nakładem wydawnictwa Rebel już w lutym.

Dobble Plaża

Dobble Plaża to trzydzieści kart, na których znajdziecie po sześć symboli związanych z morzem i plażą. Na dwóch dowolnych kartach zawsze znajduje się dokładnie jeden wspólny symbol. Niezależnie od tego czy grasz nad jeziorem, na basenie, czy też w wannie, twoim celem jest jak najszybciej odnaleźć wspólny symbol i wygrać.

Żadna inna gra imprezowa nie rozrusza towarzystwa tak jak **Dobble**. Żadna nie jest tak prosta i nie daje tyle zabawy w ciągu tych kilku minut. Rozgrywka jest bardzo szybka, emocjonująca, przy stole dużo się dzieje, każdy krzyczy, starając się jakoś nazwać pasujące obrazki i być przy tym szybszym od pozostałych graczy.

Dobble Plaża to wariacja na temat klasycznych **Dobbli**, która trafi na sklepowe półki w pierwszej połowie 2018 roku.

Jungle Speed Plaża

Nowe wydanie bezkonkurencyjnej gry imprezowej, w której liczy się zręczność, spostrzegawczość i szybkość. Tutaj każdy stara się jak najszybciej pozbyć swoich kart. Aby to zrobić, musi w odpowiednim momencie złapać drewniany totem. Jeśli się pomyli, albo w ogóle tego nie zrobi, będzie musiał wziąć karty od swoich przeciwników.

Ta wersja **Jungle Speeda** zostanie z nami jeszcze dłużej dzięki specjalnym, mocniejszym kartom. Są one wodoodporne, dzięki czemu możemy bawić się dosłownie w każdych warunkach: na plaży, w lesie, a nawet w wodzie!

Edycja **Jungle Speed: Plaża** to sześćdziesiąt cztery karty pokryte specjalną powłoką, która zapobiega zamoczeniu. Dzięki temu niegroźne nam będą deszcz, burza, rozlana lemoniada lub tytułowa mieszanka piasku i wody. Stwarza to niezliczoną liczbę dodatkowych okazji do walki o tytuł wodza plemienia... albo chociaż do satysfakcjonującego pokonania znajomych.

Premiera już w pierwszej połowie 2018 roku.

temat numeru

Majestat: Królewska Korona

karciani poddani

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Sporo jest na rynku gier, które są niesamowicie proste w konstrukcji i mechanice, a jednocześnie sprawiają niesamowitą frajdę podczas rozgrywki. Odstresowują, nie męczą i dają poczucie satysfakcji po wygranej. Królem tych gier był Splendor. Później pojawił się Century: Korzenny Szlak i zdetronizował silniczek z klejnotów. Ale czy wytrzyma spotkanie z koronowana głową, czyli Majestatem?

Majestat to polska edycja gry **Majesty**, którą całkiem niedawno wydał Bard. Za sterami gry siedzi nie kto inny jak Marc André, który chyba postanowił pomścić swoją poprzednią grę i stworzyć „killera na **Splendor** killera".

Majestat to tytuł, w którym gracze budują własne królestwo. Choć budują to może złe słowo. Raczej zasiedlają, ponieważ budynki już tam są i czekają tylko na poddanych. Każdy z graczy ma pod kontrolą ziemie, na których jest aż osiem budynków. Planowaniem królestw zajmował się wszędzie ten sam architekt, gdyż budynki ustawiono w rzędzie, w tej samej kolejności. Mamy więc Młyn, Browar, Chatkę czarownicy, Strażnicę, Koszary, Tawernę, Zamek i na końcu Szpital. Każdy z tych budynków będzie w trakcie gry zapełniany mieszkańcami/pracownikami. Dzięki temu będą uruchamiane specjalne zdolności tych budynków, głównie dające punkty zwycięstwa (w tym przypadku są to miedziaki, srebro, złoto oraz klejnoty), ale i inne, ciekawe rzeczy.

Mieszkańców tych rekrutować będzie się ze swego rodzaju rynku, znanego z gier opartych na budowaniu talii. Na stole zawsze wyłożonych jest sześć kart mieszkańców z dość dużej talii. A na kogo tam trafimy? Podając w kolejności budynków wymienionych powyżej, jest Młynarka, Piwowar, Czarownica, Strażnik, Rycerz, Gospodarz i Szlachcianka. Ej, moment! Podałeś o jedną osobę mniej niż jest budynków. „Kto mieszka w Szpitalu? " – powinniście teraz zakrzyknąć. Szpital to taki specjalny budynek, który jest zapełniany w trakcie gry i generalnie posiadanie w nim kart jest złym pomysłem, ale po kolei.

W trakcie swojej tury gracz ma do wykonania jedną akcję. Musi wziąć jedną z kart postaci z „rynku" i wstawić ją do odpowiedniego budynku. Może wziąć dowolną, na która go stać. Co to znaczy „stać"? Aby wziąć jakąś kartę, należy najpierw położyć na poprzedzających ją w kolejce kartach po jednym *meeplu* ze swoich zapasów. Każdy gracz zaczyna zabawę z pięcioma pionkami, zatem już na starcie można wziąć kartę z samego końca kolejki. Oczywiście ta z przodu jest darmowa. Dodatkowe meeple zdobywamy z budynków lub biorąc karty, na których ktoś wcześniej już położył pionki. Nie da się jednak ich chomikować. Każdy może mieć maksymalnie pięć meepli w zapasach. Nadwyżka na koniec tury spada do „banku", a gracz dostaje za to miedziaki.

Kiedy weźmie się kartę, kładzie się ją do odpowiedniego budynku. Zwykle nie ma problemu, jaka karta gdzie trafia, jednak można wziąć kartę przedstawiającą dwie postacie. Wtedy mamy wybór, gdzie ją wstawimy, jednak później nie można już jej przestawić.

Wstawienie karty do budynku uruchamia jego zdolność specjalną. Głównie mowa tu o otrzymaniu monet za karty w tym i/lub innych budynkach. Z reguły kasę dostaje jedynie gracz, którego jest tura, ale są przypadki, kiedy i reszta grających może czerpać profity.

Są jednak budynki, które dają dodatkowe akcje.

Koszary pozwalają na zaatakowanie innych graczy. No dobra, nie tyle pozwalają, co zmuszają, ponieważ atak wykonujemy automatycznie. Ponadto nie wybieramy celu, ale atakujemy wszystkich po kolei. Jeśli broniący się ma mniej Strażników niż atakujący Rycerzy, zostaje pokonany

i przenosi pierwsza kartę z lewej strony swojego królestwa do Szpitala. Trafia tam ona zakryta i powoduje problemy. Chatka Czarownicy pozwala zaś na leczenie kart ze Szpitala, czyli przywracanie ich do królestwa, kiedy zostanie obsadzona czarownicą. Obsadzanie budynków to jednak nie tylko zbieranie punktów na bieżąco. To także przygotowanie się na końcową punktację.

Gra kończy się wtedy, gdy każdy gracz będzie miał w swoim królestwie dwanaście kart (licząc te w Szpitalu). W tym momencie następuje końcowe punktowanie.

Najpierw gracze tracą punkty za każda kartę w Szpitalu (pisałem, że to problemy). Następnie punktuje się różnorodność, czyli im więcej budynków mamy zasiedlonych przynajmniej jedną kartą (poza Szpitalem), tym więcej punktów wpadnie na konto. W końcu czas na przewagi. Sprawdzamy każdy budynek po kolei. Gracz (lub gracze), który ma najwięcej poddanych w tym budynku otrzymuje liczbę punktów opisaną na kaflu budynku. Na końcu, kto ma najwięcej punktów, wygrywa.

Jak widzicie zasady są banalne. Bierzemy kartę i kładziemy ją w swoim tableau, budując w tym momencie silniczek do zbierania punktów i ewentualnie do nabicia kabzy na koniec gry. W międzyczasie można popsuć szyki przeciwnikom, ale i samemu zostać skarconym. Jest więc nieco miejsca na delikatne myślenie i planowanie, oczywiście w ramach tego, co pojawia się na stole z talii.

Gra ma też ciekawy mechanizm wspierający regrywalność. Nie dość, że w zabawie nie biorą udziału wszystkie karty poddanych (więc nigdy nie wiadomo, jaki będzie układ ilościowy), to jeszcze budynki są dwustronne. Każda strona ma nieco inne punktowanie w trakcie gry, jak i finalne (za przewagi). Można zatem gra

na stronie A, na stronie B lub w wariancie mieszanym. Ważne tylko, aby każdy gracz miał taki sam zestaw budynków przed sobą.

Wspomnę jeszcze tylko o jakości wykonania gry. Piękne ilustracje dodają grze uroku, a żetony punktów zwycięstwa są kapitalne. Kojarzycie pokerowe żetony ze **Splendoru**? No to tu jest podobnie, tylko jest tego nieco więcej.

Generalnie mogę napisać tylko jedno. Marc André znowu to zrobił. Kapitalnie prostą grę, która trafi do wszystkich. Przy czym mam wrażenie, że **Majestat** ma szansę na trafienie też do graczy, którzy strasznie sarkali na **Splendor**. Bo pomimo całej prostoty, ma też bardzo przyjemne kombinowanie i budowanie silniczka. **Splendor** uległ **Century**, ale Marc André wraca na szczyt w wielkim stylu, w moich oczach demolując **Century: Korzenny Szlak**. Umarł król, niech żyje **Majestat: Królewska Korona**.

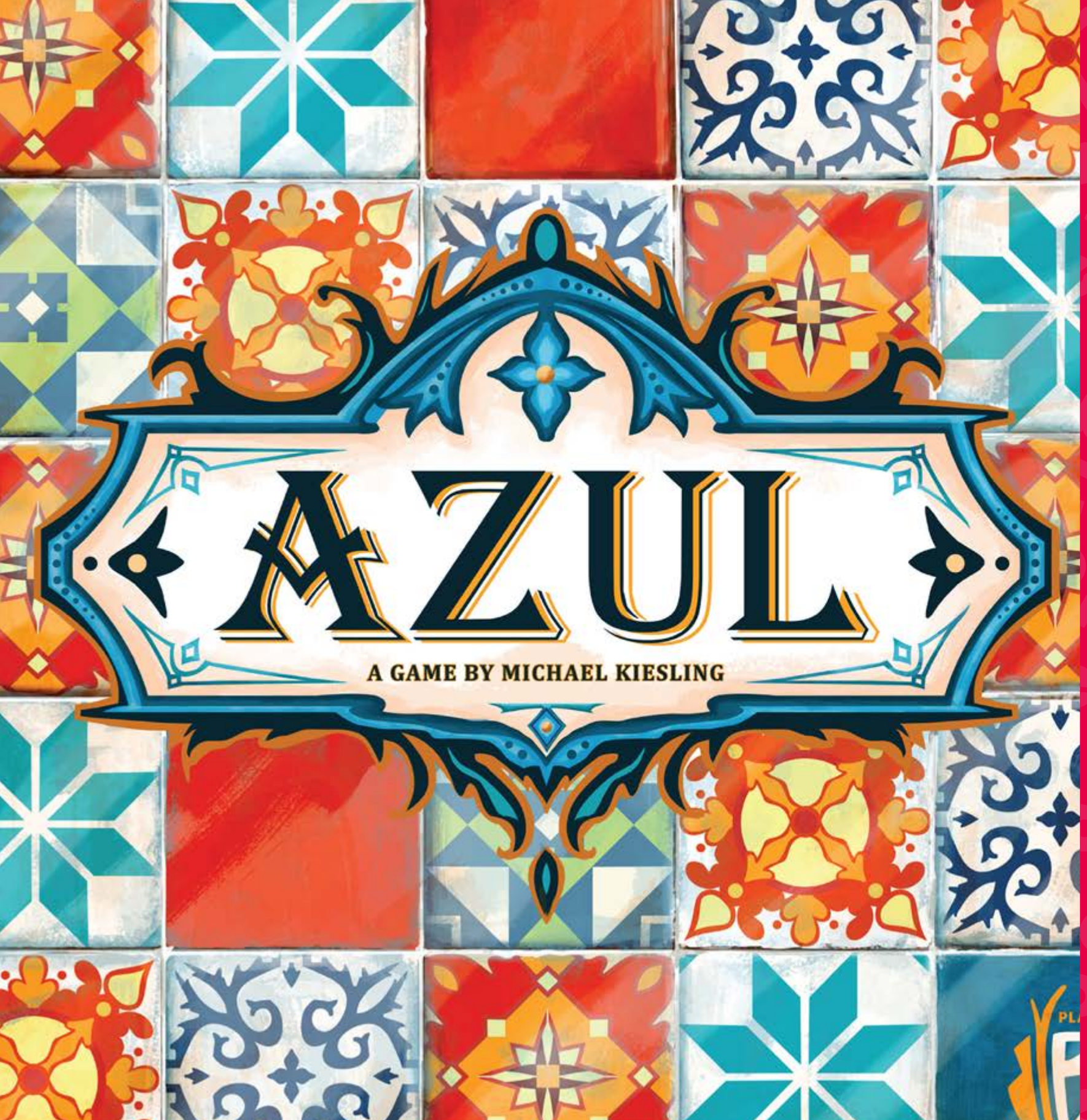
Majestat: Królewska Korona

Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz

Liczba graczy: 2-4 osoby
Wiek: 7+
Czas gry: ok. 20-40 minut
Cena: 129, 95 złotych

- prosta,
- szybka,
- regrywalna,
- do pokombinowania,
- jakość wykonania.

- brak.



Azul

Azul, czyli taktyka glazurnika

zrecenzował:

Maciej „Mat_eyo” Matejko

Jak już wspominałem przy kilku okazjach, w dzisiejszych czasach gra musi się czymś wyróżniać. Nietypowy temat, świetne wykonanie albo intrygująca mechanika to klucze do wybicia się z tłumu planszowych premier. Azul jest „tą grą z bakelitowymi kamyczkami", dzięki którym zaistniała w świadomości graczy.

Zaistniała to mało powiedziane. Na rozstrzygnięcie czy **Azul** jest dobrą grą przyjdzie jeszcze czas, jednak trzeba przyznać, że na pewno grą zajmowali się świetni marketingowcy. Przed **Essen 2017** tytuł ten brylował na wszelkich listach najbardziej oczekiwanych gier targów.

Azul to planszowa gra logiczna przeznaczona dla od dwóch do czterech graczy, którzy na partię muszą poświęcić około pół godziny. Autorem jest Michael Kiesling, znany z takich gier jak **Tikal**, **Mexica** lub **Torres**, który tym razem obył się bez pomocy Wolfganga Kramera. Oryginalnym wydawcą jest Plan B Games, a już za kilka miesięcy będziemy mogli cieszyć się polską wersją językową dzięki wydawnictwu Lacerta.

Jak przystało na grę logiczną, temat w **Azulu** jest pretekstowy. Zajmujemy się układaniem pięknych mozaik z tytułowych *azulejos*, czyli ceramicznych, kolorowych płytek. Nie jestem znawcą tej formy sztuki, nie sądzę też, żeby twórca starał się w jakikolwiek sposób powiązać mechanikę gry z tematem, więc możemy w tym miejscu zakończyć dywagacje o klimacie.

Zdecydowanie trzeba jednak napisać o wspaniałym wykonaniu. Gra ma mniejsze niż standardowy kwadrat pudełko, w środku zaś solidnie wykonane tekturowe elementy – planszetki graczy i fabryk. Urocza wypraska, która musi pomieścić tę garść elementów ma zaprojektowane nawet miejsce na malutki znacznik pierwszego gracza! Na pierwszym planie są jednak oczywiście tytułowe płytki, a w zasadzie dosyć grube, bakelitowe klocki. Robią ogromne wrażenie, są przyjemne w dotyku i mieszczą się w dołączonym, ładnie ozdobionym woreczku. Instrukcja jest krótka, dobrze napisana i po jednej lekturze nie pozostawia gracza z żadnymi pytaniami. Jest też jedynym elementem gry, który jest zależny językowo.

Mechanicznie *Azul* jest prostą grą opierającą się na drafcie kafelków i układaniu wzorów z ich pomocą. W grze jest kilka fabryk, w liczbie zależnej od liczy graczy, z których będziemy pobierać kafelki. W swoim ruchu musimy wybrać miejsce (jedną z fabryk lub środek stołu) i zabrać z niego wszystkie płytki jednego koloru, pozostałe zsuwając na środek stołu. Pobrane kafelki musimy umieścić na naszej planszy w jednym z pięciu rzędów. Pierwszy mieści tylko jeden kafelek, ostatni aż pięć. Jeśli nie jesteśmy w stanie zmieścić kafelków na planszetce, musimy „upuścić je na podłogę" i przyjąć kilka ujemnych punktów

Po skończeniu się płytek na stole, zaczynamy ich wmurowywanie w nasz obrazek. Kafelki z zapełnionych rzędów (czyli z pierwszego zawsze, a z ostatniego dopiero po zebraniu w nim pięciu płytek) przenosimy na odpowiednie miejsce w mozaice i punktujemy w zależności od liczby już wyłożonych płytek w danej kolumnie oraz rzędzie.

Gramy w ten sposób do czasu, aż pierwsza osoba ukończy przynajmniej jeden rząd swojej mozaiki. Do punktów zdobytych podczas gry dodajemy nagrody za ułożenie całych rzędów, kolumn oraz zebranie wszystkich płytek jednego koloru i wyłaniamy zwycięzcę. Najczęściej też od razu rozpoczynamy kolejną partię.

Gra jest bowiem szybka i angażująca. Mimo braku bezpośredniej interakcji, ruchy przeciwników są dla nas interesujące, ponieważ wpływają na możliwość wybierania przez nas kafelków. Czasem też poprzez sprytny draft jesteśmy w stanie postawić kolejną osobę przed koniecznością wzięcia dużej grupy kafelków, które będzie musiała „upuścić" i zamienić na ujemne punkty. Azul jest więc daleki od bycia typowym pasjansem.

Skalowalność stoi na wysokim poziomie, choć partie na dwie i cztery osoby mocno się od siebie różnią. Mając tylko jednego przeciwnika, możemy planować na kilka ru-

chów wprzód, a także starać się podbierać potrzebne mu kafelki. Przy czterech osobach jest to dużo trudniejsze i niezbyt opłacalne, ale więcej dzieje się przy stole. Gra świetnie działa we wszystkich konfiguracjach osobowych i choć daje odrobinę inne odczucia, zapewnia podobną frajdę.

Kilka słów należy się również regrywalności. Ta zapewniana jest przez losowy dobór kafelków, bo choć do gry wchodzą zawsze wszystkie, to w niewiadomej kolejności. Świetną sprawą są dwustronne planszetki gracza. Na jednej mamy z góry ustalony wzór, druga jest pusta. Możemy układać na niej płytki dowolnie, przestrzegając oczywiście normalnych zasad ich wykładania. Początkowo wydaje się to banalne, jednak szybko można się zaciąć i dojść do sytuacji, gdy mało który kafelek będziemy mogli wybudować. Jest trudniej, trochę inaczej niż na stronie z ustalonym wzorem, ale równie przyjemnie. Z drugiej jednak strony, w każdej grze robimy to samo, czyli staramy się optymalnie dobierać kafelki i budować je w odpowiednich miejscach. Po kilku partiach gra niczym więcej nas nie zaskoczy, pozostaje jedynie szlifowanie umiejętności i pobijanie wyników.

Azul to dla mnie fenomen, nie tyle planszówkowy, ile marketingowy, na który sam dałem się złapać. Graj jest przyjemna, zawsze chętnie zagram i poukładam płytki, zwłaszcza że partie są szybkie. Nie jest to jednak w żadnym wypadku gra odkrywcza, nowatorska, a nawet wyjątkowa pod względem wykonania. Znalazła się jednak na językach graczy i zdominowała przed-essenowe zapowiedzi. Mała, szybka gra logiczna, która była wspominana częściej niż duże, ekonomiczne gry takich tuzów jak Feld, Rosenberg lub Suchy. Nie znaczy to, że **Azul** jest zły. Choć po początkowym zachwycie mój zapał nieco uleciał, to grę nadal oceniam pozytywnie i polecam wszystkim wielbicielom pięknych oraz szybkich logicznych układanek.

Azul

Zrecenzował: Maciej „Mat_eyo” Matejko

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: ok. 179,90 złotych

✓
- piękne wykonanie,
- czas rozgrywki,
- proste zasady z miejscem na kombinowanie.

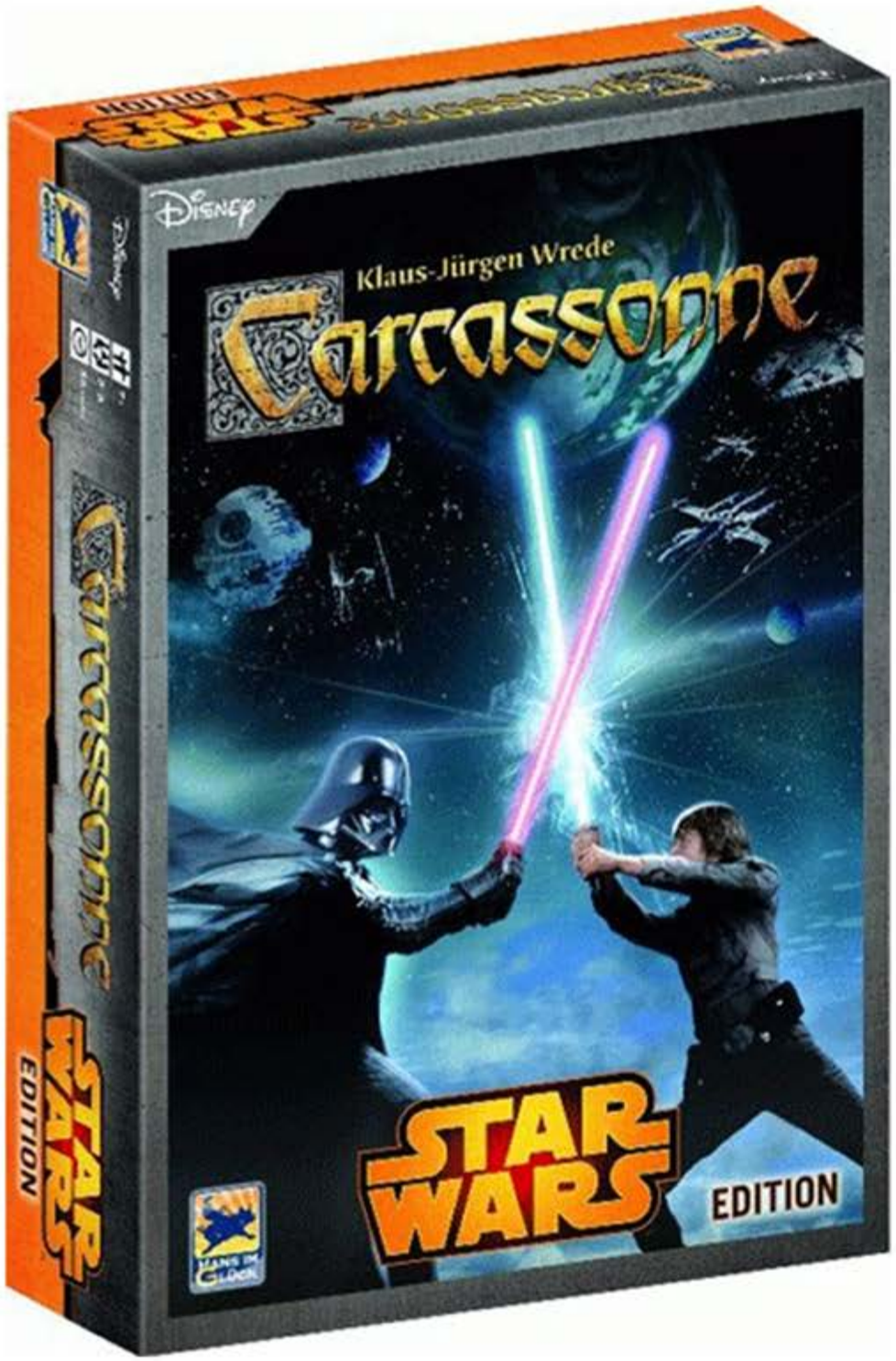
✗
- brak głębi i drugiego dna czekającego na odkrycie.

reklama

Kwiatki

rebel

dbaj o kwiaty i stwórz własny,
niepowtarzalny bukiet!



Carcassonne: Star Wars

Luke, jestem twoim kafelkiem!

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Niewiele jest gier, które sprzedają się w milionach egzemplarzy na całym świecie. Niewiele jest też filmów, które na premierę ściągają miliony widzów i przynoszą kolosalne zyski. Wyobraźcie sobie zatem, co może się wydarzyć, jeśli połączy się bestseller planszówkowy z jedną z największych marek w historii kina. Murowany hit, przynajmniej w teorii. Czy Carcassonne: Star Wars nim jest?

Rynek gier planszowych to ogromny i ciągle rozrastający się biznes, który potrafi przynosić ogromne zyski. Spójrzmy na zawrotne kwoty zbierane na kampaniach kickstarterowych, milionowe druki najpopularniejszych gier lub ciekawe mariaże z innymi dziedzinami życia. Za przykład niech posłużą **Tajniacy** z hasłami z Marvela, **Wiedźmin** oparty przede wszystkim na grze komputerowej albo **Scythe** opatrzone nieziemskimi grafikami Jakuba Różalskiego. Nie dziwią mnie zatem zakusy wydawców do łączenia ogromnych marek i próby podbicia nowych rynków. W przypadku **Carcassonne: Star Wars** jest to zabieg o tyle ciekawy, że klasyczna gra została bardzo odświeżona nowymi zasadami, co czyni ją ciekawą dla osób grających, jednocześnie przyciągając niegrających fanów uniwersum.

Carcassonne: Star Wars to gra kafelkowa, w której budujemy galaktykę pełną szlaków handlowych, asteroid oraz planet. Są one odbiciem dróg, zamków i klasztorów z podstawowej wersji. Gracze w swojej turze dobierają jedną z zakrytych płytek, a następnie umieszczają ją obok innych znajdujących się w grze, w taki sposób, aby pasowała do nich. Po tym mogą na niej umieścić jeden ze swoich meepli. I tu mamy pierwszą poważną zmianę. Każdy gracz na początku gry wybiera jedną z frakcji z uniwersum **Star Wars**. Możemy grać drużyną Yody, Dartha Vadera, Luke'a Skywalkera, Boba Fetta lub Stormtrooperów. Wybór ten określa nie tylko, jakim kolorem gramy, ale także przynależność do jednej z trzech frakcji – Rebelii, Imperium oraz Łowców Nagród. Każdy gracz ma także do dyspozycji dwa rodzaje *meepli*. Jeden duży pionek oraz pięć małych, a wielkość określa ich siłę bojową. Drugą sporą zmianą w stosunku do oryginału jest to, że planety (w starszej wersji klasztory) mogą być atakowane. Po położeniu płytki na jednym z ośmiu pól okalających planetę, gracz może zdecydować się na próbę jej przejęcia. Jeśli nie stoi na niej żaden przeciwnik, po prostu umieszczamy tam swojego meepla. Jeśli natomiast ktoś ją wcześniej zajął, możemy rozpętać bitwę i przejąć nad nią kontrolę.

Walka oparta jest na rzucie kośćmi. Każdy z graczy ustala przed nią swoją siłę. Mały pionek to jedna kość, duży to dwie kości. Dodatkowo można otrzymać jeszcze jedną kość, jeśli na planecie znajduje się symbol frakcji jednego z graczy. Co ciekawe, walki nie wygrywa ten, kto wyrzuci wyższy sumaryczny wynik. Porównujemy bowiem tylko kostki z najwyższą liczbą oczek. Przegrany musi zdjąć swojego pionka z planety i jako rekompensatę otrzymuje punkt zwycięstwa. Wygrany natomiast uzyskuje kontrolę nad polem na planszy. Walki możemy toczyć również o pole asteroid lub szlaki handlowe. W tych jednak przypadkach, do walki dochodzi, kiedy połączymy ze sobą obszary zajęte przez różnych graczy. Zmian doczekała się także punktacja, gdyż dodatkowe punkty premii otrzymujemy za każdy symbol frakcji leżący przy szlaku handlowym, polu asteroid albo planecie. Gra kończy się po położeniu ostatniej płytki, podliczamy wtedy ostatnie punkty i ustalamy zwycięzcę. Ciekawym urozmaiceniem rozgrywki jest wariant drużynowy, w którym gracze należący do Rebelii walczą z Imperium i wspólnie zdobywają punkty. W **Carcassonne: Star Wars** brakuje odpowiednika farmera z wersji podstawowej, co dla niektórych może być sporym zaskoczeniem. Oceniając **Carcassonne: Star Wars**, zacznę od szaty graficznej. Ta dość dobrze oddaje klimat **Gwiezdnych Wojen**. Na *meeple* naklejamy stylizowane naklejki, a gracze otrzymują żetony z oznaczeniem ich przywódcy. Tworzy to miłą otoczkę uniwersum. Kafelki są czytelne, aczkolwiek jako osoba przyzwyczajona do wersji z zamkami, musiałem poświęcić chwilę na przestawienie się na ten nowy wygląd. Szata graficzna spełnia zatem swoją rolę i myślę, że dobrze oddaje klimat filmu.

Omawiając zmiany mechaniczne, muszę zacząć od tego, że nie spodziewałem się, iż będą one tak duże. O ile samo dokładanie kafelków, ich zasady oraz losowy dociąg pozostawiono bez zmian, o tyle wprowadzenie walk pomiędzy graczami jest w moim odczuciu wywróceniem **Carcassonne** do góry nogami. Element losowości dotyczący dociągu płytek terenu spotęgowano, dodając walki rozstrzygane rzutem kośćmi. Co więcej, ci z was, którzy grali w **Carcassonne** wiedzą, że połączenie ze sobą dwóch meepli na drodze lub na polu asteroid nie jest szczególnie trudne. Nie wspominając o atakach na planety, o które bardzo łatwo. Ciężko jednoznacznie ocenić czy dodanie walk i wprowadzenie bezpośredniej negatywnej interakcji wyszły Carcassonne na dobre. Z jednej strony oddaje to klimat **Gwiezdnych Wojen**, tj. ciągłej walki dobra ze złem, z podstępami i nieczystymi zagraniami. Z drugiej jednak, trochę wypacza ideę planowania, dążenia do jakiejś celu lub grania pewną strategią.

Carcassonne: Star Wars to raczej wariacja na temat **Carcassonne**. Główny mechanizm jest niby ten sam, ale zmiany są na tyle istotne, że ciężko mówić, iż to tylko prosta retematyzacja gry. Myślę, że fani wersji podstawowej mogą zarówno pokochać, jak i znienawidzić wersję rodem z **Gwiezdnych Wojen**. W moim odczuciu jest to gra lżejsza i bardziej taktyczna, niż ta o budowaniu zamków. Czy to dobrze? Polecam samemu spróbować i przekonać się na własnej skórze.

Carcassonne: Star Wars

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 20-40 minut
Cena: 99,95 złotych

✓
- walki oddają klimat Gwiezdnych Wojen,
- możliwość grania frakcjami,
- prostota zasad,
- wariant drużynowy.

✗
- może być zbyt losowa,
- symbole frakcji mogłyby być czytelniejsze.

Planszowe kwiatki Kwiatosza

myślisz, więc przestań

autor felietonu:
Maciej „Kwiatosz” Kwiatek

Zjawisko paraliżu decyzyjnego polega na nadmiernie długim rozważaniu najbardziej opłacalnego ruchu – najczęściej pojawia się w sytuacji mnogości możliwych zagrań, z których każde będzie miało istotny wpływ na rozgrywkę (przy czym nie musi to być istotność obiektywna, wystarczy jedynie takie przekonanie wykonującego ruch). Nieuchronnie wiąże się z psuciem wrażeń z gry innym graczom, dlatego złośliwi, którzy liznęli psychologii, mogliby użyć określenia „ruminacje" – obsesyjne myśli związane z nierozwiewalnymi wątpliwościami co do własnych działań. Pamiętasz, jak w drugiej liceum, dwadzieścia lat temu, powiedziałeś/aś „Spoko, możemy być przyjaciółmi" zamiast drążyć temat? Ruminacje to myślenie o tym codziennie przed zaśnięciem, zamiast, jak normalny człowiek, najwyżej raz w tygodniu.

Istnieją gry bardziej podatne na paraliż decyzyjny – prostym przykładem może być **Tikal**, w którym wygra ta osoba, która najdłużej będzie patrzeć na planszę; są też gry podatne mniej, jak na przykład **Jungle Speed**. Skąd się jednak bierze paraliż decyzyjny?

Dwa typy myślenia

Myślenie o myśleniu najlepiej zacząć od Platona, którego wpływ na codzienne postrzeganie umysłu pozostaje silny. Zaproponował on model umysłu porównany do Rydwanu – w prostym ujęciu Rydwan zaprzężony jest w dwa konie. Reprezentują one żądze/ciągoty umysłu, w skrócie – sterowanie emocjonalne pojazdem. Pieczę nad końmi sprawuje woźnica (lub bardziej swojsko – „wozak") za pomocą akcji „bat" oraz „nie ma bata". Reprezentuje on rozum i rozsądek. W skrócie – myślenie logiczne. Platon proponuje tutaj wizję człowieka, w którym funkcje wyższe, neurobiologicznie powiedzielibyśmy „korowe", muszą pełnić rolę strażnika i regulatora funkcji niższych, emocjonalno-popędowych.

Planszówkowicze, jak zresztą spora część ludzi, lubią taki model człowieka. Mamy głupią losową grę, od której wyraźnie lepsza jakościowo jest gra, w której wygrywamy dzięki decyzjom. Założenie dotyczące gier jest tutaj słuszne, natomiast ukryte w nim założenie dotyczące człowieka – już nie bardzo.

Kto jest lepszy?

Często poprawianie wyników w danej grze oznacza rozpoznanie umysłem jej mechanizmów, poznanie zależności i wypracowanie najbardziej efektywnej strategii opartej na logicznych wnioskach z poprzednich partii. Początkowe partie jednak rozgrywane są częściej metodą „na czuja", zwaną gdzieniegdzie „metodą na Kwiatosza" (dzięki!). Na razie wszystko jest słuszne i zapewne niewiele osób się z tym nie zgodzi. Ok, to teraz wprowadzamy pojęcie „szczęście początkującego" – spotkał się z tym zapewne każdy. Siada świeżak do planszóweczki, my mamy już zaostrzone zęby na tę partię i na powtórkę, w której przeciwnik będzie w stanie nawiązać równorzędną walkę, a tu bach! uzyskuje wynik, który trudno opisać inaczej niż „wyższy od naszego". Oczywiście nie dotyczy to wszystkich gier. Wiadomo, że początkujący szachista przegra z doświadczonym, dobrym graczem. Szachy to jednak przykład gry, która została zaprojektowana z myślą o wykorzystywaniu logiki i wnioskowania.

Wiele gier posiada jednak więcej ukrytych zależności. Sam fakt, że przy planszy siedzi jeszcze czterech innych graczy sprawia, że czynników wymagających wzięcia pod uwagę jest znacznie więcej. Paraliż decyzyjny pojawia się równie chętnie wtedy, gdy w policzalnej grze interakcja między graczami ma istotny wpływ na rozgrywkę. Początkowe partie w takie gry stylem „na czuja" nieuchronnie wiążą się z oddaniem lejców jednemu z koni, wozak natomiast kładzie się spokojnie na przewożonym na wozie sianie i obserwuje, wyciąga wnioski. Widzimy tutaj, że analogia polskiego chłopa wyprzedza analogię Platona bardzo wyraźnie – zarówno jakościowo, jak i zwykłą swojskością. Ale do tematu. Rozgrywki prowadzone przez mózg emocjonalny potrafią być lepsze niż prowadzone przez mózg rozumny. Co rozumnemu człowiekowi zapewnia niezrozumiałą falę negatywnych emocji. Wszystko to, przynajmniej w myśl części teorii, dzięki ewolucji.

Niebo gwiaździste nade mną, miliony lat ewolucji we mnie

Powiada się, że szczególnie człowiek podejmuje rozsądne decyzje. Ma za to odpowiadać kontrolująca funkcja kory mózgowej. Tymczasem gruba kora mózgowa to wynalazek ostatnich pięciuset tysięcy lat (przyjmijmy, że trzeciorzędowa kora pojawiła się, gdy objętość mózgu zaczęła przekraczać decymetr sześcienny). Oczywiście trudno się kłócić z tym, że człowiek odniósł największy sukces ewolucyjny na planecie. Bardzo duża część historii rozwoju gatunków to podejmowanie decyzji przez mózg emocjonalny, mózg logiczny uczy się tego zdecydowanie krócej. Sam czas oczywiście o niczym nie świadczy, wskazuje jednak, że być może warto zwrócić się do mózgu emocjonalnego w poszukiwaniu odpowiedzi. Okazuje się bowiem, że człowiek bez decyzji podejmowanych przez mózg emocjonalny nie jest w stanie funkcjonować.

Czuję, że to nie to

Układ dopaminergiczny u człowieka odpowiada, między innymi, za uczenie się. Eksperymenty przeprowadzane na małpach pokazały, że w mózgach znajdują się neurony związane z wykrywaniem scenariuszy „coś poszło nie tak". Wstępnie badania polegały na podawaniu małpie soku na język po uprzednim sygnale dźwiękowym. Kiedy mózg małpy skojarzył te dwie rzeczy (kilka prób wystarcza), już sam dźwięk wywoływał reakcję neuronalną (wydzielanie dopaminy, a w efekcie krótką, drobną euforię). Kiedy jednak po dźwięku sok się nie pojawiał – o, to nie podobało się neuronom (nazwanym przez Schultza neuronami predykcyjnymi). Hamowały one wydzielanie dopaminy, co stawiało mózg w sytuacji alarmu (nic tak nie przyciąga uwagi, jak zaskoczenie). Co więcej – u ludzi występuje znacząco więcej neuronów wrzecionowatych, które dbają o jak najszybsze rozprowadzenie negatywnej emocji zaskoczenia po całym mózgu. W ten sposób biologia upewnia się, że człowiek WIE, że coś poszło niezgodnie z przewidywaniami. To oczywiście w uproszczeniu i z licznymi skrótami, jednak dla naszych rozważań wystarcza.

Skąd bierze się decyzja?

Pojawienie się negatywnej emocji zaskoczenia pozwala korygować przyszłe przewidywania – układ dopaminergiczny uczy się natychmiast i po jednej próbie już wie, że może być inaczej. Wyciąganie wniosków przez korę mózgową z wiedzy układu dopaminergicznego – to już inna kwestia. Eksperyment **Iowa Gambling Task**, który wszedł już szeroko do diagnozy uszkodzeń przedczołowej kory mózgowej, ładnie to obrazuje. Graczy sadzano przed czterema taliami kart. Karty nie były podzielone losowo, jednak gracze tego nie wiedzieli. Zadaniem gracza było dobieranie kart z talii według własnego uznania. Dwie talie przygotowano tak, że wypłacały wyższe nagrody, ale też miały wyraźnie ostrzejsze kary (gracze mieli na początek dwa tysiące dolarów, pojedyncza kara sięgała tysiąca dwustu pięćdziesięciu dolarów). Pozostałe talie wypłacały mniejsze nagrody, ale rzadko karały graczy – dobierając karty z dwóch talii „niskiego ryzyka" gracze zawsze wychodzili na plus (po zakończeniu gry).

Eksperyment pokazał, że zdrowi ludzie są w stanie dostrzec korzyść dociągania z talii niskiego ryzyka po około pięćdziesięciu kartach, natomiast potrafili to wyjaśnić dopiero po osiemdziesięciu kartach, tyle bowiem zajmuje dojście do tego wniosku umysłowi logicznemu. Umysł emocjonalny z kolei dysponował tymi samymi wnioskami już po dobraniu średnio dziesięciu kart. Mierzono to za pomocą przewodnictwa elektrycznego skóry (które wzrasta w sytuacji stresu). Już po dziesiątej karcie ręka gracza „odczuwała nerwowość" przy sięganiu po kartę z talii wysokiego ryzyka. Gracze świadomie tego nie wiedzieli, jednak ich mózgi emocjonalne – już tak. W ramach ciekawostek – istnieją ludzie o obniżonej liczbie receptorów dopaminowych, którzy mają wyraźne problemy z uczeniem się na błędach. Tacy ludzie do końca gry nie potrafili rozgryźć odpowiedniej taktyki. Podobnie ludzie z uszkodzeniami w obrębie części mózgu związanych z układem dopaminergicznym.

Nie mów źle o mózgu

Jestem znanym orędownikiem grania „na czuja". Bardzo rzadko cokolwiek przeliczam, a jednak nie można powiedzieć, żeby moje wyniki były wyraźnie gorsze w sytuacjach towarzyskich. Forumową ligę **Zamków Burgundii** przegrałem z kretesem, grający w nią bowiem faktycznie miewają rozpisane arkusze możliwości i policzone kafelki. Związane jest to jednak też z wydestylowaniem środowiska gry – liga była grana przed komputerem, co nie do końca jest naturalną sytuacją i wyraźnie sprzyja czystej logice. Kiedy jednak siadamy do partii ze znajomymi – rzadko gramy o trofeum. A nawet jeśli gramy na turnieju, gramy przeciwko innym ludziom, których zagrania niekoniecznie poddają się chłodnej ocenie logiki (tu też pojawiają się moje pewne sukcesy turniejowe, jak Mistrzostwo Polski w **Niagarę**).

Mózg emocjonalny, potrafiący ocenić sytuację szybciej, a przez to lepiej, jest nieoceniony. Dlatego zachęcam – nie traktuj sygnałów emocjonalnych z pobłażliwością. Gad w tobie już wie, że postawienie tam pionka źle się skończy. Daj mu szansę być usłyszanym.

Exceed: Red Horizon – Reese & Heidi vs. Vincent & Nehtali

bijatyka w małym pudełku

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Cios, blok, kombos, odskok, Hadouken! Takie scenki zwykle były domeną gier wideo. Ale od jakiegoś czasu można to również robić „analogowo”, dzięki takim grom jak BattleCON lub Yomi. Ale całkiem niedawno, bo w 2016 roku, do tego zestawu dołączyła kolejna seria: Exceed.

Exceed: Red Horizon to druga już karciana bijatyka wydana przez Level 99 Games i osadzona w świecie Indines. Pierwszą jest oczywiście seria BattleCON. Kiedy usłyszałem o Exceed, zastanawiałem się czy ma to sens. BattleCON rozwija się świetnie, a tu nagle druga seria, z inną mechaniką. Czy rywalizacja nie wpłynie na nie negatywnie? W BattleCON grałem sporo, a teraz miałem też szansę wypróbować Exceed dzięki pakietowi Exceed: Red Horizon – Reese & Heidi vs. Vincent & Nehtali.

Dlaczego pisze o pakiecie, a nie o grze? Bo Exceed: Red Horizon, czyli de facto pierwszy sezon gry Exceed, wyszedł w kilku pakietach. Każdy z nich to niewielkie pudełko zawierające karty dla czterech różnych wojowników. Oczywiście nie sa to zestawy losowe. Kupuje się konkretny pakiet, z konkretną czwórką postaci w środku. Exceed to tylko karty. Z kart składa się „plansza”, postać to też karta i oczywiście karty, których używa się do walki.

Karty planszy są puste i układa się z nich linię, po której poruszać się będą walczący. Karty postaci kładzie się na tej linii w miejscach startowych. Każdy gracz otrzymuje też karty walki. Zestaw kart podstawowych oraz karty z atakami specjalnymi swojej postaci.

Gra jest bardzo prosta mechanicznie. Każda postać zaczyna grę z określoną liczbą punktów życia. Jeśli spowodujemy, że gracz straci wszystkie punkty życia albo dwukrotnie będzie musiał przetasowac swoją talię, wygrywamy.

W trakcie swojej tury gracz może wykonać jedną z sześciu akcji podstawowych lub zaatakować przeciwnika. Akcje podstawowe to *Prepare*, czyli dociągnięcie karty z talii i *Move*, czyli poruszenie się po „planszy”, za które trzeba zapłacić kartami. Kolejne akcje to *Boost*, czyli zagranie karty walki z ręki i wykorzystanie jej dolnego efektu wzmacniającego naszą postać. Niektóre z tych efektów są natychmiastowe, a inne zostają w grze i działają na naszego bohatera do momentu zakończenia starcia.

Kolejna akcja to *Change Cards*, czyli pociągnięcie kart, za które płacimy innymi kartami. Jest to w pewnym sensie wymiana kart z ręki, jeśli nie mamy akurat niczego ciekawego. Akcją jest też *Reshuffle*, czyli wtasowanie kart odrzuconych do talii. Można to jednak zrobić tylko raz na grę. Jeśli gracz zostanie zmuszony do drugiego przetasowania talii, automatycznie przegrywa.

I w końcu akcja *Exceed*, czyli swego rodzaju przemiana naszej postaci. Kosztuje to kilka kart ze specjalnego zasobu zwanego *Gauge*, ale ulepsza zdolność specjalną naszego bohatera. Zwykle jest to coś, co robi się bardzo szybko.

Oczywiście sa też akcje, które wykonujemy dzięki kartom, ale o nich nie będę pisał, ponieważ są one „specyficzne” dla postaci/karty.

Wykonanie dowolnej akcji podstawowej daje też prawo pociągnięcia karty z talii po rozpatrzeniu tej akcji.

Exceed to gra o praniu się po twarzach. Zatem oprócz akcji podstawowych, gracze będą też co jakiś czas się po prostu bić. Następuje to wtedy, gdy gracz zamiast akcji podstawowej wykona akcję Strike. Rozpoczyna się wtedy starcie.

Gracze zagrywają z ręki karty ciosów, którymi chcą wykończyć przeciwnika. Karty zagrywa się zakryte. Można zagrać jedną, dwie (jeśli sa identyczne, wtedy są wzmocnione) lub w ciemno z talii.

Kiedy odsłonimy już karty, następuje sprawdzenie prędkości, jaka jest na nich nadrukowana. Gracz, który zagrał kartę z większą prędkością działa pierwszy, a ewentualne remisy na tym polu są rozstrzygane na korzyść atakującego.

Każde starcie jest rozstrzygane w kilku krokach, podczas których sprawdza się czy coś się dzieje. Samo zadawanie obrażeń zależy od kilku czynników, takich jak zasięg ataku, odległość między postaciami, siła ataku, obrona postaci, która się broni. Co istotne, gra rozróżnia trafienie i zadanie obrażeń. Trafimy przeciwnika, jeśli nasz atak ma odpowiedni zasięg. Zadamy mu obrażenia, jeśli przebijemy się do tego przez obronę.

Ważnym elementem jest też *Guard*, czyli kolejna obrona, jednak ta chroni nie tyle przed obrażeniami, co przed ogłuszeniem. Jeśli dostaniemy więcej obrażeń, niż wynosi nasz współczynnik *Guard*, zostajemy ogłuszeni. Jeśli nasz atak miał być wykonany jako drugi, niestety tracimy tę możliwość. Jak więc widać, ważne jest zwracanie uwagi na wiele rzeczy podczas walki.

Dodajmy do tego fakt, że lepsze ataki naszych postaci nie sa darmowe, ale muszą zostać opłacone kartami z Gauge. Jeśli nie możemy zapłacić, nie możemy zagrać takiego ataku. A skąd biorą się karty w Gauge? Proste. Wchodzą tam karty użyte do ataku. O ile zdołaliśmy zaatakować. Oczywi-

ście są też karty lub zdolności, które pozwalają nam dokładać karty do Gauge poza atakiem.

I tak, tura za turą, toczy się walka w **Exceed**. Do momentu gdy jeden z graczy nie straci wszystkich punktów życia albo nie będzie zmuszony do drugiego przetasowania talii.

Jak już wspomniałem, gra jest banalna mechanicznie. Zagrywamy karty, porównujemy cyferki, ewentualnie wykonujemy dodatkowe, drobne rzeczy. Jedyną mechaniczną trudnością jest zapamiętanie kolejności wydarzeń w trakcie starcia, ponieważ zostało to nieco rozdrobnione i można się pogubić (przynajmniej na początku).

Prawdziwa zabawa i swego rodzaju trudność to nauczenie się grania poszczególnymi postaciami. Każda z nich ma swój styl, nieco inny od reszty. Nie jest to może aż tak bardzo widoczne, jak w serii **BattleCON**, ale nadal trzeba poznać możliwości zarówno swoje, jak i postaci przeciwnika.

Wykonanie **Exceed** stoi na dość wysokim poziomie. Porządnie zrobione karty, bardzo ładne grafiki. Szkoda tylko, że plansza jest zrobiona z jednolitych brązowych kart. Mata byłaby ciekawszym rozwiązaniem, choć domyślam się, że zwiększyłoby to koszt produkcji pojedynczego zestawu.

Szkoda, że **Exceed** jest sprzedawany w zestawach zawierających tylko cztery postacie. Co prawda tak jest nieco taniej i mniej jest bohaterów do opanowania na jeden raz, ale z drugiej strony, dość szybko może się zrobic nieco nudnawo, jeśli będziemy grali przeciwko ciagle tym samym wojownikom.

Jeśli miałbym porównać **Exceed** do **BattleCON**, to **BattleCON** nadal trzyma się na szczycie. **Exceed** jest szybki, nieco łatwiejszy i przystępniejszy dla graczy. Myślę nawet, że jeśli próbowaliście grać w **BattleCON** i odbiliście się od niego, nadal możecie spróbować **Exceed**. Jest szansa, że przypadnie wam do gustu.

Excee: Red Horizon – Reese & Heidi vs. Vincent & Nehtali
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2 osoby
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 99, 95 złotych

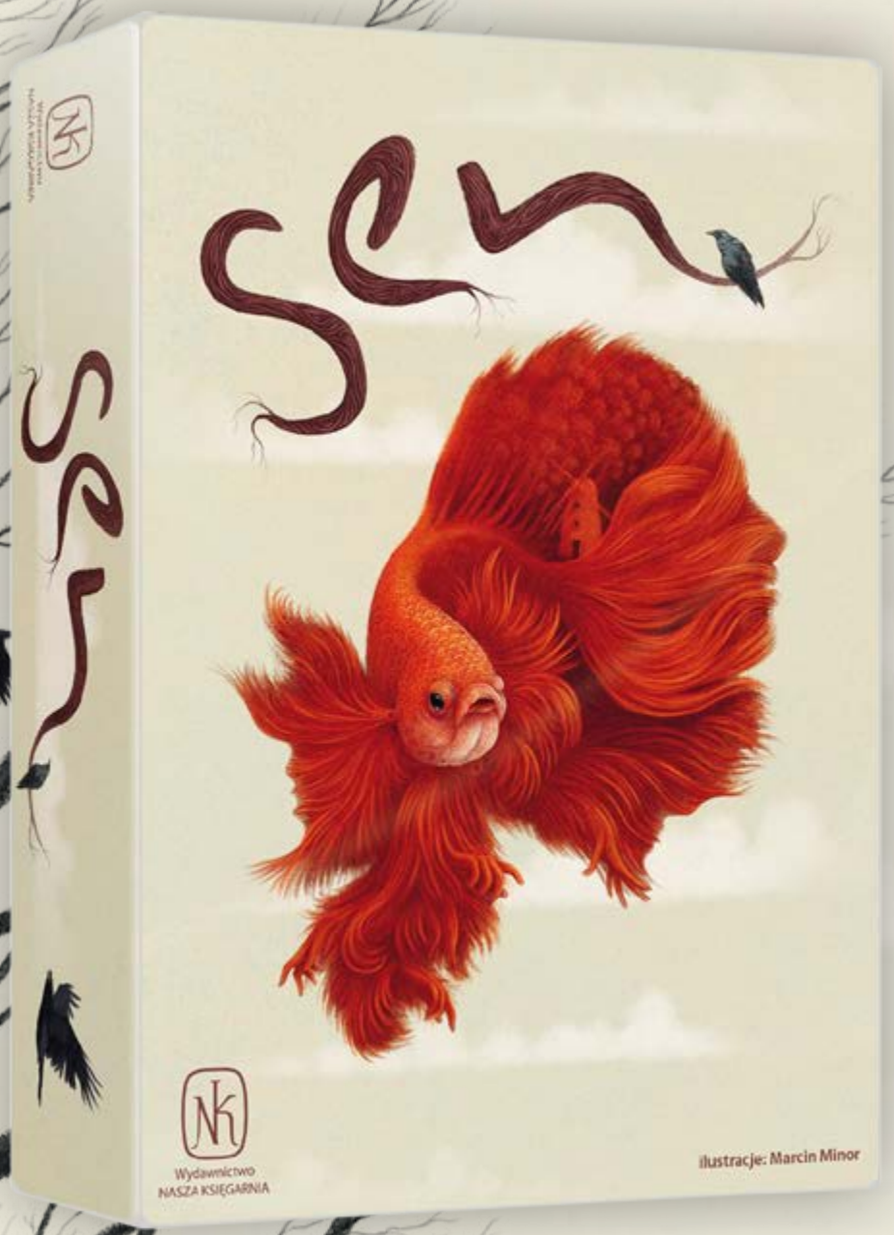
- grafiki,
- jakość wykonania,
- prosta mechanika,
- cena.

- tylko cztery postacie w pakiecie,
- plansza z kart.

reklama

Stwórz własny sen!
Jakie krainy w nim odwiedzisz?
Piękne jak z bajki czy mroczne
i pełne złowieszczych kruków?

1996
NAJLEPSZA GRA
MENSA USA



Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA
www.naszaksiegarnia.pl

Fallout: The Board Game

postapo w kapslu

zrecenzował:

Tomasz Sokoluk

Jesienią 1997 roku ukazała się gra wideo pokazująca alternatywny świat zniszczony wojną nuklearną. Graczy za serce ujął obraz zrujnowanej cywilizacji, przełamany cukierkową estetyką amerykańskiego snu lat 50. XX wieku. Żart z futuryzmu kontrastował z nuklearną paranoją tamtego okresu. Za każdym razem, gdy uruchamialiśmy grę, głos Rona Pearlmana oznajmiał: „War. War never changes...". Piątego grudnia 2161 roku zostajemy wysłani przez Nadzorcę Krypty 13 na Pustkowia w poszukiwaniu hydroprocesora. Wyruszamy, nie mając pojęcia o świecie zewnętrznym i nie mając prawie niczego przy sobie. W tle słyszymy gramofonowe hity The Ink Spots na zmianę z ambientowymi dźwiękami. Chwilę później zabijemy pierwszego szczura...

Możliwości eksploracji świata i wpływania na jego losy sprawiały, że świat ten ożywał. Gra prowokowała nas do uwierzenia w jego prawdziwość – wielokrotnie puszczała oko i nawiązywała do naszej kultury. Pierwszy przykład z brzegu: Nuka-Cola – jeden z amerykańskich symboli umieszczony w realiach powszechnego dostępu do atomu. Do tego elektryzująca była wizja społeczeństwa, które u kresu swej świetności tak łatwo doprowadziło do całkowitego upadku.

Fallout był kamieniem milowym w geek-kulturze. Czy gra planszowa, wydana po dwudziestu latach, ma jakiekolwiek szanse zmierzyć się z pierwowzorem? W moim odczuciu nie, gdyż realia gry planszowej różnią się od realiów gry wideo. Dodatkowo gra planszowa musi zainteresować szerokie grono odbiorców, a nie każdy planszówkowiec to też gracz wideo. Czy planszowy **Fallout** broni się po prostu jako gra, a nie „planszowy **Fallout**"?

Pudełko i jego zawartość – nomen omen – rad-uje oko. Żetony kapsli, czyli waluta w świecie gry, wyglądają jak kapsle. Kafle terenu są hexy-sexy – w najlepszym strategicznie kształcie, w liczbie ponad dwudziestu (do tego część dwustronnych), co daje wiele kombinacji. Połączone ze sobą wyglądają jak mapa, przy zachowaniu czytelnego i funkcjonalnego podziału na terytoria. Figurki postaci prezentują się doskonale, z odwzorowaniem detali. Każdy z graczy otrzymuje interaktywną kartę postaci, z możliwością przytwierdzania znaczników radiacji, punktów życia, doświadczenia oraz żetonów charakterystyk.

W czasie gry eksplorujemy otwarty świat. Odkrywamy kafle terenu, na których przeżywamy przygody i niekoniecznie przeżywamy walki z wrogiem. W nieskrępowane błąkanie wtrąca się scenariusz, który każe opowiedzieć się każdemu z osobna za jedną z dwóch zwalczających się frakcji. Zwycięża gracz, który uzyska najwięcej wpływów, co wiąże się z tym, która frakcja zyska przewagę.

Sercem gry są karty przygód. Zawierają narracyjny opis zaistniałej sytuacji oraz pytanie o sposób zachowania się w niej. Nasz wybór odnosi nas do kolejnej karty o konkretnym numerze – na zasadzie gry paragrafowej. Fabuła postępuje konsekwentnie, a wydarzenia są spójne. Skutki naszych wyborów ciągną się za nami, dzięki czemu umarły świat wydaje się być żywy.

Nierzadko przygoda każe nam coś przetestować. Testy odbywają się w oparciu o znany z pierwowzoru system S.P.E.C.I.A.L. Założenie jest proste - każda z liter to początkowa litera atrybutu naszej postaci (S - Siła, P – Percepcja, itd.). Grę rozpoczynamy, posiadając dwa z siedmiu atrybutów, z czasem zdobędziemy kolejne. Potrzebujemy ich w czasie wykonywania testów. Pozwalają przerzucać wyniki na kościach.

Walki rozstrzyga się, a jakże, z użyciem systemu celowania V.A.T.S. Kości pokazują, w jakie części ciała trafiamy. Oprócz tego symbole gwiazdek pokazują, z jaką siłą przeciwnik oddaje. W efekcie atak, obronę i trudność przeciwnika odczytujemy z jednego rzutu! Do tego zawsze są to trzy kości. Rozwiązanie szybkie, pomysłowe i działające. W czasie testów na kartach przygód korzystamy z tych samych kości. W tym przypadku gwiazdki oznaczają liczbę uzyskanych sukcesów, które porównuje się z liczbą wymaganych w danym teście sukcesów.

Wrogowie, w przeciwieństwie do postaci, nie posiadają swoich figurek. Rozczarowujące? Być może, ale praktyczne. Żetony przeciwników zawierają wszelkie potrzebne charakterystyki. Możemy odbyć walkę bez sięgania do instrukcji lub innych pomocy.

Skala ran postaci jest również zaczerpnięta z pierwowzoru – po jednej stronie znacznik napromieniowania, po drugiej punktów życia. Im większe napromieniowanie, tym postać jest mniej witalna i bardziej podatna na śmierć od uzyskanych ran. Śmierć nie wyłącza postaci z gry, zamiast tego wraca ją na „pole startowe".

Cechą gier przygodowych i RPG jest system rozwoju postaci, nierzadko rozbudowany, co prowadzi do konieczności przyswojenia nowych zasad w trakcie rozgrywki. Tutaj nie obudowujemy się stosem nowych kart. Gdy nasza postać staje się potężniejsza, wcale nie musimy przyswajać dodatkowych reguł. Rozwój polega na zyskiwaniu kolejnych atrybutów, zwiększa się jedynie ilość okazji do zastosowania tej samej reguły przerzutu.

Awans pozwala również na wybranie określonego perka, zamiast kolejnej litery S.P.E.C.I.A.L. Perki w serii **Fallout** były najbardziej podniecającym elementem rozwoju bohatera. Można je przyrównać do unikatowych mocy superbohaterów. Tutaj są co prawda jednorazowe, jednak zważywszy na ich znaczący wpływ na rozgrywkę, przyznanie ich na stałe całkowicie zaburzyłoby balans.

Serii **Fallout** nie byłoby bez określeń stanu, w jakim znajduje się nasz bohater. Mentaty i inne dopalacze pozwalają chwilowo wzmocnić naszą postać, ryzykując uzależnieniem. Z kolei stan „wypoczęty" jest jednorazowym jokerem – dowolnym atrybutem na potrzeby testu. Niektóre z wyborów skutkują zyskaniem złej lub dobrej reputacji, co z kolei prowadzi do konsekwencji podczas kolejnych spotkań. Jest również stan „syntek" – może się okazać, że tak naprawdę jesteśmy androidem. A propo – jedna z przygód puszcza oko do graczy **Android: Netrunner**...

Gry przygodowe potrafią się dłużyć. Tutaj zawsze mamy licznik czasu. Gdy znacznik jednej z dwóch frakcji dotrze na koniec toru, gra się kończy. Postęp znaczników zależy od decyzji graczy. Znaczniki postępują również samoistnie, w momencie gdy przewinie się talia kart agend. Na koniec każdej rundy odkrywamy jedną z nich, aby zastosować algorytm aktywacji i ataków wrogów.

Oprócz tego karty agend losujemy z tej samej talii i zatrzymujemy dla siebie. Każda z nich jest warta co najmniej jeden punkt zwycięstwa, a po spełnieniu dodatkowych warunków (przynależność do wygrywającej frakcji, odkrycie wszystkich kafli terenu, rozwinięcie wszystkich atrybutów, itd.) – dodatkowe punkty.

Ponieważ karty agend wyciągamy z talii, która odmierza czas rozgrywki, to im gracze zdobyli więcej kart, tym szybciej zegar bije. W efekcie pod koniec gra przyspiesza. Czas powstrzymuje nas również przed rozwojem naszej postaci w nieskończoność, co jak wiemy, skutkowałoby stworzeniem herosów, dla których nie ma już ciekawych wyzwań.

Każdy z tych elementów z osobna prezentuje się doskonale. Tyle że obraz całości zaczyna się sypać. Ale po kolei.

Liczba komponentów. Na pierwszy rzut oka liczba przygód oraz wrogów jest duża. Tyle że zestaw startowych przygód jest identyczny w każdym scenariuszu – początek zawsze wygląda podobnie. Z kolei pokonani wrogowie natychmiast wracają na planszę. W obu przypadkach odnosimy wrażenie powtarzalności.

Spotkać można również dużą liczbę towarzyszy, z których część jest skłonna się do nas przyłączyć, jeśli spełniamy warunki. Każdy z nich pomaga nam na swój charakterystyczny sposób, ale może i odłączyć się od nas, gdy przestaniemy do siebie pasować. Tyle że w większości pozyskujemy ich nie z przygód, ale z talii ekwipunku podczas robienia zakupów. Wyjątkiem jest kultowy pies Ochłap, który przyłącza się do nas po uratowaniu go z opresji. Ze względu na pominięcie towarzyszy na kartach przygód, nie są postaciami z krwi i kości. Są ekwipunkiem.

Co do ekwipunku, broń jest zupełnie nieprzydatna, jeśli nie posiadamy przypisanego do niej atrybutu. O ile w grze kooperacyjnej nie byłoby to problemem ze względu na możliwość wymiany, tak w grze z aspektem rywalizacyjnym prowadzi to do nierówności. Problem narasta wraz z kolejnym problemem: znacznie ograniczono możliwości handlu. A podróż po Pustkowiu bez broni wiadomo jak się kończy. Tak jak nasze dzieciaki muszą nosić odblaski, tak nasi bohaterowie muszą nosić solidnego gnata.

To nie koniec problemów. Grę rozpoczynamy z losową kartą agendy, więc od początku wiemy, którą z frakcji musimy wspierać. Ponieważ są zupełnie losowe, podział wśród graczy może być niesymetryczny: przykładowo dwóch graczy może mieć kartę agendy Instytutu, jeden Kolejarzy, a czwarty musi zebrać piętnaście kapsli. W takim przypadku dwójce graczy łatwiej wspierać Instytut. Co z tego, że w czasie gry zdobywamy kolejne karty agend, skoro za każdym razem je losujemy. Można próbować domowych sposobów, na przykład przydzielając karty agend frakcjami po równo, ale to wyklucza grę trzyosobową. Dodajmy, że powyższy problem zupełnie nie istnieje w grze solo.

Nie wiem, po jaką chorobę popromienną wprowadzono do gry przygodowej elementy strategii. Co gorsza, jest to strategia oparta na wyścigu. Karty przygód scenariusza są odkryte, dostępne dla wszystkich. Jednakże decyzje dokonuje się jednorazowo, po czym karta znika i w jej miejsce pojawia się kolejna lub kolejne. Jak widać – kto pierwszy, ten lepszy. Dodajmy, że powyższy problem zupełnie nie istnieje w grze solo.

Nie zawsze to my stajemy się beneficjentami skutków naszej decyzji. Po dokonaniu wyboru pojawia się kolejna karta przygody, ale nie rozpatrujemy jej od razu. Zamiast tego zostaje wtasowana pomiędzy wierzchnie karty ogólnodostępnej talii spotkań. To oznacza, że może ją odkryć każdy. Zaczęty przez nas wątek kontynuuje ktoś inny. Z jednej strony angażuje to wszystkich w opowiadaną historię, z drugiej: nie jest to gra kooperacyjna. Teoretycznie wspólnie tworzymy opowieść, w praktyce – każdy z osobna walczy o zwycięstwo. Dodajmy, że powyższy problem zupełnie nie istnieje w grze solo.

Podsumowując, mamy do czynienia ze znacznym uproszczeniem w odniesieniu do pierwowzoru, co nie dziwi, zważywszy na to, ile trwa gra cRPG, a ile planszowa. Nie można zapominać również o tym, że gra, choć czerpie z licencji, skierowana jest nie tylko do fanów. Otrzymujemy grę przygodową, z otwartym światem i modularną planszą, która nie przytłacza zasadami, a wręcz zachwyca genialnością w ich prostocie.

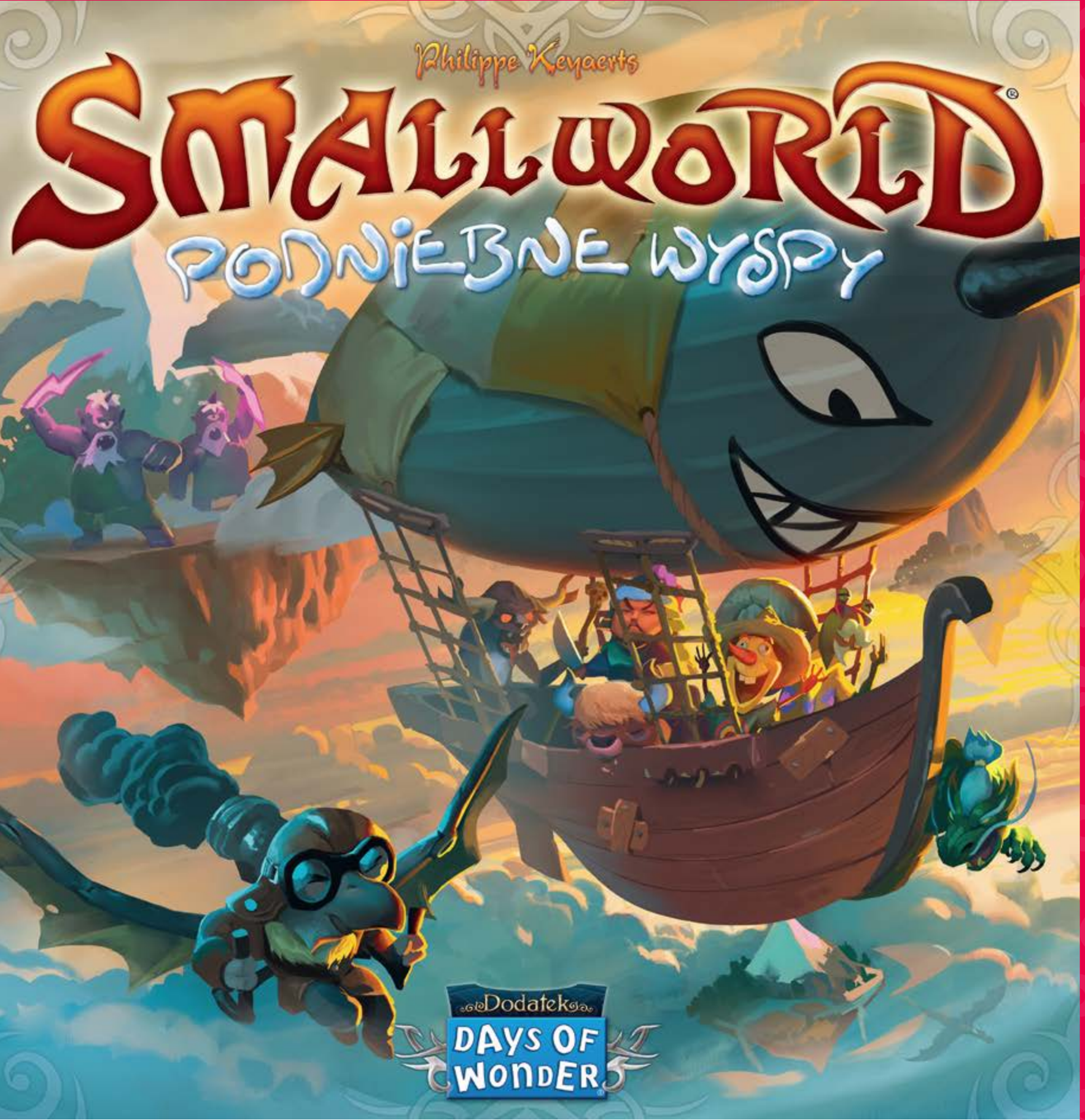
Z drugiej strony dodanie aspektu rywalizacji odciąga od przeżywania przygód. **Fallout** nie sprawdza się jako gra pół-kooperacyjna, w której z jednej strony chcemy wspólnie stworzyć opowieść i nie możemy się atakować nawzajem, z drugiej musimy ścigać się po zwycięstwo. Być może lepszy byłby wariant czystej kooperacji, o czym możemy się przekonać, grając solo. Tak na marginesie – nie brak zwolenników poglądu, że każda kooperacja jest tak naprawdę grą solo. **Fallout** potwierdza słuszność tej tezy.

Fallout: The Board Game
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 1-4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 160 minut
Cena: 249,95 złotych

✓
- wykonanie,
- przygody z decyzjami i konsekwencjami,
- błyskotliwe reguły,
- otwarty świat.

✗
- pół-kooperacyjny charakter rozgrywki,
- zepsute zasady wygranej,
- doskonała, ale jedynie w wersji dla jednego gracza.



Small World: Podniebne Wyspy

schody do nieba

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Linia wydawnicza Small World powoli, aczkolwiek nieubłaganie, zamienia się we Wsiąść do Pociągu. Jeszcze trochę i podstawka z leżącymi obok pudełkami od coraz to nowszych dodatków z mapami i rasami będzie zajmować na półce więcej miejsca niż cały katalog produktów małego, polskiego wydawnictwa. Ten problem łagodzić może jedynie wysoka jakość kolejnych rozszerzeń i obfitość ich zawartości. Świat Rzek był raczej udany, jak prezentują się więc Podniebne Wyspy?

Jeśli rozbić ten dodatek na czynniki pierwsze, otrzymujemy tu dwa, nazwijmy to, moduły: nowe rasy oraz nową planszę. Uważam, że można patrzeć na to w ten sposób, ponieważ wszystkie nowe cechy ras i umiejętności (z wyjątkiem jednej) mogą działać w podstawowej wersji gry bez konieczności korzystania z rozszerzenia planszy. Tak, „rozszerzenia". **Podniebne Wyspy** nie zastępują starej planszy, tylko ją powiększają. Lub, dla ścisłości, modyfikują. Jeśli chcemy skorzystać z tego dodatku w rozgrywce, weźmy na to czteroosobowej, musimy rozłożyć planszę dla trzech graczy i obok niej położyć tę z unoszącymi się w powietrzu skałami. Podążając za logicznymi konsekwencjami takiego algorytmu, szybko można zauważyć, że w mniej niż trzy osoby nie zagramy. Jeśli ktoś planował zakup dodatku głównie dla gry dwuosobowej, to z tego pudełka przydadzą mu się tylko nowe rasy.

Aby dostać się na wyspy, należy w pierwszej kolejności podbić na planszy głównej jedno z dwóch pól-przejść oznaczonych specjalnymi żetonami, które na początku rozgrywki trafiają na losowe miejsca. Nie można rozpocząć podboju od planszy z dodatku, chyba że cecha rasy mówi inaczej. Ta zmiana jest kluczowa. Do tej pory wszystkie mapy do **Small World** były zaprojektowane raczej równomiernie. Każde pole miało wiele sąsiedztw, nie było więc możliwości zbunkrowania się i spokojnego kumulowania punktów, ponieważ atak mógł nadejść z każdej strony.

Wprowadzenie drugiej planszy połączonej ze starą jedynie w dwóch miejscach, dodało do gry element wąskich gardeł, o które może toczyć się zażarta walka. Szczególnie, że zasady wprowadzają nowe źródło punktów. Jeśli jakaś rasa kontroluje wszystkie pola na jednej z wysp, otrzymuje dodatkową monetę. Świetnie. Dzięki temu niezależnie od wybranej rasy wszyscy gracze mają jakiś stały element, o który chcą konkurować. Na wieść o takich rozwiązaniach od razu pomyśleć można o **Ryzyku** i zakopaniu się gdzieś w Australii przez pół gry. Nie są to dobre skojarzenia. Całe szczęście **Small World** nie jest **Ryzykiem** i coś takiego nie jest możliwe – niszczone przez przeciwników żetony kiedyś się skończą, a poświęcając siły na umacnianie obrony, rezygnujemy z ekspansji i punktowania, podczas gdy przeciwnicy rozłażą się gdzieś po stałym gruncie, zajmując większe połacie terenu.

Tak czy siak, ów dodatek dostarcza czegoś nowego, zmieniając nieco odczucia podczas gry. Trzeba nauczyć się myśleć przestrzennie w trochę inny sposób. I nawet zmieściło się do tego pudełka trochę różnorodności, ponieważ ułożenie **Podniebnych Wysp** ma dwa warianty – plansza jest dwustronna, a jej wybór nie jest w żaden sposób związany z liczbą graczy. Dwa kciuki w górę.

No dobrze. Takie już moje skrzywienie, że w tego typu dodatkach bardziej interesuje mnie plansza i jej wpływ na rozgrywkę niż nowe zdolności ras, ale w tym departamencie też mamy kilka fajnych pomysłów. Większość nowych zdolności jest raczej skomplikowana. A przez „skomplikowana" mam na myśli sytuację, w której raczej trudno odszyfrować ich działanie, patrząc tylko i wyłącznie na ikonografię.

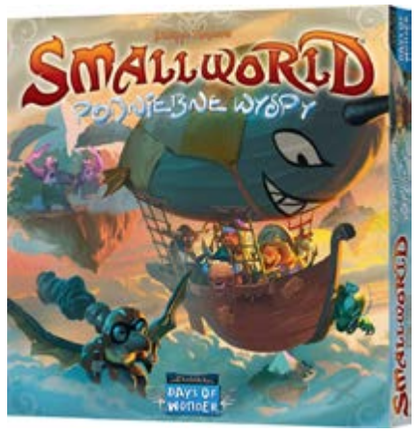
Do tej pory obowiązywała zasada, że im mocniejszą zdolność posiada rasa, tym mniej żetonów ma do dyspozycji.

Granicą tego byli Szczuroludzie – nie posiadali zdolności, ale było ich dużo. W Podniebnych Wyspach pojawiają się rasy, które są jeszcze bardziej liczne, ale są za to karane: Wróblostrachy aż proszą się o bicie i dają punkty przeciwnikowi, jeśli zostaną pokonane, a Śluzmaki otrzymują punkty za podbój dopiero na początku kolejnej tury, a nie na końcu obecnej. Ciekawie prezentuje się rasa, która otrzymuje dodatkowe punkty za podbój pól i łąk, ale dla równowagi wszystko inne jest warte dla niej punkt mniej. Bardzo ciekawie i oryginalnie wypada też rasa, która podbijając obszary z rasą wymierającą, nie zdejmuje ich żetonów z planszy, tylko współdzieli z nią pole.

Wszystko to składa się w takie oto podsumowanie: nowe pomysły to nowe możliwości. Nowe możliwości to nowe strategie i zagrania do przetestowania. Testowanie nowych strategii to dobry powód dla spędzenia przy bardzo dobrej grze kolejnych godzin w dobrym towarzystwie. Różnorodność jest dobra, a **Podniebne Wyspy** zwiększają różnorodność. I to jest dobry powód do zainteresowania się tym dodatkiem. Dobranoc.

Small World: Podniebne Wyspy
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 3-6 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 60 minut
Cena: 119,95 złotych



- nowa plansza rozszerza starą w ciekawy sposób,
- dodatkowa punktacja za wyspy sprawia, że gracze mają o co konkurować,
- nowe, ciekawe zdolności ras i umiejętności urozmaicają rozgrywkę.

- nowej planszy nie można wykorzystać w grze dwuosobowej.

This War of Mine

gra

dokumentalna

zrecenzował:

Tomasz Sokoluk

Gra ze słowem „wojna” w tytule nie musi być grą wojenną. Może być grą o wojnie. „Oblężenie Sarajewa był to taki epizod w konflikcie na terenie byłej Jugosławii, że trzeba wrócić aż do II wojny światowej, aby znaleźć odpowiednik tych wydarzeń w historii Europy. W Sarajewie nigdzie nie było bezpiecznie: ani w domu, ani w szkole, ani w szpitalu”. Opowieści świadków tamtych wydarzeń natchnęły warszawskie studio 11 bit studios do stworzenia gry wideo, którą na język gry planszowej przełożyli Michał Oracz i Jakub Wiśniewski. Tak powstała bodaj pierwsza dokumentalna gra planszowa.

W grze **This War of Mine** ponad wszystko inne jest temat: ukazanie zachowań ludzkich w obliczu wojny. Bez względu na to kiedy i gdzie dzieje się konflikt, człowiek zrobi wszystko żeby przetrwać. Wygraną w grze **This War of Mine** jest... życie.

W czasie rozgrywki wspólnie będziemy kierowali trójką przypadkowych bohaterów. Ich los złączyła wojna i to samo schronienie. Nie mają dostępu do wody pitnej, jedzenia, ogrzewania ani prądu. Ich miasto zostało odcięte od świata. Za dnia snajperzy nie pozwalają nikomu wyjść na ulicę. Wkrótce nadejdzie zima. Nie wiadomo jak długo potrwa wojna i jakie mają szansę na dotrwanie do jej zakończenia.

Pojedyncza kampania w grze wideo potrafiła trwać kilka godzin i podobnie jest tutaj. Rozgrywka jest długa, ale już samo przygotowanie do niej błyskawiczne, co może zdumiewać zważywszy na ogromną liczbę komponentów. Twórcy gry zadbali o naszą wygodę. Wypraska pozwala na stałe posegregować żetony, bez potrzeby przepakowywania ich po skończonej rozgrywce. Talie kart po wyjęciu z pudełka łatwo znajdują swe miejsce na czytelnej i świetnie prezentującej się planszy. Stan gry możemy łatwo zachować, co pozwala złożyć i rozłożyć grę bez przerywania kampanii.

To nie koniec wygód. Zrezygnowano z tradycyjnej instrukcji. Zasad uczymy się krok po kroku w czasie pierwszej rozgrywki. Czy idzie na zmarnowanie? Wręcz przeciwnie, pozwala to poczuć temat gry na własnej skórze. Tak jak bohaterowie, bez żadnego ostrzeżenia zostajemy wrzuceni w rozgrywkę. Dysponujemy jedynie tym, co mamy pod ręką. Po kolei odczytujemy polecenia dziennika, który poprowadzi nas przez kolejne etapy – w ciągu dnia ucząc jak z zasobów tworzyć przedmioty codziennego użytku, w nocy jak szukać zasobów w ruinach miasta oraz jak przeżyć atak bandytów na schronienie.

W rzucie bocznym widzimy przekrój przez pomieszczenia, w których podglądamy życie naszych bohaterów. Wydajemy im pierwsze polecenie – przeszukanie sąsiednich pomieszczeń. Pod zwałami gruzu, za zamkniętymi drzwiami lub wewnątrz mebli wciąż mogą znajdować się jakieś dobra. Z nich można tworzyć przedmioty codziennego użytku: od krzesła, piecyka i kuchenki począwszy, na bimbrownicy, radiu i kolektorze deszczu kończąc. Ograniczone zasoby ludzkie i materialne każą nam wybierać co skonstruować w pierwszej kolejności. Zazwyczaj będzie to łóżko. Jest niezbędne, gdyż zbyt długie eksploatowanie postaci kosztuje ich zmęczenie. Nasi bohaterowie nie podpisali klauzuli opt-out i pracują tylko tyle, ile są w stanie.

Z drugiej strony groźba głodu staje się realna już drugiego dnia, a nasz schron nie jest samowystarczalny. Gdy zapada zmrok, nasze postacie muszą się rozdzielić. Część opuszcza schronienie w poszukiwaniu zasobów. Ktoś musi zostać na czatach, ze względu na szwędające się bandy. Wreszcie ktoś musi spać, aby mieć siły pracować w ciągu dnia.

W czasie nocnej eskapady wybieramy jedno z miejsc, np. szkołę, szpital lub plac snajperów. Tworzymy talię przeszukiwania, której karty pełnią dwojaką rolę – każda z nich to jednoczenie potencjalny łup, jak i jednostka czasu. Przeszukiwanie kończy się wraz z przewinięciem talii. Nasze czynności powodują hałas – tym większy, im bardziej się spieszymy. Możemy odkrywać wszystkie karty po kolei i zbierać więcej łupów, ale ktoś nas może w końcu nakryć. Alternatywą jest odrzucanie części kart zamiast rozpatrywania ich – łupy mniejsze, ale i większa szansa na powrót z nimi do schronu. Postaci ryzykują życiem, ale i stają przed wyborami moralnymi, na przykład w czasie okradania ko-

goś bezbronnego. Postaci z jednej strony kierują się instynktami, z drugiej ludzkimi odruchami.

Zmęczenie, głód, depresja, choroba, rany – to czterostopniowe stany, które wpierw zmniejszają liczbę akcji, jakie postać może wykonać w ciągu dnia, a na końcu doprowadzają do jej śmierci. **TWoM** to ciągłe balansowanie, aby nasze postaci nie głodowały, nie chorowały, nie zostały zranione, nie były przemęczone, nie popełniły samobójstwa, nie dały się okraść podczas nocnych ataków intruzów, nie zginęły podczas szukania zapasów. Decydujecie komu dać jeść dzisiaj, nie wiedząc czy będzie coś do jedzenia jutro. Pogorszenie stanu postaci obniża jej wydajność, a co za tym idzie – możliwości poprawienia swego stanu. Każdy problem eskaluje w śmiertelny problem.

Czy jesteśmy w stanie przejąć się losem bohaterów? Nie kierujemy całkowicie anonimową grupą. Postaci różnią się miedzy sobą nie tylko historią, którą poznamy w czasie gry, ale konkretnymi cechami, takimi jak sprawność, empatia, udźwig lub nałogi. W rozdysponowaniu cech nie istnieje balans – jedne postaci są lepiej przystosowane do przetrwania niż inne. Gra może sobie na to pozwolić, gdyż gracze wspólnie kierują całą trójką – w tej sytuacji nikt nie zostaje niesprawiedliwie obdarowany gorszą postacią. Pod względem mechanicznym może być to dziwne, ale tematycznie gra zyskuje na wiarygodności. Co więcej – zmusza do podejmowania kluczowych decyzji.

Jakie to decyzje? Pierwsza pojawia się od razu – jak rozdzielamy zadania. Przykładowo postać z dużym udźwigiem powinna raczej wyruszyć na nocną eskapadę, podczas gdy ktoś sprawny – zostać na warcie. Druga przychodzi z czasem – kogo poświęcić... Nie łudźcie się, że wszyscy przeżyją. Wydaje się, że najłatwiej poświęcić najsłabszą jednostkę. A co wtedy, gdy ta teoretycznie najsilniejsza zaczyna właśnie chorować, a my nie mamy leków i nie wiemy czy jakieś znajdziemy?

Ta gra to nieustające decyzje, od strategicznych – co skonstruować i kim wyruszyć w noc – po tematyczne – jak zachować się w napotkanej sytuacji czyjeś tragedii. Czy zechcemy pomóc komuś, czy też sobie? Każda decyzja prowadzi do konsekwencji. Gra dobitnie pokazuje to, że na wojnie jeden błąd kosztuje życie.

Decyzje są rozpatrywane przez liczącą sobie niemal dwa tysiące wpisów Księgę Skryptów. To klasyczna gra paragrafowa, w której każdy wybór prowadzi do określonej konsekwencji. Nie trafimy drugi raz na to samo wydarzenie nie tylko ze względu na ich urodzaj, ale sposób rozpatrywania kart przygód. Dolosowana karta koloru wprowadza dodatkowe rozróżnienie. Co więcej, wyeliminowanie jednej z kart koloru pozwala ocenzurować grę z najbardziej brutalnych scen. Eksperymentalnie zagrałem pojedynczą partię w oparciu wyłącznie o „zakazany kolor" i więcej tego nie zrobię ze względu na zbyt duży poziom drastyczności.

Co ciekawe, w przeciwieństwie do klasycznych paragrafówek, to nie wybór skryptu prowadzi bezpośrednio do śmierci postaci. W grze jest bardzo dużo rzucania kośćmi i to los ma decydujące znaczenie. Ponoć mieszkańcy Warszawy w czasie Powstania wychodząc po przysłowiowe bułki, żegnali się z domownikami, jakby się mieli już nigdy nie zobaczyć. Czyż losowość nie wpisuje się doskonale w temat? Gdyby zrezygnować lub nawet zmniejszyć czynnik losowy, czyż gra nie stałaby się zwykłą symulacją? Czy gracze, zamiast tworzyć opowieść, nie tworzyliby silnicznika zapewniającego ich schronieniu samowystarczalność? I jaki byłby sens kolejnych rozgrywek, gdyby rozgryźli algorytmy gry (poza wykręceniem lepszego wyniku punktowego)?

Wyobraźmy sobie, że nadciąga huragan. Robimy wszystko, aby się do niego przygotować, ale nie mamy wpływu na jego siłę. Tak jest w tej grze. Efekt naszej pracy umysłowej weryfikuje los. Oczywiście nasze pochopne działania przyspieszą nieuniknione. Żaden perfekcyjny plan w obliczu kataklizmu, jakim jest wojna nie będzie idealny.

Wydobycie pełni doświadczenia z gry wymaga naszego zaangażowania. Nie tylko umysłu, jak w większości gier, ale i emocji. Co skutkuje tym, że najwięcej wyniesiemy, obcując z grą sam na sam. W tłoku trudno odnaleźć sprzyjający grze kameralny nastrój oraz skupienie, a także nie jest łatwo otworzyć się. Pod tym względem rozgrywanie **TWoM** przypomina mi oglądanie horrorów.

Kooperacja jest elementem gry, który wzbudził we mnie największe wątpliwości. Gra zakłada, że gracze wspólnie decydują o losach trójki postaci. Być może aspekt współpracy zyskuje na tym, jednak utrudnia to utożsamienie się z konkretnym bohaterem. Dodatkowo idea takiego grania sprowadza się do rozgrywki jednoosobowej w rozszerzonym składzie. Gra próbuje rozdzielać zadania pomiędzy graczy, ale w moim odczuciu robi to nieudolnie. Rozpatrywanie poszczególnych faz dnia przez różnych graczy prowadzi do nierównego udziału każdego z nich w rozgrywce. Czasem można przeczekać kilka rund nim zrobi się coś więcej niż dociągnięcie i odczytanie karty. Dlatego gra z powodu zarówno mechanicznego, jak i tematycznego nie ma sensu w większym gronie niż dwie, ewentualnie trzy osoby. Nie ma też sensu, jeśli tematyka nie jest dla graczy najistotniejsza.

This War of Mine
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 1-6 osób
Wiek: 18+
Czas gry: ok. 240 minut
Cena: 209,95 złotych

✓
- dojrzały, nietuzinkowy temat,
- wpływ losu na grę, tak jak w życiu,
- płynność mechaniki,
- wykonanie,

✗
- ponury nastrój,
- losowość może frustrować,
- aspekt kooperacyjny,
- wymaga czasu i zaangażowania.

kącik
gier
familijnych

jeszcze więcej wybuchowości

Wybuchowa Mieszanka to gra, która połączyła gry planszowe z mechanikami wykorzystywanymi w różnych aplikacjach na tablety oraz smartfony. Z tego miksu powstał dobrze oceniany tytuł familijny, który charakteryzuje się wspaniale wyglądającym gadżetem w postaci podajnika na kulki. O grze pisał już Sting w 107 numerze Rebel Timesa. Ja przyjrzę się dodatkowi do gry, który wprowadza kilka zmian do podstawowej rozgrywki.

W pudełku do **Piątej Ingrediencji** znajdziemy nowe płytki eliksirów, tytułowy kolejny składnik mikstur, żetony profesorów, nagan i pochwał, a także dodatkową mini-planszę Upiornego Kotła. Dodatek wprowadza trzy nowe mechaniki do podstawowej gry.

Pierwsza to oczywiście nowy składnik, tytułowa piąta ingrediencja. Te jasno mleczne kuleczki to nic innego jak dżoker, którego możemy użyć w dowolny, wybrany przez siebie sposób. Wprowadzenie takiego rozwiązania powoduje, że wyciąganie kulek z podajnika staje się bardziej wymagające. Nie dość, że pozwala na pozyskanie większej liczby składników, to wymusza dodatkowo podejmowania wielu ciekawych decyzji przez graczy. Z drugiej strony dzięki zwiększeniu puli wyciąganych kuleczek gra przyspiesza, co niekoniecznie dobrze wpływa na rozgrywkę. Gra bez tego i tak trwa stosunkowo krótko, więc jej skracanie nie wydaje się dobrym rozwiązaniem. Białe kulki wykorzystywane są także, gdy do rozgrywki wprowadzamy nową mini-planszę Upiornego Kotła.

Drugim rozwinięciem rozgrywki są żetony profesorów. Na początku gry gracze losują lub wybierają z nich jeden lub dwa. Każdy profesor wprowadza modyfikację podstawowych zasad, które będą obowiązywały podczas trwania partii. Zdolności i zmiany wprowadzane w tym wariancie są bardzo zróżnicowane. Niektóre z nich w minimalny sposób wpływają na rozgrywkę, jak choćby możliwość odrzucania zebranych podczas gry żetonów drobnej pomocy albo możliwość użycia takiego żetonu do ponownej aktywacji zużytego wcześniej eliksiru. Inne, w ciekawszy sposób modyfikują zasady, jak choćby możliwość pozyskania dodatkowych składników lub przymus rozpoczęcia układania kulek od otworów na dole płytek eliksirów i stopniowego przesuwania się w górę. Je-

śli gracz nie może tego zrobić, otrzymuje żeton nagany odejmujący punkt na koniec rozgrywki. Użycie dwóch profesorów wprowadza do gry planszę Upiornego Kotła. Działa ona tak, że na początku gry układamy na niej białe kulki. Podczas rozgrywki, dzięki zdolnościom profesora lub eliksiru, gracze mogą wymienić składnik z ręki na składnik z planszetki. Każda taka zamiana nagradzana jest żetonem pochwały wartym jeden punkt na koniec gry. Profesor Gwidon Sztywniakstein wprowadza regułę wręcz absurdalną, która wymusza na graczach ostrożne obchodzenie się z kulkami, gdyż każde dotknięcie przez nie stołu zapewnia żeton nagany. Ta część dodatku jest bardzo nierówna, jeśli chodzi o poziom. Tylko cztery płytki profesorów oferują ciekawe zmiany, reszta jest słaba lub modyfikująca grę w sposób bardzo nieznaczny.

Ostatnią modyfikacją wprowadzaną przez dodatek są nowe żetony eliksirów. Te umożliwiają pozyskiwanie kulek z podajnika, zamianę jednego typu zdobytych składników na inny, kradzież kulki od innego gracza, a także wymianę jednej ze swoich kulek na inną, leżącą na planszy Upiornego Kotła. Nowe eliksiry to tak naprawdę więcej możliwości zróżnicowania podstawowej rozgrywki. Umiejętności, które wprowadzają są ciekawe i odświeżają podstawkę.

Grając w **Wybuchową Mieszkankę** z dodatkiem **Piąta Ingrediencja**, odniosłem wrażenie, że część zaproponowanych zmian powinna znaleźć się już w pudełku wersji podstawowej. Składnik dżoker albo nowe eliksiry to tak naprawdę dodanie tego, co już znamy. Te rozwinięcia zwiększają regrywalność tytułu i przyjemnie go odświeżają. Miałem znacznie większe oczekiwana co do żetonów profesorów. Niestety w większości nieznacznie modyfikują one rozgrywkę. Szkoda tego zmarnowanego potencjału, gdyż wymuszanie pewnych działań lub ograniczanie graczy na pewno dobrze wpłynęłoby na rozgrywkę. Na pochwałę zasługuje zabawne tłumaczenie instrukcji. Czytanie jej wywołuje uśmiech na twarzy. **Piąta Ingrediencja** to dodatek, który nie rewolucjonizuje rozgrywki podstawowej i nie spodziewajcie się po nim fajerwerków. To po prostu więcej tego samego.

Wybuchowa mieszkanka: Piąta Ingrediencja

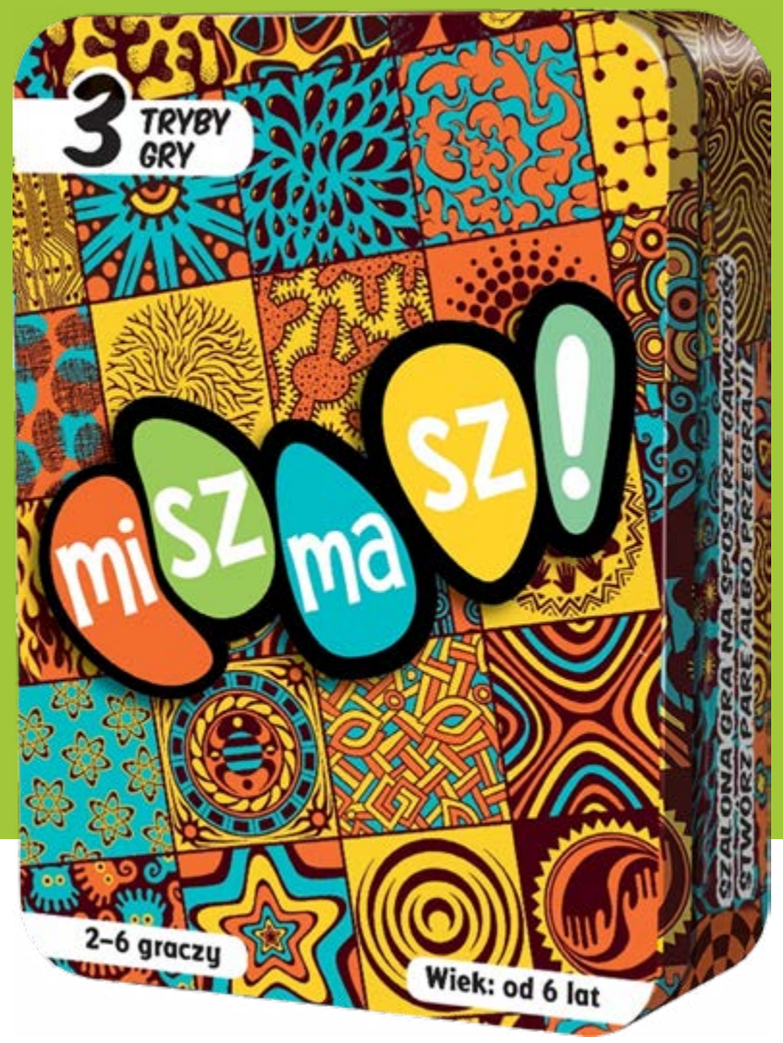
Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 109,95 złotych

✓
- wprowadzenie piątego składnika,
- nowe eliksiry,
- humorystycznie napisana instrukcja.

✗
- nieciekawe zdolności profesorów,
- nie wprowadza poważniejszych zmian w mechanice.

kącik początkujących graczy



pozytywny oczopląs

Jeśli chodzi o imprezowe gry wymagające spostrzegawczości oraz szybkiego poruszania rękami nad stołem, trudno znaleźć coś bardziej popularnego i rozpoznawalnego niż Jungle Speed. W związku z tym każda kolejna nowa gra, która choć trochę przypomina ten schemat będzie budzić skojarzenia i będzie porównywana do gry z totemem jak do wzorca z Sevres. Nie inaczej będzie też z Miszmaszem, który jednak może z tego porównania wyjść z zaskakująco dobrym wynikiem.

Miszmasz to talia dwustronnych, niewielkich, kwadratowych kart zapełnionych w większości abstrakcyjnymi ilustracjami, a celem graczy w każdym z trzech wariantów rozgrywki jest poszukiwanie wzrokiem identycznych par. Karty nie są duże, ponieważ każda kolejna odsłonięta przez gracza ilustracja trafia na stół w nowe miejsce, nie przykrywając niczego co już na nim leży. W ten sposób pula kart powiększa się wraz z przebiegiem rozgrywki w niekontrolowany sposób, tworząc istny oczopląs kształtów, kolorów i stylów. To jest ten moment, w którym gra może polec i już nigdy się nie podnieść. Jeśli od patrzenia na grę nie będę mógł skupić się na niczym innym jak tylko na wywołanym przez nią bólu głowy, to po co się męczyć?

Oprawa graficzna **Miszmaszu** zasługuje na jakąś nagrodę. Dobór kolorów i kształtów jest... harmonijny. Powstająca na stole chaotyczna mozaika jest dezorientująca (bo taka ma być), ale jednocześnie ma wyraźnie zaznaczony styl. Ilustracje w **Jungle Speed** są pomimo swojej zwodniczej natury czytelne, funkcjonalne, ale też surowe. Nigdy nie nazwałbym ich ładnymi. **Miszmasz** w bezbłędny sposób łączy ze sobą funkcjonalność i estetykę, co samo w sobie jest największym sukcesem autorów i wystarczyłoby do szczerego polecenia tej gry innym.

No tak, poza ilustracjami w tej niewielkiej puszce jest jeszcze gra. I byłoby przykro, gdyby po całych akapitach pochwał nagle okazało się, że **Miszmasz** nadaje się do powieszenia na ścianie i absolutnie niczego innego. Całe szczęście jest wręcz przeciwnie. W większości przypadków. Już tłumaczę.

W instrukcji znajdziemy trzy warianty zasad, z których jeden już na wejściu nadaje się do wykreślenia. Rozrzucenie kart po stole i wspólne poszukiwanie par kart na czas jedynie w celu porównania swojego wyniku z tabelką punktacji jest tak samo emocjonujące i ciekawe jak układanie puzzli z pomocą znajomych oraz z zegarkiem w ręku. Technicznie rzecz biorąc da się, ale po co?

Standardowa rozgrywka, w której każdy gracz otrzymuje własny stosik kart, to już konkret. Gracze po kolei wykładają karty i kiedy na stole pojawi się jakaś para, trzeba dotknąć ją palcami.

Żeby nie było zbyt nudno, karty znajdujące się na wierzchu stosów też biorą udział w rozgrywce, przez co mogą wystąpić reakcje łańcuchowe. Zabranie karty ze stosu odkrywa kartę pod nią, którą od razu można połączyć w parę i tak dalej. Sprawia to, że przez cały czas trzeba uważnie patrzeć na ręce innych i kontrolować sytuację.

Ciekawie robi się też kiedy dotrze do nas, że niektóre ilustracje nie posiadają pary i mają ca celu jedynie nas zmylić, a inne występują w talii trzy razy, podnosząc nam ciśnienie jeszcze bardziej. Jeśli zgarnę parę kart jako punkt dla siebie, odkładam je w pobliże swojego stosiku. Jeśli później na stole pojawi się trzecia kopia tej karty, inny gracz może połączyć ją w parę z moimi dwiema i zabrać wszystkie trzy do siebie. Znowu – pełne skupienie, pełna uwaga, żadnej nudy, rozprężenie jest zgubą gracza.

Moją największą obawą było to, że karty się zgrają, gracze się ich nauczą i rozgrywka straci swój pazur. Jeśli zapamiętam, które karty nie mają pary, będzie mi łatwiej. Przecież mogę zacząć je ignorować, prawda? Nie do końca. Po kilkunastu rozegranych partiach nadal nie jestem pewien, które karty są zmyłkami bez pary. A jeśli chodzi o trójki, zapamiętałem dosłownie jeden wzór, na który mógłbym zwracać w przyszłości większą uwagę. Tak więc obawy moje były raczej nieuzasadnione, ponieważ nie planuję grać w **Miszmasz** dwudziestu partii pod rząd z założonym od początku celem nauczenia się tej gry na pamięć w celu *masterowania* wyników i wdeptywania znajomych w ziemię.

Korzystając z okazji, że czytelnik zazwyczaj jak najszybciej dąży do podsumowania, najlepsze zostawiłem na koniec. Ostatni wariant zasad w instrukcji dzieli graczy na dwie drużyny i nie pozwala nikomu na korzystanie z obu rąk. Jeśli na stole pojawi się para kart, ja mogę wskazać palcem tylko jedną, a któryś z moich partnerów musi zlokalizować i wskazać drugą. Ten wariant jest po prostu fantastyczny i jak dla mnie mógłby być jedynym. Ilość emocji i liczba nieporozumień przy stole świetnie nakręca atmosferę zabawy oraz współzawodnictwa. A to wszystko w piętnastominutowej, skondensowanej pigułce, bez opcji na przeciągnięcie się czasu gry. Świetna sprawa.

Miszmasz!

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-6 osób
Wiek: 6+
Czas gry: ok. 15 minut
Cena: 64,95 złotych

- estetyczna i stylowa oprawa graficzna,
- świetny wariant drużynowy,
- krótki czas rozgrywki.

- zupełnie nieciekawy wariant kooperacyjny.

DOMEK

rebel

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

kącik gier historycznych

Taktyka bitewna, a gry wojenne (część 4)

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Tym artykułem wracam do naszego cyklu poświęconego historii wojen i wojskowości, i tego jak jest ona przedstawiana w grach planszowych. W tej części chciałbym zająć się okrążeniem oraz wyjściem na tyły przeciwnika. Chodzi nie tyle o działanie, które ma doprowadzić do wybicia wrogich oddziałów do nogi, ale o oddziaływanie na morale przeciwnika i jego wolę walki.

Od najdawniejszych czasów zdawano sobie sprawę, że okrążenie wrogich oddziałów lub pojawienie się na tyłach wrogich wojsk ma wpływ na ich morale i przez to pośrednio na siłę. Historycy wywodzą strategię okrążenia od ludów turańskich, które w odległej starożytności miały szczególnie na niej polegać i dzięki temu odnosić sukcesy. Później stosowali ją różni wodzowie, ci znani i ci mniej znani, zwykle łącząc z innymi czynnikami zapewniającymi zwycięstwo. Najsłynniejszym przykładem okrążenia i zarazem oddziaływania na armię przeciwnika poprzez wyjście na tyły jest bitwa pod Kannami (216 r. p.n.e.), gdzie Hannibal, mając mniej liczną armię, całkowicie otoczył liczniejszych od niego Rzymian. Pisałem już o niej w jednym z poprzednich odcinków. Hannibal nie stosował jednak okrążenia samodzielnie, a w połączeniu z innymi zabiegami.

Czy ludom, które pierwotnie zaczęły stosować okrążenie zawsze przynosiło ono sukces? To zależało od przeciwnika. Niekiedy był on na tyle silny moralnie i na tyle bitny, że okrążenie go nie wpływało znacząco na osłabienie jego woli walki. Wówczas, gdy tak jak u ludów turańskich, to był jedyny argument, jaki posiadali atakujący, okrążenie zawodziło. W sytuacji, gdy nacierający posiadali jednak inne atuty, mogło przesądzić o powodzeniu ich działań. Dobrym przykładem może być bitwa pod Carrhae (53 r. p.n.e.), gdzie konni łucznicy partyjscy zmasakrowali legiony rzymskie, ostrzeliwując je ze wszystkich stron. Części legionistów udało się nocą wycofać do miasta Carrhae, ale wtedy okazało się, że nie posiada ono wystarczających zapasów i muszą podjąć dalszy odwrót. Skończyło się to tragicznie.

Przenieśmy się teraz do czasów nowożytnych. O ile w średniowieczu armie były porównywalnych rozmiarów co w starożytności (w praktyce często mniejsze), o tyle w czasach nowożytnych, zwłaszcza poczynając od XVIII wieku, ich rozmiary rosną. Dają o sobie coraz bardziej znać takie czynniki jak linie zaopatrzenia i linie komunikacji. Przecięcie tych pępowin łączących armię z zapleczem okazuje się nieraz decydujące, stąd dowódcy starają się strzec tych połączeń za wszelką cenę. Nawet nie pełne okrążenie, ale zwykłe wyjście na tyły i przecięcie linii komunikacji nabiera nowego znaczenia.

Decydujące zmiany przyniosło tutaj pojawienie się i rozwój sztuki operacyjnej. W największym skrócie chodzi o to, że wraz ze wzrostem liczebności armii, zaczynają one poruszać się i walczyć podzielone na korpusy, które operują osobno, aby połączyć się w decydującym punkcie do stoczenia walnej bitwy. Tak działająca armia zajmuje większą przestrzeń, wykorzystuje więcej dróg, trudniej koordynować jej działania, ponieważ poszczególne korpusy odległe są od siebie o wiele kilometrów, a środki łączności, jakimi dysponowano na przełomie XVIII i XIX wieku i przez większość XIX wieku nie różniły się zbytnio od tych, którymi posługiwał się w czasach starożytnych Hannibal. Wymagania wobec głównodowodzącego rosną. Pojawiają się pierwsze sztaby z prawdziwego zdarzenia zajmujące się koordynacją ruchów wojsk.

I i II wojna światowa całkowicie zmieniły, a zarazem skom-

plikowały sytuację. O ile na najniższych szczeblach dowodzenia okrążenie czy wyjście na tyły w wielu przypadkach straciło znaczenie, o tyle na poziomie operacyjnym pojawienie się przeciwnika na tyłach i przecięcie linii zaopatrzeniowych mogło spowodować katastrofę o wiele większą niż sama walka.

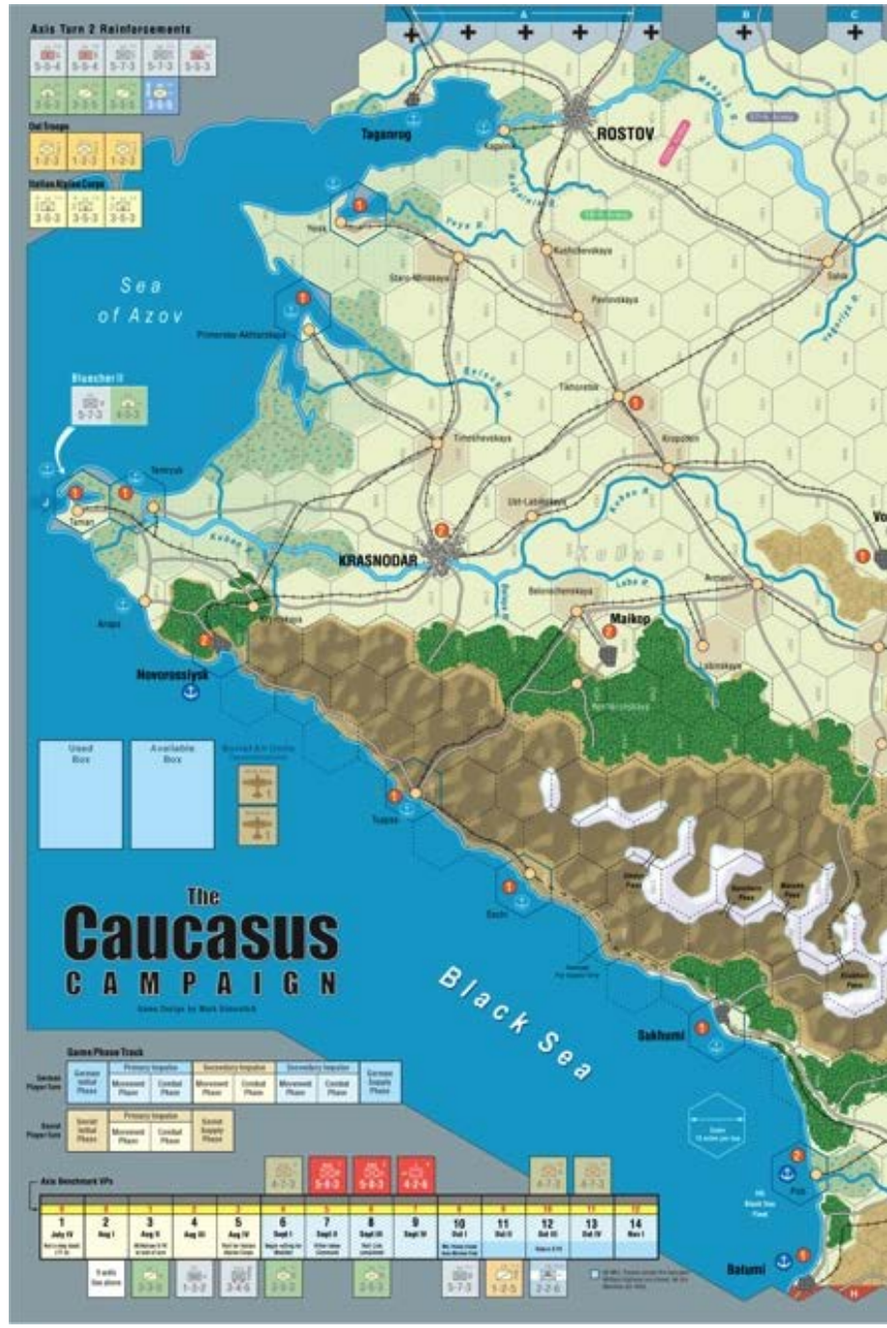
Przejdźmy od historii do gier. Czy zjawiska te mają w nich jakiekolwiek odzwierciedlenie? Przyznam, że w grach taktycznych często brakuje mi jakichś modyfikacji oddających wpływ tego, że oto wrogie oddziały pojawiły się na naszych tyłach bądź flance i wskutek tego nasi żołnierze zaczynają się wahać oraz słabiej walczyć. W skali taktycznej niełatwo takie zasady stworzyć, tzn. trudno uchwycić czynniki, które powinny być rozstrzygające, a jeszcze trudniej je wyegzekwować. Tak naprawdę jednak często to właśnie tego rodzaju okoliczności okazywały się decydujące dla sukcesu bądź porażki armii w bitwie. Długo mógłbym na ten temat pisać, ale byłoby to bardziej teoretyzowanie o tym, jakie gry mogłyby być niż przyglądanie się temu, jakie są.

Dość często pojawiają się zasady nakazujące rozbitym oddziałom ucieczkę w stronę określonej krawędzi planszy. W grach heksowych można spotkać dwa podejścia: albo dają one całkowitą swobodę graczowi co do trasy ucieczki, albo nakazują uciekać w stronę określonej krawędzi, szczegółowo określając co się dzieje w przypadku, gdy uciekający oddział natrafi na swojej drodze na jednostkę własną, wroga albo niedostępny teren. Zasady wyznaczające trasę ucieczki mogą występować w wersji „miękkiej", tzn. bardziej elastycznej, albo „twardej". W tym ostatnim przypadku zdarza się, że uciekający „zabijają się" o przeszkody, na które po drodze wpadają. Przyznam, że po licznych doświadczeniach osobiście bardziej przekonuje mnie danie tutaj graczowi swobody, co najwyżej z drobnymi ograniczeniami.

Przykładem zasad gry, które starają się dokładnie regulować ucieczkę, jest system **Musket & Pike** wydawnictwa GMT Games. Ostatnio ukazują się nowe tytuły z tej popularnej serii (Saints in Armor). Przepisy mówiące o kierunku ucieczki można też spotkać w niektórych grach z serii **Great Battles of History** (również od GMT Games). Inna sprawa, że jeżeli gra przewiduje różne stany oddziału, np. dezorganizację i ucieczkę, po części one same rozwiązują problem, ponieważ oddział, aby się zreorganizować, zwykle musi się znajdować w określonej odległości od przeciwnika bądź spełniać inne warunki. Sprawia to, że zazwyczaj nie może się cofać w stronę zaplecza przeciwnika. Sprawdza się to, jeżeli plansza jest odpowiednio nasycona oddziałami. Gdy mamy mniej jednostek, od czasu do czasu mogą pojawiać się „ucieczki ofensywne".

W grach poświęconych późniejszym okresom historycznym i w większej skali zazwyczaj mamy linię zaopatrzenia. Jej nieposiadanie (przecięcie przez wroga) przynosi walczącym straty. Zwykle oddziały takie nie mogą atakować albo są wyraźnie osłabione i przez to podatne na atak przeciwnika. Linia zaopatrzenia znana była w polskich grach już od czasów **Tannenbergu 1914** wydawnictwa Dragon. Powszechnie pojawiała się też w grach tego wydawnictwa dotyczących II wojny światowej, takich jak **Arnhem 1944**, **Kasserine 1943**, **Bzura 1939**, **Mława 1939** i **Charków 1942**. Obecnie tradycje systemów drugowojennych powstałych w czasach Dragona z większym bądź mniejszym powodzeniem kontynuuje wydawnictwo Taktyka i Strategia. Spośród gier zagranicznej produkcji warto wspomnieć choćby znakomite tytuły Marka Simonitcha, takie jak **Ardennes '44** albo **Caucasus Campaign**. Obecnie w wydawnictwie GMT Games ukazują się kolejne poświęcone walkom we Francji, Holandii i na Ukrainie (**France '40**, **Holland '44**).

Osobnym tematem są gry *card driven*, gdzie rozwiązanie przypominające linię zaopatrzenia jest czymś naturalnym, szczególnie gdy chcemy szturmować twierdze lub atakować (np. w **Here I Stand**, **Virgin Queen** i **The Napoleonic Wars**). W niektórych grach w skali strategicznej, takich jak **Ścieżki chwały**, odcinając pojedynczy korpus lub armię przeciwnika, możemy wygrać całą grę. Na zaopatrzenie wpływają też karty (w końcu stanowią one element charakterystyczny tego gatunku gier). Zazwyczaj efekty utraty zaopatrzenia są bolesne. Skala tych gier zmienia trochę istotę zagadnienia, ale w pewnym sensie chodzi o podobny efekt co w grach przedstawiających bitwy w skali taktycznej.



rebel TIMES

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl