miesięcznik
miłośników gier

rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer
126
marzec 2018

AFTER THE VIRUS

w numerze:

Decrypto / Dice City: All That Glitters / Kawerna: Jaskinia kontra jaskinia / Photosynthesis / Transatlantic / Viral / Queendomino / Popcoolturowy Quizz i wiele więcej.

od redakcji

W życiu każdego i każdej z nas nadchodzi taki moment, że pamięć nie działa już na pełnych obrotach, a biegający gdzieś tam w głowie na kółeczku chomik postanawia zwolnić i napić się wody. Niestety wcześniej nie piśnie do ucha ostrzeżenia, więc nie zrobicie sobie notatki z rzeczy ważnych. W efekcie zapominacie zabrać z domu portfela, nie wykupicie biletu parkingowego lub – tak jak ja – zamówicie recenzję tego samego produktu od dwóch osób. I co gorsza, obydwie będą na tyle dobre i różne od siebie, że nie sposób zdecydować, która powinna pójść do druku.

Łykając lecytynę, czyli oliwiąc skrzypiące chomicze kółko, wpadłem na wspaniały w swojej prostocie pomysł. Przecież owa nieszczęsna recenzja może stać się dwugłosem! Dwóch autorów zestawionych ze sobą w śmiertelnym klinczu spiera się ze sobą, który ma rację. Jeden twierdzi, że gra jest świetna, drugi wręcz przeciwnie. Idealnie! Marketingowo się broni, ściągalność numeru szybuje pod sufit. Hmm… niestety obydwie recenzje są dość pozytywne. Chomiku! Kręć tym kołem szybciej, trzeba coś wymyślić, bo dedlajny już blisko, a teraz Rebel jest w Asmodee i nie wiadomo czy to takie dedlajny korpo-korpo, czy tak jak drzewiej bywało – z wymaganiami dla tresera, ale i ziarenkiem dla chomika.

I nagle w głowie rozlega się takie pisku-pisku: „a może po prostu przyznać się, że to przez przypadek?". Cóż, genialne w swojej prostocie. Zatem ja i mój chomik przyznajemy się – to przypadek. Ja nie oliwiłem jego kółeczka, on przycupnął na amazonowym krzesełku i nie raczył mnie o tym powiadomić. Cóż, zdarza się.

A może chcecie więcej takich dwugłosów? Dajcie nam znać i załatwione.

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: **After the Virus**

10 **Decrypto**

14 **Dice City: All That Glitters**

17 Planszowe Kwiatki Kwiatosza

20 **Kawerna: Jaskinia kontra jaskinia**

24 **Photosyhthesis**

27 **Transatlantic**

30 **Viral**

33 kącik gier familijnych: **Queendomino**

36 kącik początkującego gracza: **Popcoolturowy Quizz**

39 kącik gier historycznych: **Taktyka bitewna, a gry wojenne (cz. 5)**

Kwiatki

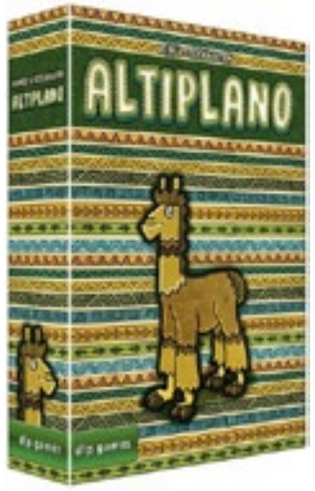
W połowie lutego nakładem wydawnictwa Rebel zostały wydane Kwiatki. To dwuosobowa gra logiczna, której uczestnicy starają się ułożyć jak najpiękniejszy bukiet kwiatów. Korzystając z dostępnych akcji, będą sadzić i pielęgnować kwiaty w doniczkach, dbając o to, aby urosły jak największe. Następnie będą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

Tura gracza rozpoczyna się fazą wzrostu, podczas której kwiaty w doniczkach naturalnie się rozwijają. Następnie aktywny gracz może wykonać dowolną liczbę akcji związanych z sadzeniem, pielęgnowaniem i ścinaniem dostępnych roślin. Ważne jest takie planowanie akcji, aby ścinane rośliny były możliwie jak najbardziej okazałe, ponieważ do raz zebranego zestawu nie można dokładać kolejnych kwiatów. Liczy się także różnorodność: im więcej rodzajów roślin pojawi się w kompozycji, tym więcej punktów otrzyma gracz. Kluczowym elementem gry są doniczki, które pozwalają na wykonywanie akcji specjalnych. Odpowiednie ich wykorzystanie pozwala całkowicie zmienić bieg rozgrywki.

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 oponentowi.

Uwaga! W pierwszym nakładzie Kwiatków wystąpił problem w druku i w pudełku znajduje się dwukrotnie więcej żetonów niż wymaga tego gra. Nie powinniście dołączać ich do waszych rozgrywek.

Altiplano



W marcu na sklepowe półki powinno trafić Altiplano, czyli nowa propozycja od wydawnictwa Baldar. Jest to gra strategiczna przeznaczona dla od dwóch do pięciu osób autorstwa Reinera Stockhausena, którego polscy fani planszówek mogą znać z Orleanu.

Mieszkańcy Altiplano każdego dnia zmagają się z surowym klimatem swych rodzinnych stron. Życie w wysokich Andach uczyniło z nich ludzi twardych i zahartowanych. Tubylcy łowią ryby w jeziorze Titicaca, wydobywają srebro w górach, a na smaganych wiatrem równinach hodują alpaki. Aby przetrwać, muszą okiełznać przyrodę i nauczyć się z nią koegzystować.

Kierując ich poczynaniami, buduj trakty i łodzie, stawiaj domy, inwestuj w kopalnie, farmy i lasy. Handluj z innymi wioskami. Pamiętaj jednak, aby mądrze korzystać z zasobów: te szybko się wyczerpują. Przygotuj się na trudne czasy i zadbaj o to, aby zapełnić magazyn. Tylko dzięki przemyślanemu planowaniu oraz umiejętności adaptacji do aktualnych warunków zbierzesz najobfitsze plony i wygrasz z innymi uczestnikami rozgrywki.

Magic Maze – Weź i czmychaj

Kiedy czytacie te słowa, w sprzedaży powinien być już dostępny Magic Maze – Weź i czmychaj od wydawnictwa Lacerta. W tej szybkiej grze każdy gracz może poruszać w dowolnym momencie dowolnym bohaterem. Ma jednak ograniczony zakres akcji, które może nim wykonać, na przykład ruch na zachód, odkrycie nowego obszaru, jazda ruchomymi schodami itp. To, co może wykonać jeden gracz, nie jest dostępne dla nikogo innego. Dlatego współpraca jest tu kluczowa. Jest jednak jedno „ale". Otóż w grze nie wolno nic mówić, ani pokazywać.

Stworze (druga edycja)

Już w marcu powinna pojawić się druga edycja gry Stworze autorstwa Grzegorza Arabczyka. Ta przygodowa gra planszowa przeniesie was do świata słowiańskiej mitologii, pełnej niezwykłych magicznych istot będących częścią codzienności żyjących w tym świecie ludzi. Istoty te potrafią okazać łaskę, ale gdy są lekceważone, karzą ludzi swoim gniewem. W Stworze gracze wcielają się w jednego z dziesięciu tytułowych bohaterów i realizując kolejne misje, zwiększają swoje wpływy w Krainie.

Zwycięzcą zostanie to Stworze, które pierwsze zrealizuje wszystkie misje ze swojej talii Misji. Każda misja wymaga wykonania akcji, zaś każda akcja podjęcia działań na planszy.

Działania te mają doprowadzić do zwiększenia wpływów danego Stworza w Krainie i w konsekwencji do stania się jej jedynym Opiekunem.

W ramach akcji można między innymi pomagać lub szkodzić ludziom, wykonać zadanie albo nasłać ludzi na leża innych Stworzy. Dodatkowo wybranie konkretnej akcji przybliża wszystkie Stworza do aktywacji Wydarzenia, takiego jak Dziady lub Jare Gody.

Recenzję Stworze przeczytacie w następnym numerze.

Do boju, Towarzysze!

Proletariusze! Nakładem naszych czerwonych braci z Black Monk Games ukażą się Do boju, Towarzysze!, których znajdziecie w każdym dobrym sklepie obok butelek z octem! Towarzyszu! Wypchnij innych Towarzyszy na pierwszą linię frontu i pozostań ostatnim żywym Towarzyszem! Nie pozwól, aby atak trafił właśnie ciebie i pamiętaj, że na tej wojnie nie masz przyjaciół (tylko Towarzyszy).

Do boju, Towarzysze! to pełna negatywnej interakcji imprezowa gra karciana przeznaczona dla od dwóch do ośmiu socjalistycznych braci i sióstr, budząca salwy śmiechu oraz jęki zawodu, gdy inni Towarzysze pokrzyżują twoje plany. Pamiętaj, nie wychodź przed szereg: wypchnij tam innego Towarzysza!

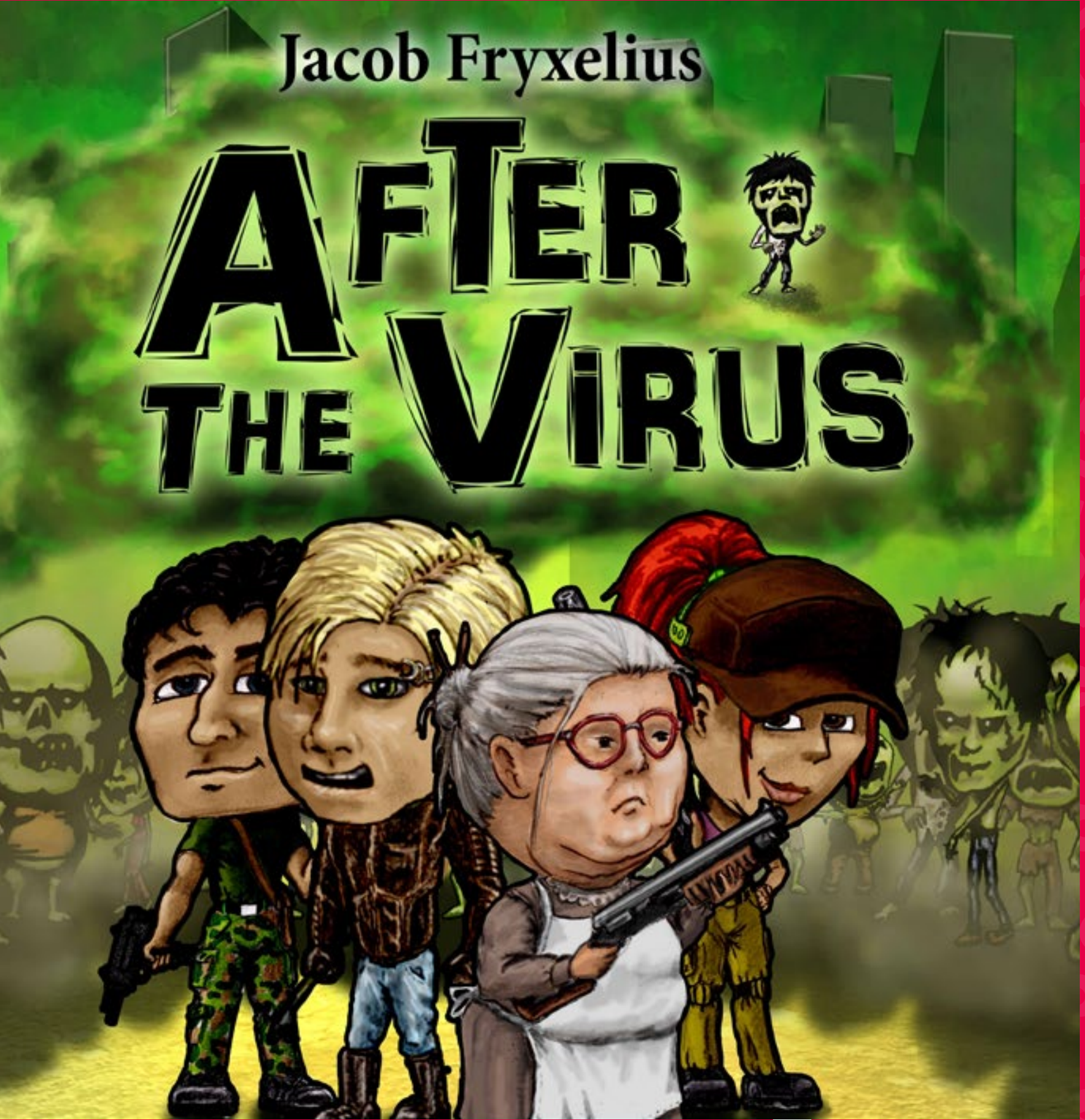
Zagrywaj karty Manewrów i Wydarzeń, aby skryć się za plecami innych Towarzyszy… ale najpierw musisz przewidzieć ich ruchy! Zbieraj socjalistyczny lub imperialistyczny ekwipunek. Hełm, Kamizelka lub Maska Gazowa mogą uratować cię przed utratą życia. Równoczesna, dynamiczna rozgrywka sprawi, że ani przez chwilę nie poczujesz się bezpiecznie! Pamiętaj, nie chcesz być na celowniku kapitalistów! Przeżyj! To rozkaz!

Górą i dołem

Górą i dołem, marcowa propozycja od Barda, to ekscytująca gra, która łączy w sobie budowanie osady i przeżywanie niezwykłych przygód. Każdy z graczy pragnie zbudować jak najwspanialszą wioskę: zarówno na górze, jak i na dole. Podczas gry mieszkańcy wioski zostaną przydzieleni do różnych zadań, na przykład zbierania surowców, budowania domów, szkolenia nowych pracowników lub wyprawy do jaskiń.

Jaskinie. W tym miejscu pojawia się księga przygód, czyli zbiór paragrafów opisujących niezwykłe przygody, jakie czekają w podziemiach. Za każdym razem, gdy ktoś wyśle ekspedycję do jaskini, jeden z graczy przeczyta mu odpowiedni paragraf, przedstawiając w ten sposób historię i wydarzenie tej ekspedycji. Narrator odczytuje graczowi możliwe decyzje, a ich wynik w dużej mierze zależeć będzie od cech wysłanych osadników.

Czy połączenie eurogry z paragrafówką będzie udanym małżeństwem? Przekonajcie się o tym sami.



temat numeru
After The Virus

dwugłos

Gambita i Żucha

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz
Piotr „Żucho” Żuchowski

Okiem Gambita

Apokalipsa zombie na trzech

Jacob Fryxelius, czyli człowiek, który rozwalił system **Terraformacją Marsa**. Grą niemalże znikąd. Bez wielkich kampanii reklamowych. Po prostu zrobił grę, której „fajność" zweryfikowali sami gracze. I uznali, że jest świetna. Zatem co zrobił Jacob? Stworzył kolejną grę. Ale zupełnie inną, jeśli chodzi o mechanikę i klimat. Zrobił **After The Virus**.

After The Virus to gra o apokalipsie zombie. Temat dość daleki od zasiedlania Marsa. Również mechanika nieco odstaje, ponieważ mamy tu do czynienia z budowaniem talii, dodatkowo w dość ciekawym wykonaniu.

W **After The Virus** grać może od jednej do trzech osób. Każdy z graczy dostaje swoją własną talię kart. Są one identyczne, jeśli chodzi o zawartość, ale to jak gracz przygotuje tę talię, zależy od dwóch czynników. Po pierwsze od postaci, którą sobie wybierze. Tak jest, tu każdy wciela się w jakąś postać, choć jedynym tego efektem jest lista dziewięciu kart, jakie stanowią jej talię początkową oraz jedna karta, która znajduje się od razu w grze. Reszta talii gracza to talia Przeszukania, z której będzie można zdobywać nowe karty. Zmiany w ustawieniu początkowym może też wprowadzać scenariusz. Tak, dobrze czytacie, **After The Virus** to gra scenariuszowa. Oczywiście nie sa to takie scenariusze jak w **Descencie** lub innych, podobnych mu grach. Scenariusz określa nam po prostu jakieś specyficzne warunki startowe oraz to, co musimy zrobić, aby wygrać.

A wygrana jest tu bardzo ciekawa. Aby wygrać, każdy z graczy musi wypełnić cele misji. Nie muszą oni tego dokonać w jednej turze, ale wszyscy muszą mieć zaliczony cel. Co więcej, kiedy ktoś wykona cel, wcale nie kończy gry. Bierze nadal udział w zabawie, co sprawia, że może stać się przyczyną porażki, jeśli na przykład zginie. Jak w większości tego typu gier, łatwo tu przegrać, a wygrać „nieco" trudniej.

Rozgrywka jest dość prosta mechanicznie. Na początku tury gracz dociąga pięć kart z talii. Jeśli ma ich za mało, przetasowuje stos kart odrzuconych i ciągnie dalej. Tu pojawia się ciekawa nowość. Przetasowanie kart odrzuconych zwiększa zagrożenie dla gracza ze strony zombie. Każdy gracz, oprócz swojej talii i talii Przeszukania, ma też osobisty stosik czternastu kart z zombie. Od słabiutkich o sile jeden, do kozaków o sile cztery. Kilka takich kart zaczyna w talii gracza, a reszta jest dokładana, gdy trzeba przetasować talię. Zwiększa się wtedy tak zwany poziom Fali, a do talii dokładane jest tyle kart zombie, ile wynosi ten nowy poziom.

Następnie gracze zagrywają karty z ręki. Co ciekawe, wszyscy grają jednocześnie. Nie ma tu podziału na tury poszczególnych graczy, ponieważ nie ma tu zbyt dużego wpływu na to, co dzieje się u innych. Każdy ma swoją talię, więc każdy działa u siebie. Jedyne, co można robić to leczyć innych graczy, bądź zajmować się ich zombiakami, jeśli widzimy, że sami sobie nie radzą.

Co mogą robić gracze? Sporo. Mogą zagrywać karty akcji, aby wykorzystać ich efekt i potem odrzucić. Mogą zagrywać karty stałe, czyli karty, które budują nasze wyposażenie. Broń, sprzęty, pomocników, umiejętności. Takie karty wykłada się zaznaczone i zanim się ich użyje, należy je przygotować.

Dlatego też kolejną akcją jest przygotowanie karty. Aby to zrobić, należy odrzucić z reki odpowiednią liczbę kart. To czasem powoduje niezły zgryz. Zagrać więcej nieprzygotowanych kart czy mniej, ale potem je przygotować do działania.

Można też badać otoczenie, czyli odkrywać nowe karty z Talii Przeszukania, aby mieć co „kupować" do własnej talii. Aby odkryć nową kartę, trzeba najpierw odrzucić kartę z ręki.

A jak już coś odkryjemy, można to pozyskać. Odrzuca się odpowiednią liczbę kart z ręki i bierze kartę spośród tych odkrytych. Wydarzenia trafiają na stos kart odrzuconych, ale pozostałe karty wpadają do naszego tableau, oczywiście jako nieprzygotowane.

Kiedy karta jest w naszym tableau, można jej użyć, płacąc odpowiedni koszt. Użycie karty nie powoduje, że staje się ona nieprzygotowana, zatem jeśli nie zostajemy zmuszeni do jej odrzucenia po użyciu lub nie ma po prostu limitu użyć na turę, możemy używać jej do woli (czyli tak długo, jak długo możemy opłacić koszt użycia).

No i w końcu jest opcja, a nawet konieczność, aby zająć się kartami Zombie, które leżą przed nami. Trzeba je ubić, ponieważ jeśli je zostawimy, poważnie zranią naszego bohatera, a pewnie też szybko zabiją, gdyż każdy może przyjąć tylko dwie rany. Trzecia oznacza koniec żywota i przegraną całej ekipy. Rany, co ciekawe, wpływają na to, jak gramy. Można oberwać w nogi, ręce i głowę. W zależności od miejsca trafienia, mamy inny efekt na grę. Na przykład rana ręki powoduje, że można mieć tylko jedną przygotowaną broń w swoim obszarze, rana nogi uniemożliwia bieganie (czyli zagranie karty Bieg), a rana głowy oznacza automatyczną śmierć naszej postaci. Zatem, jak sami rozumiecie, jest przydzielana na końcu, kiedy i tak umieramy.

I tak gramy, runda za rundą, fala za falą, aż nie zwyciężymy lub nie padniemy próbując. Kombinujemy, szukamy kombosów, zastanawiamy się czy zagrywać karty z ręki, czy też odrzucać je, aby płacić za pozyskanie/użycie innych.

After The Virus jest strasznie trudny, co wynika z losowej natury deck builderów. Może się przydarzyć tak, że dociągniemy za dużo zombiaków, nie będziemy mieli się jak ich pozbyć (koledzy też) i zginiemy, choć do tej pory wszystko szło świetnie. Bardzo lubię trudne do wygrania gry kooperacyjne, jednak taka losowa przegrana potrafi czasem zniechęcić. Na szczęście **After The Virus** to dość szybka gra, zatem nawet jeśli coś takiego się zdarzy, nie ma poczucia, że straciliśmy za dużo czasu. Jasne, nie jest to wypełniacz, ale nadal da się to przeżyć.

Drażni mnie też trochę system ran, a szczególnie ta rana w głowę, która zabija. Sprawia to, że mamy tylko dwa miejsca, aby „bezpiecznie" się ranić, przez co nie ma tu miejsca na jakieś manewry. Gdyby głowa nie zabijała, tylko miała po prostu jakiś „zwykły" minus, można by bardziej manipulować tym, gdzie będziemy ranni zanim zginiemy.

Warto też wspomnieć o grafice. Jest dość specyficzna. Niby mroczna, ale jednak mocno komiksowa i miejscami przerysowana. Nie każdemu może to przypaść do gustu. Dla mnie jest „ewentualnie akceptowalna", ale raczej nie chciałbym oglądać takiego stylu w wielu innych grach. Tu w pewnym sensie pasuje do tematu, więc jestem w stanie przymknąć na to oko. Ale tylko trochę.

After The Virus to dość przyjemna gra, o ile człowiek nie boi się losowości, która może nagle skończyć grę, lubi wyzwania i jest w stanie przełknąć dość nietypową grafikę. Kolejne dzieło Jacoba Fryxeliusa to dość odległa od **Terraformacji Marsa** zabawa, ale myślę, że warto zerknąć na tę pozycję, aby w przyszłości wiedzieć, czego można się spodziewać po tym autorze. A jak widać, można się spodziewać różnych rzeczy. Nietypowa jest też kwestia liczby graczy. Nieczęsto spotyka się gry działające od jednego do trzech graczy i to działające dość dobrze w każdym wariancie. I w końcu cena. Osiemdziesiąt złotych to naprawdę nie jest dużo, a dostajemy za to dość intrygujący tytuł.

After The Virus

Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz

Liczba graczy: 1-3 osób
Wiek: 10+
Czas gry: 60 minut
Cena: Cena: 79,95 złotych

✓
- liczba graczy i skalowanie,
- nietypowe podejście do kooperacyjnego deck buildingu,
- trudna.

✗
- losowość może dać się we znaki,
- dziwny system ran,
- grafika może odrzucać.

Okiem Żucha

Czy istnieje kooperacja po apokalipsie zombie?

Jacob Fryxelius – dziś fanom gier planszowych tego pana raczej nie trzeba przedstawiać, choć jeszcze kilka lat temu był w środowisku niemalże anonimowy. Ten szwedzki projektant zadebiutował w roku 2011 bardzo dobrą i bardzo niedocenioną karcianką **Space Station**, wydaną przez rodzinną firmę FryxGames, którą założył wraz z braćmi. Światową sławę zyskał pięć lat później, oczywiście dzięki **Terraformacji Marsa**. Choć najbardziej znanym dziełem Fryxeliusa jest tytuł bardzo rozbudowany i wymagający, autor nie kryje swojego sentymentu do małych gier karcianych. W zeszłym roku uraczył nas kolejną – kooperacją dla od jednego do trzech graczy zatytułowaną **After The Virus**.

Tło fabularne nie jest, delikatnie mówiąc, przesadnie oryginalne. W świecie gry ludzkość została zdziesiątkowana przez tajemniczego wirusa, a większość tych, którzy przeżyli, w wyniku choroby stała się krwiożerczymi zombie. Przed apokalipsą broni się tylko garstka niezarażonych wirusem ludzi. W ilu kiepskich filmach widzieliśmy już ten motyw? To chyba pytanie retoryczne. Jako fan kina klasy B, ale też gier kooperacyjnych i twórczości Jacoba Fryxeliusa, nie mogłem jednak przejść obojętnie nawet obok tak sztampowo zapowiadającego się produktu. Tematyka niewątpliwie przyciąga uwagę zdeklarowanych miłośników zombie, ale już pierwszy rzut oka na okładkę powoduje mocno mieszane uczucia. Zarówno pudełko, jak i karty ilustrowane są grafikami utrzymanymi w klimacie brudnego, brzydkiego, nieco karykaturalnego komiksu. Mnie ta estetyka akurat nie razi, ale na pewno wielu osobom nie przypadnie do gustu – trudno rysunki w **After The Virus** nazwać pięknymi. Poza kontrowersyjną oprawą graficzną, wykonanie gry stoi na standardowym poziomie: nieduże opakowanie jest całkiem wytrzymałe, podobnie jak plansze graczy. Karty wydrukowano na przeciętnym papierze – nie odbiega on jakością od tego używanego w większości podobnych gier, ale czarne ramki powodują, że już po kilku partiach ślady użytkowania na niezakoszulkowanych kartach będą mocno widoczne. Instrukcja w języku angielskim jest krótka i w zrozumiały sposób prezentuje zasady rozgrywki.

After The Virus to gra dość prosta, ale z bardzo ciekawą wariacją na temat mechaniki budowania talii. Każdy uczestnik posiada tutaj dokładnie taką samą pulę kart, z której konstruuje swoją własną, unikalną talię dociągu, umieszczając w niej konkretne karty wskazane na jego planszy postaci. Karty z większej talii można podczas rozgrywki dokupować i dołączać do swojej własnej. Jak na razie nie brzmi to porywająco, gdzie zatem tkwi haczyk? Otóż istnieje jeszcze stos kart zombie, z którego do własnej talii wrzucamy przed rozgrywką tyle kart, ilu graczy bierze udział w danej rozgrywce, a po każdym przetasowaniu talii dociągu dochodzą kolejne. Za każdym razem, gdy dobierzemy na rękę zombiaka, musimy położyć go przed sobą, po czym podejmujemy akcje, na jakie pozwalają nam nasze inne karty. Jeśli po ich wykonaniu choć jeden potwór pozostaje na stole przed graczem, zadaje on postaci jedną ranę. Trzy zranienia oznaczają śmierć bohatera i partia natychmiast kończy się porażką całej drużyny.

Mimo że podstawowe zasady są proste do opanowania, **After The Virus** absolutnie nie jest grą łatwą. Zombiaki są tutaj naprawdę wymagającymi przeciwnikami, a przegrane partie są znacznie częstsze niż sukcesy. A kiedy właściwie wygrywamy? W pudełku oprócz instrukcji znajdziemy krótką broszurę z opisem szesnastu scenariuszy, a każdy z nich posiada inne warunki zwycięstwa! Czasem musimy uratować jakąś grupę ludzi, czasem odnaleźć konkretny sprzęt lub miejsce, czasem po prostu przetrwać określoną liczbę fal zombie. Mamy tu więc tak naprawdę osiemnaście podobnych, ale jednak różniących się od siebie gier, które rozgrywane po kolei tworzą spójną fabularnie historię, choć nic nie stoi na przeszkodzie temu, aby zagrać „jednostrzałową" partię w konkretny scenariusz, na który akurat mamy ochotę. Chcemy skupić się na ratowaniu ludzi i zaprowadzić ich w bezpieczne miejsce? Tę rolę spełni scenariusz pod tytułem *Get to Safety*. Chcemy po prostu postrzelać do zombiaków ze śrutówki i sprawdzić, ile wytrzymamy na polu bitwy? *Assault* nada się doskonale! Pomimo liniowej fabuły, losowość dociągu kart sprawia, że żadna partia, nawet w ten sam scenariusz, nie jest identyczna. Każda porażka wyzwala zaś „sportową złość" i chęć natychmiastowego odegrania się, co jest o tyle istotne, że rozgrywka jest dość szybka i w jeden wieczór można spokojnie zagrać kilka partyjek.

No dobrze, ale gdzie jest w tym wszystkim wspomniana we wstępie kooperacja? Ze smutkiem muszę przyznać, że nie ma jej tu za wiele. Owszem, wygrywamy i przegrywamy wspólnie, ale większość akcji wykonujemy indywidualnie, a instrukcja jasno mówi o tym, że gracze powinni je wręcz podejmować jednocześnie. Na to, co dzieje się u innych graczy, możemy wpływać jedynie na dwa sposoby: lecząc ich obrażenia lub atakując ich zombie. W **After The Virus** bardzo brakuje mi większej interakcji, wspólnego planowania ruchów, czy w końcu rzeczy tak prozaicznej, jak możliwość wymienia się posiadanymi przedmiotami. Prawdopodobnie dlatego najlepiej bawiłem się grając w tę grę samemu, choć zazwyczaj na planszówki dla jednej osoby reaguję alergicznie (chlubnym wyjątkiem jest tu nota bene wariant solo... **Terraformacji Marsa**, tego samego autora).

After The Virus ma niewątpliwie klimat, a na pewno najlepiej poczują go fanatycy filmów o zombie. Tematyka może nie należy do oryginalnych, ale scenariusze opowiadają fajną, spójną historię, choć są też w pełni grywalne jako niezależne od siebie „odcinki" – każdy z nieco innym etapem przygotowania do gry i innymi warunkami zwycięstwa. Bardzo podoba mi się zaprezentowane przez autora podejście do znanej mechaniki budowania, a tu właściwie psucia – przez dokładanie coraz większej liczby zombie – talii. To bardzo dobra, szybka i prosta kooperacyjna karcianka, której brakuje tylko jednego: poczucia kooperacji. W rozbudowanych grach przygodowych, jak **Horror w Arkham** lub nawet nieco mniejsza od niego **Pandemia**, ma się znacznie głębsze wrażenie działania jako grupa. W **After The Virus** mamy wspólny cel, ale osiągamy go, grając trochę „obok" siebie. Nie czyni to oczywiście z najnowszego dziecka FryxGames gry złej, ale po prostu daje ona najwięcej satysfakcji, gdy obcuje się z nią w trybie solo. Ten wariant najbardziej polecam, ponieważ ma się w nim największą kontrolę nad tym, co dzieje się na stole i najłatwiej zanurzyć się w atmosferę rodem z niskobudżetowego horroru. Wyścig z czasem, przeczesywanie ruin w poszukiwaniu broni, walka z nieumarłymi, którzy rozpychają naszą talię, sprawiając, że z każdym kolejnym przetasowaniem trudniej jest dokopać się do potrzebnych kart... To jest to!

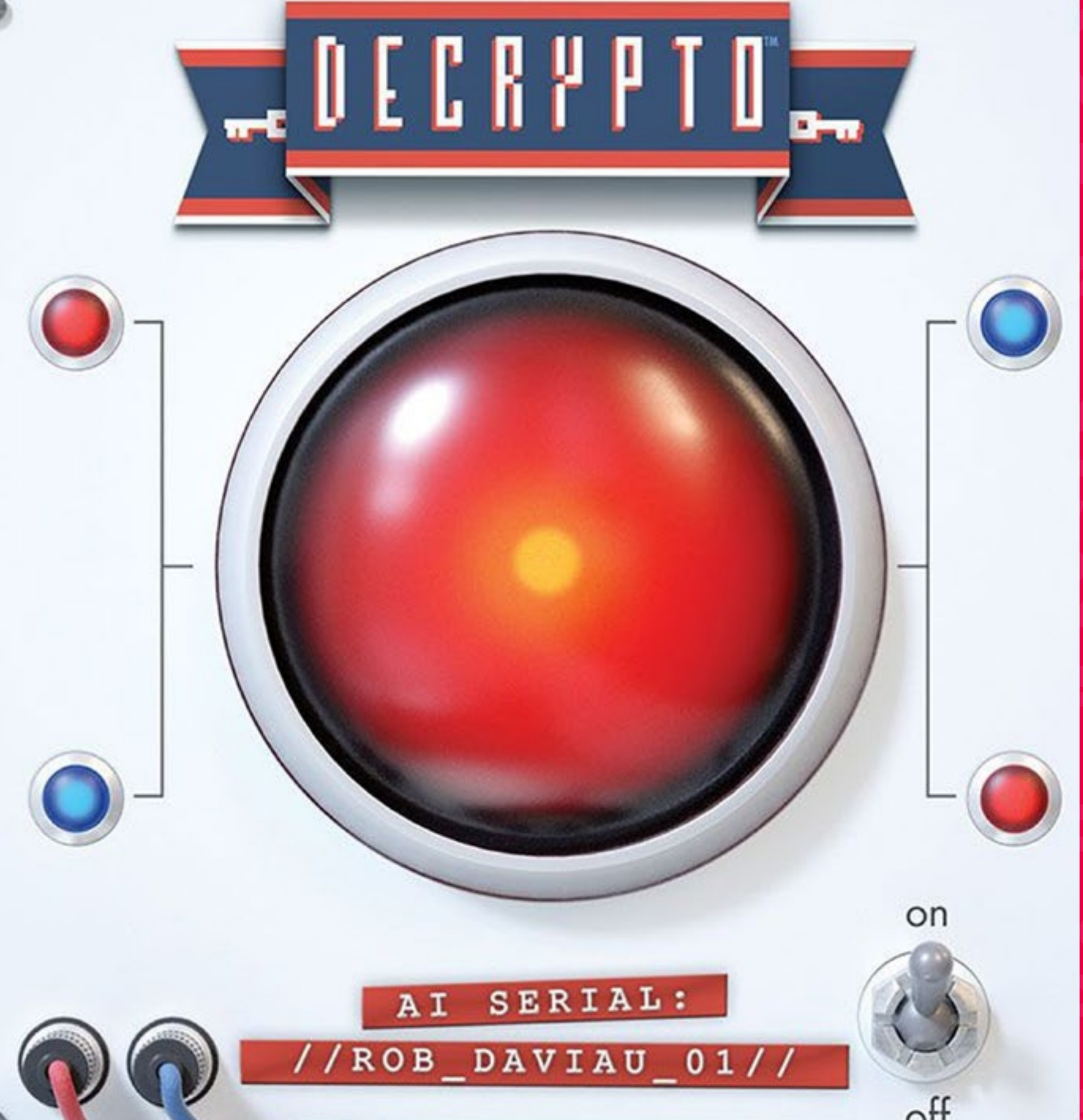
After The Virus

Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski

Liczba graczy: 1-3 osób
Wiek: 10+
Czas gry: 60 minut
Cena: Cena: 79,95 złotych

✓
- porządnie napisana angielska instrukcja,
- świetny wariant solo,
- bardzo wymagająca rozgrywka, pomimo prostoty zasad,
- ciekawe podejście do mechaniki budowania (a właściwie psucia) talii.

✗
- kontrowersyjna oprawa graficzna,
- małe poczucie kooperacji w wariancie wieloosobowym.



Decrypto

czterysta czterdzieści twarzy szyfru

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Jestem wielbicielem inteligentnych gier słownych. Do najlepszych zaliczam Tajniaków, Time's up i Paperback. Zawsze z zaciekawieniem spoglądam na nowe tytuły w tej kategorii, jednak w większości przypadków jestem rozczarowany ich wtórnością lub mało ekscytującymi rozgrywkami. O Decrypto słyszałem wiele dobrego i postanowiłem sprawdzić czy jest to gra, którą warto dodać do swojej kolekcji.

Autorem **Decrypto** jest Thomas Dagenais-Lespérance debiutant na scenie planszówkowej. Ta wiadomość trochę mnie zmartwiła, obawiałem się bowiem, że gra będzie mało udaną podróbką innych znanych mi tytułów. W pudełku znajdziemy sto dziesięć kart kluczy z czterysta czterdziestoma hasłami. Karty te są zaszyfrowane i żeby je odczytać, musimy użyć dwóch specjalnie zaprojektowanych zasłonek. Oprócz tego w grze znajdziemy czterdzieści osiem kart kodów, żetony sukcesu i porażki, klepsydrę oraz pięćdziesiąt kartek do notowania. Warto zwrócić uwagę na ciekawy pomysł szyfrowania haseł, są one bowiem zapisane w taki sposób, że podczas ich wyjmowania nikt nie powinien przypadkowo zapoznać się z ich treścią. Zasłonki służą dwóm rzeczom. Po pierwsze ukrywają hasła jednej drużyny od drugiej, a po drugie stanowią podstawkę, w którą w sprytny sposób wkładamy karty podczas rozgrywki. Wszystko jest bardzo estetyczne, dobrze pomyślane i bardzo atrakcyjnie wygląda.

W **Decrypto** gramy drużynowo, co oznacza, że minimalna liczba graczy wynosi cztery. Komfortowo możemy bawić się aż w ośmioosobowym składzie, ale jeśli chcemy, spokojnie możemy zwiększać tę liczbę. Gra polega na podawaniu słownych skojarzeń do czterech widocznych słów. Są one ponumerowane od jednego do czterech, a gracze podają sobie trzycyfrowe kody. Celem gry jest odgadnąć kod, nie słowa, przeciwnej drużyny, a jednocześnie nie popełniać błędu podczas odgadywania kodu podanego przez partnera ze swojego zespołu. Na początku rozgrywki każda z drużyn zapoznaje się z czterema hasłami. Następnie jeden członek zespołu zostaje szyfrantem i otrzymuje kartę kodu składającą się z ciągu trzech cyfr, np. 4,2,1. Jego zadaniem jest podać trzy skojarzenia w taki sposób, żeby jego drużyna odgadła, do których wyrazów odnoszą się podpowiedzi. Ważne, że podczas rozgrywki nie ujawniamy słów – haseł, a jedynie posługujemy się przypisanymi do nich cyframi. W trakcie pierwszej rundy drużyny wzajemnie przysłuchują się udzielanym podpowiedziom, aby w późniejszym etapie gry próbować odgadnąć szyfr przeciwników. Zabawa zaczyna się podczas drugiej rundy, kiedy szyfrantem jest kolejna osoba z drużyny. Jej zadaniem jest takie podanie haseł, żeby utrudnić możliwość skojarzenia ze sobą haseł, a co za tym idzie odgadnięcia tajnego kodu. Po podaniu trzech nowych wskazówek obie drużyny zastanawiają się, jaki może być ukryty ciąg cyfr. Następnie drużyna przeciwna odczytuje kod. Jeśli odgadła, zdobywa żeton sukcesu. Jeśli nie, to samo robią partnerzy szyfranta. Jeśli podadzą niepoprawny kod, nie rozszyfrowali wiadomości i otrzymują żeton porażki. Nie otrzymują żadnej nagrody, jeśli ich kod był poprawny. Gra toczy się do momentu, w którym któryś z zespołów zdobędzie dwa żetony sukcesu i wtedy są zwycięzcami lub dwa żetony porażki i wtedy przegrywają.

Podczas podawania haseł szyfrant może używać jednego, ale i wielu słów. Może nucić, tańczyć albo pokazywać znaczenia innym graczom. Taka forma bardzo przypadła mi do gustu, ponieważ daje spore możliwości i nie wyklucza z zabawy osób słabszeych lingwistycznie.

Gra oferuje ogromną regrywalność dzięki czterystu czterdziestu unikalnym hasłom. Są one zróżnicowane i bardzo ciekawe. Partia w **Decrypto** trwa około pół godziny. Oczywiście, jeśli gramy z myślicielami, może się ona przedłużyć. Żeby tak nie było, możemy zastosować klepsydrę, która zdyscyplinuje grających. W moim odczuciu najlepiej gra się w sześć osób podzielonych na dwie drużyny. Odgadywanie kodu podanego przez szyfranta swojej drużyny jest w takim składzie osobowym znacznie łatwiejsze w myśl przysłowia „co dwie głowy to nie jedna". Warto dodać, że w pudełku mamy wariant gry trzyosobowej. Nie jest on tak dobry, jak gra zespołowa, ale całkiem nieźle sprawdza się w praniu.

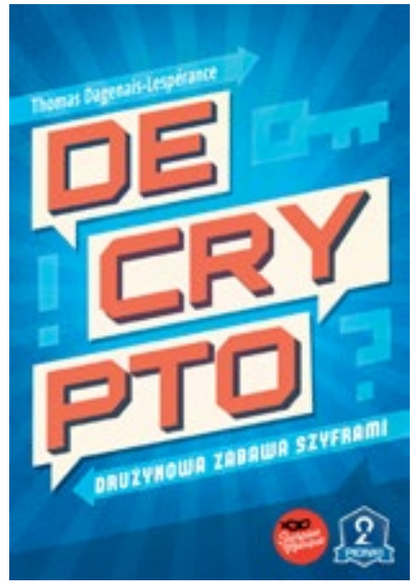
Decrypto urzekło mnie swoją prostotą. Podaj trzy skojarzenia, zrób to tak, żeby twój zespół je odgadł i staraj się zaciemnić obraz przeciwnikom. Proste w opisie, a jednak trudne do

wykonania. Z każdą kolejną rundą gracze wiedzą więcej, co utrudnia wyszukiwanie ciekawych skojarzeń. Ta gra wymusza ogromną kreatywność na wszystkich graczach zarówno podczas wymyślania podpowiedzi, jak i rozszyfrowywania kodu przeciwnej drużyny. To, co uważam za jej największą zaletę, to fakt, że gramy przez cały czas. Tu nie ma rund, w których patrzymy co robią przeciwnicy i czekamy na swoją kolej. Tu musimy uważnie słuchać, analizować, dyskutować i wymyślać przez cały czas trwania gry. Tu raz zgadujemy kod, aby zaraz podawać hasła. Role zmieniają się w trakcie gry i nie ma czasu na nudę. Decrypto „cierpi" na syndrom kolejnej partii. Po rozgrywce od razu mamy ochotę na kolejną. Sam, gdy ją poznałem, zagrałem od razu trzy partie z rzędu, bawiąc się przy nich setnie. To świetna gra słowna, która powinna spodobać się wszystkim miłośnikom gatunku. Jeśli miałbym znaleźć jakąś wadę, to bloczek do zapisywania haseł posłuży nam tylko na pięćdziesiąt partii. Na szczęście wydawnictwo 2 Pionki udostępniło na swojej stronie internetowej plik do ściągnięcia i samodzielnego wydruku. Decrypto to świetna gra i wróżę jej ogromny sukces na rynku.

Decrypto

Zrecenzował: Michał „Windziarz" Szewczyk

Liczba graczy: 3-8 osoby
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 30 minut
Cena: 79,95 złotych



✓
- ciekawa mechanika i proste zasady,
- angażuje wszystkich przez cały czas trwania gry,
- duża liczba haseł.

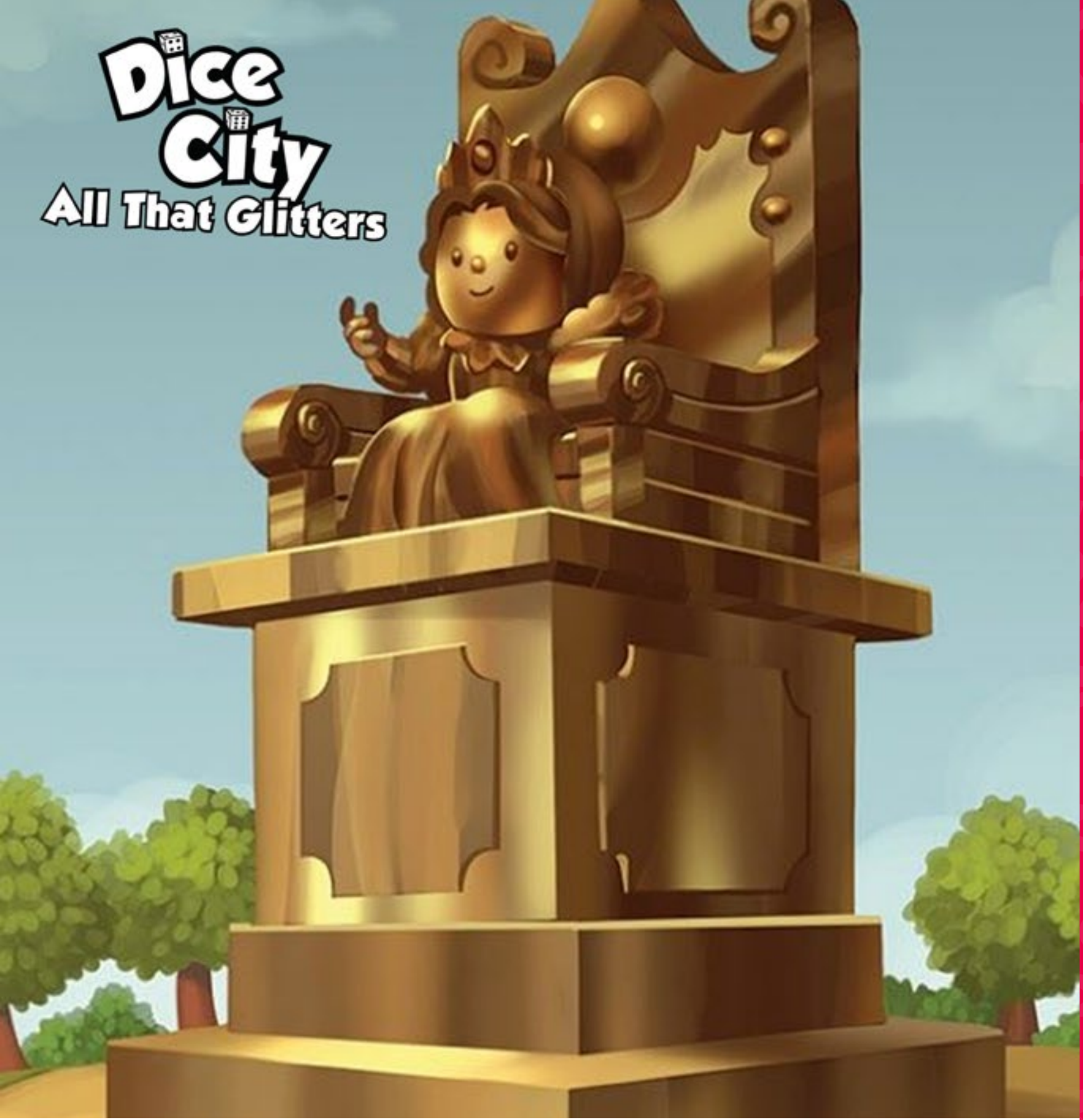
✗
- za mało kartek do notowania.

reklama

Kwiatki

rebel
i wszystko gra

Nie lubi ciętych? Daj jej karciane!



Dice City: All That Glitters

czy wszystko złoto, co się świeci?

zrecenzował:

Piotr „Żucho" Żuchowski

All That Glitters to jeden z trzech dodatków do gry Dice City Vangelisa Bagiartakisa, którą wspólnymi siłami wydały firmy Artipia Games i Alderac Entertainment Group. Wersja podstawowa ukazała się na targach SPIEL'15, podczas których spotkała się z ciepłym przyjęciem graczy, rozszerzenie zaś pojawiło się rok później. Przyjrzyjmy się, jak zmienia grę i czy warte jest zakupu.

All That Glitters jest bardzo małym dodatkiem, który zawiera jedynie czterdzieści osiem kart, dwanaście znaczników i krótką instrukcję. O jego komponentach nie można powiedzieć zbyt wiele poza tym, że jakość wykonania „podstawki" została utrzymana. Pudełko jest nieduże, ale wytrzymałe, znaczniki złota bardzo grube i ładne, do kart też nie mogę się przyczepić. Poziom wydania tego rozszerzenia po prostu prezentuje standard znany z oryginalnej gry, nie odbiegając od niego ani na plus, ani na minus. Solidna robota, choć bez produkcyjnych fajerwerków, których wcale się nie spodziewałem.

Zmiany w mechanice też są raczej kosmetyczne, ale muszę przyznać, że pozytywnie wpływają na rozgrywkę. Przede wszystkim **All That Glitters** wprowadza do **Dice City** złoto – nie traktowane jako kolejny surowiec, ale będące uniwersalnym zamiennikiem dla znaczników drewna, kamienia i żelaza. Możemy je pozyskiwać z kopalni – nowego rodzaju podstawowej lokacji – a wykorzystywać po prostu do płacenia za nowe budynki i aktywację umiejętności, na które akurat brakuje nam standardowych surowców. Złoto może być też celem armii, jeśli zdecydujemy się zaatakować przeciwnika, ale siła potrzebna do jego zdobycia jest wyższa niż w przypadku zwykłych surowców. Na koniec rundy można zachować jeden znacznik złota, czyli de facto posiadać jeden surowiec ponad standardowy limit. Ten mechanizm powoduje, że gracze mają większe pole manewru i są nieco mniej zależni od tego, co wypadnie im na kościach w następnej kolejce. Jeszcze więcej opcji dają nowe karty budynków – mają ciekawe, mocne zdolności i bardzo urozmaicają dotychczasowy skład talii.

Oczywiście dodatek nie zmienia podstawowych założeń **Dice City** – wciąż mamy do czynienia z dość lekką, raczej familijną grą opartą na kościach. W każdej rundzie rzucamy zestawem pięciu kolorowych sześciościennych kostek i umieszczamy je na odpowiednich miejscach swojej planszy, determinowanych przez liczbę oczek, która wypadła. Potem aktywujemy zdolności lokacji, na których położyliśmy kości. Te generują surowce potrzebne do kupowania nowych, lepszych budynków przynoszących punkty zwycięstwa lub do zapełniania ładowni statków handlowych. U każdego gracza wszystko to dzieje się na indywidualnej planszy miasta, przez co interakcja nie jest zbyt wysoka. Gra Bagiartakisa to typowy przedstawiciel gatunku planszowych pasjansów – spokojnie zbieramy sobie punkty i raczej nie przejmujemy się działaniami przeciwników. Istnieje wprawdzie możliwość atakowania innych graczy, ale jedyne, co w takiej sytuacji zyskujemy to dosłownie trochę surowców lub kilka PZ i wyłączenie jednej lokacji, którą przeciwnik może w swoim najbliższym ruchu odblokować, poświęcając na to jedną kość. Fakt, że aspekt militarny jest w rozgrywce tak mało istotny, a wręcz pomijalny, to jedna z większych wad Dice City, rozszerzenie zaś wcale jej nie naprawia.

All That Glitters to po prostu mały, fajny dodatek do równie fajnej gry. Nieco ułatwia rozgrywkę i daje graczom możliwość rozwinięcia skrzydeł w części sytuacji, w których wersja podstawowa na to nie pozwalała. **Dice City** wciąż jednak pozostaje umiarkowanie lekkim pasjansem o znikomej interakcji między uczestnikami, co w zależności od własnych upodobań można traktować jako plus lub minus. Dla mnie jest to jednak wada, choć w ostatecznym rozrachunku nie tak bardzo uciążliwa. Osobiście Dice City lubię, zwłaszcza za proste i intuicyjne zasady oraz pewną dozę taktyki, a z rozszerzeniem All That Glitters lubię je nawet bardziej. Trzeba jednak pamiętać, że za talię kart i garść żetonów płacimy tutaj około osiemdziesiąt złotych, czyli ponad połowę ceny podstawowej gry, w której komponentów jest nieporównywalnie więcej. Cena jest więc niestety sporym minusem i sprawia, że po dodatek sięgną wy-

łącznie najzagorzalsi fani gry, na których stołach **Dice City** goście naprawdę często.

Dice City: All That Glitters

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: 60 minut
Cena: Cena: 79,95 złotych

✓
- złoto,
- nowe budynki o ciekawych zdolnościach,
- więcej opcji dla graczy.

✗
- wysoka cena w stosunku do „podstawki”,
- wciąż bardzo niska interakcja pomiędzy graczami.

Planszowe kwiatki Kwiatosza

kiedy hobby daje mniej niż zabiera

autor felietonu:

Maciej „Kwiatosz" Kwiatek

Czasami bywa tak, że entuzjazm neofity przeradza się w święte oficjum. Innym razem – bardzo pozytywne zainteresowanie potrafi przekształcić się w zachowanie, nad którym nie do końca mamy kontrolę. Po moim styczniowym felietonie o noworocznych postanowieniach napisał do mnie Witek (na forum Godunow), który z tematem ograniczania zakupów zmierzył się nieco bardziej poważnie, za pomocą publicznego zobowiązania. Pomyślałem, że wobec tego warto napisać w tym temacie coś więcej, nieco bardziej na serio – faktycznie bowiem dla niektórych zakupowe szaleństwo może kojarzyć się z białym szaleństwem, ale mniej tym szwajcarskim, a bardziej kolumbijskim.

Kiedy cieszy kupowanie, a nie granie

Kłopot z kontrolowaniem kupna nowych planszówek określiłbym jako przymusowe kupowanie lub uzależnienie od zachowania w postaci dokonywania zakupów – jest to rodzaj uzależnienia behawioralnego, czyli niezwiązanego ze społecznie akceptowanym zachowaniem i działaniem. Nie jest to więc uzależnienie związane z substancją chemiczną, a raczej z osiąganiem gratyfikacji dzięki określonej czynności lub grupie czynności. Zakupoholizm jest czymś, czym (w przypadku planszówek) można się pochwalić, niemalże naturalnym stanem neofity. Niektórzy jednak nie przechodzą od kupowania niemalże jak leci do ograniczania zakupów do niektórych, interesujących tytułów. Kupowanie ze sklepów zmienia się w kupowanie na platformach finansowania społecznościowego, na forum, na Facebooku.

Najprostszym sposobem dostrzeżenia momentu, gdy hobby przechodzi w problem jest kryterium utrudniania funkcjonowania. Moment, w którym na kupowaniu zaczynają cierpieć inne obszary życia jest tym, gdzie można wytyczyć zdroworozsądkową granicę. Oczywiście na pewno dużej liczbie osób zdarzyło się nakupić tyle gier, żeby później do końca miesiąca jeść ryż z tym, co udało się wykraść podczas obiadu gościnnego. Jednorazowo byłoby to bardziej zachowanie ryzykowne, natomiast powtarzający się wzorzec z pewnością jest już poważnym sygnałem ostrzegawczym.

Klinicznie w systematyce ICD-10 zakupoholizm znajdziemy pod kodem F63.8 – Inne zaburzenia nawyków i popędów (impulsów). Dobrym wskaźnikiem momentu, gdy nasze kupowanie staje się przedmiotem zainteresowania klasyfikacji zaburzeń jest moment, gdy uczucie pewnej euforii pozakupowej zostaje zastąpione ustąpieniem napięcia, gdy okres przed zakupem związany jest z napięciem nerwowym i emocjonalnym, a zakup przywraca nas do normalnego stanu.

Jeszcze nie problem, ale już niedogodność

Nawet jeśli daleko nam do klinicznej kategorii zakupoholizmu, nadal możemy odczuwać dyskomfort lub poczucie winy związane z kupowaniem zbyt dużej liczby gier. Sposobów poradzenia sobie z tym jest wiele. Pierwszym, który przychodzi do głowy jest wyznaczenie budżetu i trzymanie się go. Część osób jednak tak naprawdę woli nie konfrontować się z wydawanymi kwotami, coś jak unikanie stawania na wadze po świętach. Na razie zakupy są bowiem abstrakcyjnym „wydawaniem pieniędzy", w którym jest dużo miejsca na samooszukiwanie się. Alternatywą jest więc ograniczenie się do liczby pudełek. Tutaj jednak, podobnie jak z przestrzeganiem diety, zawsze okazuje się znalezienie wytrychów. Tak jak odżywiający się zgodnie z metodą Atkinsa znajdują wytrych w postaci inżynierii gastronomicznej i napisów „zgodne z Atkinsem" nawet na batonach czekoladowych, tak liczenie pudełek podatne jest na samooszukiwanie się w postaci „dodatek to nie pudełko", „chodziło mi o duże pudełka, a nie blisterki" i tak dalej, i temu podobne.

Inną metodą jest skojarzenie kupienia gry z nagrodą. Jeśli skończę raport – wesprę Nemesis (u mnie zadziałało świetnie, poza tym skończeniem raportu, ponieważ najpierw kończył się jednak Kickstarter). Jeśli przez miesiąc nie opuszczę treningu – wesprę Rising Sun.

Wrogiem są oczywiście promocje, bo przecież nie ma sensu przepłacać. Całkiem dobrą metodą jest niekupowanie w ogóle na promocjach. Wówczas zakup musi być przemyślaną decyzją, nie można się wykręcić nieistniejącymi oszczędnościami.

A może publicznie?

Jakiejkolwiek metody by nie przyjąć – dla części osób bardzo dobrze sprawdza się publiczne zobowiązanie. Właśnie z takim pomysłem do próby ograniczenia zakupów podszedł Godunow. Postanowiłem go wypytać o jego doświadczenia. Poniżej nasza rozmowa.

***

Kwiatosz: Kiedy pojawiło się u Ciebie uczucie, że hobby staje się czymś groźniejszym niż hobby? Czy była to wewnętrzna refleksja, czy też ktoś z zewnątrz zwrócił na to uwagę?

Godunow: Nie ująłbym tego w kategoriach hobby stającego się czymś groźniejszym. Inicjatywy nie odbieram jako planszówkowego AA, raczej jako zrzeszenia ludzi, którzy chcieliby wysiąść z pociągu "Cult of the New" i bardziej cieszyć się tym, co już mają.

Zacząłem grać w grudniu 2009 roku, kupiwszy żonie Small World w prezencie świątecznym, dość szybko też zacząłem budować kolekcję. W 2010 miałem dziesięć gier, w 2012 - sto.

Spędzałem masę czasu czytając i oglądając recenzje, kombinując który tytuł "dopełni" mój regał. Miałem dość dużą rotację: sprzedawałem lub wymieniałem gry po dwóch partiach, co często nie pozwalało oddać im sprawiedliwości. Znajomi na mój widok z nowym pudełkiem reagowali słowami "zagrajmy raczej w coś, co już znamy". Ale nie było tu problemu - hobby jak hobby, czytanie reguł sprawiało mi frajdę, co jakiś czas trafiałem na prawdziwą perłę.

Sytuacja zmieniła się, gdy urodziły mi się córki - w 2012 i 2014 roku. Zdecydowanie zmniejszyła się częstotliwość wyjść „na gry" i ilość wolnego czasu w ogóle, ale nawyki zakupowe pozostały. Zwłaszcza że (w moim odczuciu) boom na nowe tytuły przybrał wtedy na sile.

Zacząłem się łapać na tym, że ilość energii wkładanej w hobby przewyższa to, co dostaję w zamian. Tak powstał plan, żeby powstrzymać się od zakupów na rok. Zobaczywszy, że mi (i jak się okazało wielu innym osobom też) to służy, nie rezygnując z grania udało mi się odblokować sporo czasu i energii - postanowiłem kontynuować akcję przez kolejny rok. W 2018 podchodzę do akcji po raz czwarty - za każdym razem nieco zmieniając reguły (np. zacząłem uwzględniać gry komputerowe i RPG).

K: Czy próbowałeś ograniczyć zakupy wcześniej, przed założeniem geeklisty? Czemu sięgnąłeś po środek w postaci geeklisty?

G: Nie. Trochę znam siebie, swoje mechanizmy motywacji i stwierdziłem, że to będzie najskuteczniejsza forma, byłem też ciekaw czy są inni o podobnych przemyśleniach. Ku mojemu zdziwieniu do akcji przyłączyło się ponad 50 osób (a w tym roku jest już 114). Ludzie z najróżniejszych powodów - ktoś chce przyoszczędzić, bo czeka go remont, ktoś ma mniej czasu z przyczyn osobistych, a jeszcze ktoś ma na półce ponad 250 gier jeszcze w folii. Swoją drogą w ramach tej akcji nie wszyscy rezygnują z zakupów całkowicie - niektórzy ustalają sobie limit np. 6 gier w roku, lub wiążą to postanowienie z innym - np. 1 gra za każde zrzucone 5kg. Polecam lekturę listy, gdyż kryje się tam wiele naprawdę ciekawych historii.

K: Czy konieczność nieco bardziej kontrolowanego podejścia do hobby sprawiła, że cieszysz się nim bardziej? Czy może jednak urok nieco uleciał?

G: Myślę, że cieszę się nim bardziej. Wciąż śledzę rynek, choć zdecydowanie mniej aktywnie, interesują mnie nowe tytuły - wciąż też je zdobywam, po prostu dużo mniej niż kiedyś. Dostaję gry w prezencie na Gwiazdkę i urodziny, aktywnie uczestniczę też w Mathandlu. Gram trochę na konwentach, więc wymieniam się na tytuły sprawdzone, co do których oczekuję, że będą co najmniej "ósemką". Nie bez znaczenia jest też, że w międzyczasie moje córki dorosły do wspólnego grania.

K: Czy narzucenie sobie twardych ograniczeń nie sprawiło, że zacząłeś postrzegać to hobby bardziej krytycznie?

G: Mój pogląd na hobby jako takie nie zmienił się - wciąż uważam planszówki za wspaniałe hobby zbliżające ludzi. Być może nieco bardziej krytycznie patrzę na pewne rzeczy z nimi związane - np. kickstartery, fachowo wykorzystujące mechanizmy naszej psychiki (przez pozorny niedobór, dodatki na wyłączność).

K: Tutaj nie wiem, na ile byłeś aktywny w środowisku, ale: ważnym elementem odchodzenia od szkodliwych zachowań jest zmiana środowiska. Czy widzisz, żeby Twoja zmiana podejścia wpłynęła na Twoje kontakty towarzyskie opierające się na planszówkach?

G: Zdecydowanie nie. Choć nie kupuję, planszówki wciąż pozostają jedną z moich ulubionych aktywności (z rosnącą konkurencją ze strony erpegów). Gram tyle, na ile pozwala mi czas, głównie ze znajomymi i rodziną. Biorę gry na wyjazdy i wprowadzam nowych ludzi do hobby. Po prostu poczułem, że nie potrzebuję co tydzień czy dwa nowej gry, żeby to mogło działać.

K: Publiczne zobowiązanie może tworzyć też swego rodzaju społeczność. Czy odzywali się do Ciebie ludzie wpisujący się na Twoją listę? Czy zafunkcjonowało coś w rodzaju internetowego wsparcia poza samą listą?

G: Cała inicjatywa działa w zdecydowanej większości na boardgamegeeku - i tak, można powiedzieć, że zaistniała tam społeczność. Czasem wymieniamy się wiadomościami, ale większość komunikacji odbywa się jawnie w komentarzach pod poszczególnymi wpisami i pod samą listą. Ludzie dzielą się naprawdę cennymi spostrzeżeniami - ktoś np. zaproponował ciekawą listę pytań, aby ocenić dlaczego tak naprawdę kupujemy. Często wymieniane poglądy dają się rozszerzyć na inne aspekty życia, czuję, że wiele z tego wynoszę.

Jeśli kogoś zainteresował ten pomysł i myśli, że ograniczenie zakupów (lub nacisk na zakupy bardziej świadome) byłoby dla niego z korzyścią, serdecznie zapraszam - dołączyć się można w dowolnym momencie.

***

Geeklista „Public commitment: Not buying new games in 2018" jest w serwisie Boardgamegeek.com dostępna pod numerem 234299.

Kawerna: Jaskinia kontra jaskinia

Rosenberg kontra Rosenberg

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Co do zasady raczej lubię gry, pod którymi podpisuje się Uwe Rosenberg. A przynajmniej zapowiedź każdej jego nowości śledzę z pewnym zainteresowaniem. Nie zmienia to jednak faktu, że pomimo tej sympatii mógłbym złośliwie zauważyć dosyć spore podobieństwo części z nich do siebie nawzajem. Podobieństwo wyraźne do tego stopnia, że złośliwie dałoby się nazwać je kolejnymi wariacjami tej samej gry.

Oczywiście im bliżej się przyjrzymy i im głębiej wejdziemy w temat, tym więcej niuansów możemy wyłapać. A niuanse bywają kluczowe w odbiorze końcowego produktu. Zmierzam do tego, że projektując gry w taki a nie inny sposób, Rosenberg staje się konkurencją głównie sam dla siebie. I teraz na półki sklepowe trafia kolejne, wyglądające identycznie do poprzednich pudełko ze znajomymi, pokracznymi grafikami Klemensa Franza. Czy **Jaskinia kontra jaskinia** jest wystarczająco różna od pierwowzoru i wcześniejszych dokonań autora? To pytanie jest, przynajmniej dla mnie, bardziej istotne niż „czy ta gra jest dobra?"

Bo jest. Sednem rozgrywki jest tu wykuwanie i urządzanie swojej jaskini poprzez zbieranie kilku różnych zasobów służących do napędzania akcji, które potencjalnie dają nam jeszcze więcej zasobów i możliwości. Główną siłą napędową rozgrywki jest standardowy dla Rosenberga worker placement wzięty prosto z **Agricoli**. To znaczy: gracze mają do wyboru kilka konkretnych akcji, które wybierają naprzemiennie, blokując dają opcję dla przeciwnika. Początkowy zestaw akcji jest ściśle określony, ale z każdą kolejną rundą w puli pojawia się nowa, w częściowo losowej kolejności. Utrzymuje to pewną niepewność i zmienność rozgrywek, sprawiając w tym samym czasie, że rozgrywka nie zepsuje się przez pojawienie się zdecydowanie mocniejszej akcji zbyt wcześnie. Sprawdzony standard, do którego nie można się przyczepić.

Wraz z etapem gry zwiększa się również liczba akcji możliwych do wykonania w trakcie rundy. Kontynuując jednak tradycję, wybierania z wieloosobowego pierwowzoru jednego elementu i całkowite skupienie się na nim w wersji dwuosobowej, mała **Kawerna** zupełnie porzuca zarządzanie rodziną i jej żywieniem. Na początku gry mamy dwóch robotników, w trakcie zyskujemy trzeciego, w ostatniej rundzie czwartego. Tyle w temacie.

Całą uwagę poświęcamy więc na jak najbardziej efektywne umeblowanie świeżo wykutej pieczary. I tutaj pojawia się najbardziej znaczący niuans w zasadach. Oprócz opróżniania izb z gruzu, zajmujemy się również stawianiem w wybranych przez nas miejscach ścian. Każde pomieszczenie wymaga do wybudowania nie tylko konkretnych zasobów, ale również odpowiedniego układu ścian na polu, na którym ma zostać umieszczone. Tutaj ściana być musi, tutaj być jej nie może, a z tej strony może, ale wcale nie musi. Gdzieś tam w głębi można poczuć patchworkowe naleciałości i fascynację łamigłówkami przestrzennymi.

Pomieszczenia budujemy z dwóch powodów. Są one jednym z dwóch (i największym) źródłem punktów zwycięstwa oraz pozwalają na wykonywanie związanych z nimi akcji: dodatkowe zasoby, przerabiarki jednych w drugie i tak dalej. Aby je aktywować, trzeba wybrać z planszy głównej odpowiednie pole. Inne budynki dają nam natomiast zdolności statyczne, które odpalają się przy okazji robienia czegoś innego. Z tej teorii łatwo można wysnuć praktykę: dwuosobowa Kawerna polega na rozpoznaniu sytuacji, określeniu celów, efektywnym zbudowaniu silniczka produkującego zasoby i punkty oraz skutecznym wprowadzeniu zaplanowanego działania w życie.

Nowa gra Rosenberga unika jednak problemów, z którymi borykały się dwuosobowe **Agricola** i **Le Havre** – braku zmienności rozgrywki i szybkiego wpadania w schematy. **Chłopi i ich zwierzyniec** zostali naprawieni przez dodatek, **Inland Port** nadal jest grą na trzy partie, a **Jaskinia kontra jaskinia** od początku miała na siebie pomysł. Pula dostępnych do zbudowania pomieszczeń jest początkowo niewielka i stała, ale każde wykute w skale przez któregokolwiek z graczy pomieszczenie to zmienia. Otóż żetony skały zasłaniające plansze graczy po usunięciu są odwracane i zamieniają się w nowe pomieszczenia. Jest to zupełnie losowe i zmusza do płynnego przystosowywania się do gry. Całe szczęście rozwiązanie to nie jest obezwładniające – początkowa pula kafelków do wykupienia jest odpowiednio duża i pozwala na zaplanowanie sobie jakichś podwalin pod silniczek już od początku, ale nie ma mowy o strategicznym założeniu wybudowania konkretnego ulepszenia w konkretnej rundzie, ponieważ może się okazać, że wcale nie będzie dostępne podczas gry.

Czyli tak… podchodząc do twórczości autora z umysłem nieskażonym jego wcześniejszymi dokonaniami, bez cienia wątpliwości mogę nową **Kawernę** polecić jako grę pomysłową, względnie przystępną, niezbyt długą i angażującą. Z perspektywy wyjadacza gatunku, trudno jest mi jednak nie odnieść wrażenia, że dodanie do przepisu niewielkiej łamigłówki geometrycznej nie zmieniło w tym daniu na tyle dużo, żeby ten tytuł zagrzał dłużej miejsce na mojej półce. I teraz w podsumowaniu trochę prywaty.

Najbardziej satysfakcjonującym elementem gier Rosenberga były dla mnie zawsze odłożone w czasie zyski z inwestycji. Obsiane pole, które co jakiś czas daje przychód, pojawiające się młode zwierzęta, którym trzeba było zaplanować miejsce do przebywania albo po prostu odblokowywanie różnych innych bonusów dających nam automatyczny zysk lub możliwość nieograniczonego przerabiania jednego zasobu w drugi. Mój mózg działa w ten sposób, że to ten typ planowania zapewnia mi najwięcej zabawy. W **Kawernie** otrzymujemy określoną liczbę akcji na grę i w żaden sposób już tego nie zmienimy. Zyski z budynków są ściśle związane z akcjami głównymi, nie ma czegoś ponad to. Mamy tu niemalże modelowy przykład krótkiej kołderki i rozgrywki, w której po prostu nie ma czasu na zrobienie wszystkiego, na co miałoby się ochotę. I to też jest jakieś wyzwanie. Na pewno polecam wypróbować.

Kawerna: Jaskinia kontra jaskinia
Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 1-2 osoby
Wiek: 10+
Czas gry: ok 30 minut
Cena: 74,95 złotych

✓
- niezbyt długa gra o zarządzaniu zasobami i budowaniu silniczków,
- różnorodność poszczególnych partii wynikająca z losowej kolejności pojawiania się nowych akcji i budynków,
- pomysłowe i funkcjonalne wykonanie elementów.

✗
- kolejna „identyczna” gra Rosenberga.

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

Photosynthesis

fotosynteza to nie rurki z kremem

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

Francuzi z wydawnictwa Blue Orange coraz mocniej zaznaczają swoją pozycję na planszówkowym rynku, a po każdym ich sukcesie przychodzi kolejny. Na zeszłoroczne targi w Essen przygotowali kilka premier, a z najlepszym przyjęciem, obok recenzowanego w tym numerze Queendomino, czyli trochę bardziej zaawansowanej kontynuacji familijnego hitu Kingdomino Brunona Cathali, spotkała się gra o... drzewach – Photosynthesis. Stoisko firmy było oblegane przez całą imprezę, a kolejne egzemplarze znikały z półek w ekspresowym tempie. Szybko zapowiedziano kolejne wersje językowe, w tym polską, która ma ukazać się w tym roku nakładem wydawnictwa Portal. Czy to tylko magia marketingu? Czy rzeczywiście można stworzyć dobrą i ciekawą planszówkę na tak, wydawałoby się, nieatrakcyjny i mało emocjonujący temat?

Już sam wygląd gry sugeruje, że będziemy mieć do czynienia z czymś ciekawym i oryginalnym. Sporych rozmiarów pudło ozdobione jest piękną ilustracją okładkową, a w jego środku znaleźć można dużą, bardzo czytelną i utrzymaną w jasnej kolorystyce planszę główną, cztery plansze graczy, garść bardzo solidnych, grubych żetonów, no i przede wszystkim pięćdziesiąt sześć trójwymiarowych drzewek do samodzielnego złożenia. Całość naprawdę niesamowicie prezentuje się na stole i muszę przyznać, że mało która gra planszowa robi po rozłożeniu takie wrażenie wizualne, zwłaszcza bez wielkich plastikowych figurek. Do tego wszystkie oznaczenia na elementach są jasne i intuicyjne, co znacznie zwiększa wygodę grania. Dla mnie wykonanie **Photosynthesis** jest po prostu rewelacyjne.

Gra Hjalmara Hacha – projektanta, który debiutował zaledwie dwa lata temu i ma koncie trzy wydane tytuły – jest zarówno pod względem wizualnym, jak i mechanicznym kwintesencją tego, co określiłbym mianem eleganckiej prostoty. Nie uświadczymy tu tak częstego ostatnio w planszówkowym świecie przerostu formy nad treścią, nie ma tu nic niepotrzebnego, a wszystko tworzy spójną i przystępną całość. **Photosynthesis** to umiarkowanie lekka gra rodzinna dla od dwóch do czterech osób, w której prowadzimy nasze drzewa przez cały ich cykl życiowy: od małego nasionka, aż do starości. Może brzmi to dziwnie, ale tak naprawdę jest bardzo proste. Każdy gracz kontroluje jeden gatunek drzew, a jego celem jest zdobycie jak największej liczby punktów na koniec gry. Ich liczba uzależniona jest od miejsc, w których nasze drzewa stoją – zewnętrzne pola heksagonalnej planszy są warte najmniej, jedno środkowe – najwięcej. Partię rozpoczyna się, posiadając na planszy dwa małe drzewa, z których możemy rozrzucać nasiona na sąsiednie pola. W trakcie rozgrywki nasiona zmieniają się w małe drzewa, drzewa małe zmieniają się w średnie, a średnie w duże. Duże drzewo można zdjąć z planszy, kończąc jego cykl życia, jednocześnie otrzymując jeden z przypisanych danej strefie żetonów z punktami zwycięstwa. Za wykonywanie wszystkich akcji płacimy punktami światła, a te zarabia się co rundę dzięki drzewom wystawionym na działanie promieni słonecznych – im roślina wyższa, tym więcej punktów przynosi. Słońce porusza się dookoła planszy i za każdym razem świeci z innej strony – drzewa niższe znajdujące się w cieniu wyższych w danej kolejce nie przynoszą punktów w ogóle.

Siłą **Photosynthesis** jest prostota zasad, ale fakt, że reguły są łatwe do opanowania, wcale nie oznacza, iż sama gra jest banalna. Przeciwnie, jak na tytuł, który w założeniu nie jest przesadnie ciężki, główkowania i strategicznego planowania mamy tu zaskakująco dużo. Mechanizm przemieszczającego się źródła światła wymusza myślenie nad kilkoma ruchami wprzód, a jednocześnie jest najważniejszym elementem wprowadzającym interakcję pomiędzy graczami. Wprawdzie nie jest ona bezpośrednia, ale jest za to bardzo ważna – umiejętne rozmieszczanie swoich drzew, tak by w fazie zarabiania punktów światła zasłaniały rośliny przeciwników, bardzo często bywa kluczem do zwycięstwa. Zapewnienie sobie „dochodu" to podstawa rozgrywki, ale istotne jest też szybkie „awansowanie" swoich drzew na wyższe „poziomy". Żetony punktów zwycięstwa przypisane do danej strefy planszy ułożone są w stosach, a górny żeton zawsze ma najwyższą wartość – zatem im później zakończymy żywot swoich drzew, tym mniej punktów zyskamy. To zadziwiające, jak emocjonująca i nastrajająca do rywalizacji może być gra o tak pozornie mało ekscytującej tematyce jak rośnięcie drzew w lesie. Warto też nadmienić, że **Photosynthesis** posiada wariant zaawansowany, wprowadzający do rozgrywki kilka opcjonalnych zasad i czyniący ją jeszcze bardziej wymagającą. Choć jest to właściwie gra rodzinna, w tej „podkręconej" wersji powinna zadowolić nawet doświadczonych planszówkowych strategów.

Gra Hacha nie jest może czymś rewolucyjnym, ale jest po prostu bardzo fajna i ciężko mi wskazać jej poważne wady. Jest pięknie wydana, intuicyjna i wciągająca, choć minimalistyczna – w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Wprawdzie po dogłębnym poznaniu tytułu i dostępnych w nim strategii, w nasze partie może się wkraść pewna powtarzalność, ale to chyba jedyny mankament, który w dodatku nie ujawni się zbyt szybko. Po **Kingdomino** i **Queendomino** wydawnictwo Blue Orange znów udowodniło, że ma nosa do ciekawych i niebanalnych, choć mechanicznie bardzo prostych gier. Cieszy to tym bardziej, że **Photosynthesis** jest dziełem młodego, niezbyt jeszcze doświadczonego projektanta, który na pewno będzie się rozwijał i tworzył tytuły coraz lepsze. Panu Cathali rośnie bardzo solidny konkurent.

Photosynthesis
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: 60 minut
Cena: ok. 150 złotych

- piękne wykonanie,
- bardzo intuicyjne, eleganckie zasady,
- wciągająca i emocjonująca rozgrywka,
- sporo strategii i rywalizacji.

- uczucie powtarzalności po dogłębnym poznaniu gry.

Transatlantic

od Scotii do Aquitanii

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Mac Gerdts to człowiek, który dał nam rondel w takich grach jak Imperial i Imperial 2030. Dał nam też ciekawy system budowania ręki kart wykorzystywany do akcji i punktowania w Concordii. Teraz wraca, aby przedstawić nam świat statków parowych w grze Transatlantic.

Transatlantic to gra euro, w której gracze zagrywając karty akcji, będą kupowali nowe statki, wodowali je, budowali placówki handlowe, a także transportowali tymi statkami różne dobra. Wszystko w imię wszechobecnych punktów zwycięstwa. Bo ten, kto zdobędzie ich najwięcej, zostanie zwycięzcą.

Każdy z graczy dostaje talię siedmiu kart (ośmiu w wariancie rozszerzonym). Karty te będą służyły do wykonywania akcji. Mamy tu mechanizm znany z **Concordii**. Zagrywamy kartę, wykonujemy akcję, karta zostaje na stosie odrzuconych do momentu, gdy zagramy kartę zbierającą wszystko do ręki. A co można robić w **Transatlantic**? Jakie akcje wykonać? Za co zdobywa się punkty?

Na pewno należy zainwestować w statki, ponieważ to one są trzonem gry. Dlatego jedną z akcji jest zakup statków z „rynku". Każdy statek jest opatrzony kilkoma współczynnikami. Kolor (jest pięć kolorów statków), rok produkcji, cena, generowany przychód, wyporność, prędkość i liczba pasażerów. I wszystkie te współczynniki są istotne w grze. Każdy z nich jest wykorzystywany. Cena – wiadomo, za tyle kupujemy statek. Jest ona dodatkowo modyfikowana pozycją karty statku na torze Rynku. Stary i ograny numer, ale się sprawdza. Kolor jest istotny dla kwestii punktowania, ale o tym jeszcze napiszę. Rok produkcji określa, gdzie statek może zostać zwodowany po zakupie. Ten mechanizm jest dość ciekawy. Każdy region na planszy ma kilka miejsc na statki, ułożonych w kolumnę. Statki woduje się, dokładając kartę na samą górę kolumny, spychając inne karty o jedno pole w dół (można tak wypchnąć statek z regionu, co spowoduje jego punktowanie, ale o tym za moment). Ciekawostka jest taka, że można w ten sposób zwodować statek tylko wtedy, kiedy jest on nowszy od tego na górze kolumny. Na szczęście statki w talii rynku są podzielone na okresy, więc losowość ich dociągu nie będzie zbyt wielkim problemem, ale i tak bywa, że czasem zostaniemy ze statkiem w stoczni, ponieważ nie da się go nigdzie wcisnąć.

Przychód jest oczywistą wartością. To po prostu kasa, jaką dostaniemy, gdy wyprawimy statek w rejs, aby ten coś przetransportował. Wyporność i liczba pasażerów to liczby używane na specyficznych kartach akcji, które będą nam dawać po prostu kasę. A prędkość ma znaczenie w jednym z regionów. Jeśli statek, który tam wodujemy jest najszybszy, dostajemy żeton Błękitnej Wstęgi, który jest używany do punktacji i niektórych kart akcji.

Kiedy mamy już statki, można nimi popływać. Służą do tego karty transportu. Jedna pozwala na transport dwoma wybranymi statkami, a druga na transport wszystkich statków w wybranym regionie. Obie przyniosą nam dochód zależny od tego, jakie statki wysłaliśmy w trasę. Różnica jest taka, że ta pierwsza służy do odpalania tylko naszych statków, a ta druga może uruchomić tez statki przeciwników w danym regionie, dzięki czemu oni też dostaną dochód. My jednak możemy otrzymać pewien bonus pieniężny. Transport pozwala też na otrzymanie punktów zwycięstwa, jeśli w regionie, w którym transportowaliśmy mamy placówki handlowe.

A skąd te placówki? Ano z kolejnej karty akcji, która pozwala nam takie placówki budować. W każdym regionie gracz może mieć tylko dwie placówki. Oczywiście ogólnie miejsca na placówki jest mało i wystawienie każdej kolejnej jest coraz droższe, więc trzeba się spieszyć. Oprócz tego karta Inwestycji, o której tu pisze pozwala graczowi na pobranie żetonu towaru w jednym z trzech kolorów lub kupienie składu węgla. Towary przekładają się w prostej linii na punkty za statki. Skład węgla to również metoda punktowania, ale i lepsze zaopatrzenie w paliwo dla naszych statków.

No właśnie, paliwo. Bez węgla nasze statki nie popłyną, ponieważ są napędzane parą (oczywiście w wielkim skrócie). Zatem kolejna karta akcji pozwala dołożyć węgiel na transatlantyki, które mamy na morzu. Ile węgla można dołożyć? To zależy od liczby naszych składów węgla, ale zawsze minimalnie można wyłożyć trzy jednostki tego paliwa. Trzeba dobrze to rozplanować, ponieważ każdy transport zużywa węgiel z naszych transatlantyków.

Szósta karta pozwala na skopiowanie karty zagranej ostatnio przez przeciwnika. Tak po prostu.

Siódma karta służy do zebrania wszystkich zagranych do tej pory kart na rękę. Trzeba jednak zagrać minimum trzy karty, zanim będziemy zagrywać tę kartę (zwaną Director). Dodatkowo pozwala ona zrobić dwie rzeczy. Jeśli zebraliśmy sześć lub osiem kart, mamy prawo otrzymać bonusowe towary (w tym skład węgla). Ponadto możemy wziąć kartę rozszerzoną ze specjalnego rynku kart i od razu ją zagrać. Na tych kartach rozszerzonych znajdziemy ulepszone akcje z kart startowych, a także dodatkowe akcje wykorzystujące chociażby wyporność, liczbę Błękitnych Wstęg lub liczbę pasażerów. Jest to świetna metoda na rozwinięcie swojego transatlantyckiego przedsiębiorstwa.

Ale, ale… wcześniej wspomniałem o punktach za statki, które są wypychane z regionów. To główny sposób pozyskiwania punktów w **Transatlantic**. Za każdym razem, kiedy nasz statek

zostanie wypchnięty z regionu i nie ma możliwości przeniesienia go w inne miejsce na planszy, idzie na złom. Może wtedy po raz ostatni cos przetransportować, dając nam dochód, ale głównie daje punkty za wierną służbę. Punkty te zależą od poziomu, do którego dociągnęliśmy towary w jego kolorze na naszej planszy gracza. Te właśnie towary są kupowane lub zbierane w trakcie gry. Poczta dla białych, bagaże dla czerwonych, beczki dla zielonych, węgiel dla czarnych i wstęgi dla niebieskich. Sprawdzamy, jaki pułap punktowy osiągnęliśmy żetonami i dodajemy do tego liczbę statków danego koloru w dokach. A skąd statki w dokach? Jeśli gramy w mniej niż cztery osoby, na starcie gry część kart rynku trafia do doków. A potem za każdym razem, gdy ktoś kupuje statki, jeden z tych, które zostały spada do doków i pracuje na punkty dla reszty. Brzmi skomplikowanie? Może, ale po pierwszym punktowaniu wszystko staje się jasne jak słońce.

I tak gramy do momentu, aż z rynku zniknie ostatni statek. Wtedy kończymy turę, rozgrywamy dodatkową i liczymy finalnie punkty. Każdy transatlantyk na morzu i w stoczni gracza jest punktowany tak, jakby właśnie został wysłany na złom. Do tego dostajemy kilka punktów za posiadaną gotówkę i rzędy wypełnione towarami na naszej planszetce. Kto ma tego wszystkiego najwięcej, wygrywa.

Zanim podsumuję, warto wspomnieć co nieco o wykonaniu. Gra jest bardzo ładna. Co prawda żetony towarów, karty czy plansze graczy jakoś nie powalają na kolana, jednak karty statków są kapitalne. Nie jestem znawca, ale wydaje mi się, że sylwetki na tych kartach odpowiadają rzeczywistym sylwetkom tych transatlantyków. Co ciekawe, znajdziemy tam takie sławy jak Lusitania i Titanic. Kapitalnym dodatkiem jest też mała książeczka zawierająca rys historyczny każdego statku w grze. Świetna sprawa.

Transatlantic to bardzo przyjemna gra. W tłumaczeniu wydaje się strasznie zagmatwana, kiedy wyjaśnia się różne zależności, ale po chwili zabawy, wszystko okazuje się być niezwykle proste, przynajmniej mechanicznie. Na pewno trzeba zagrać w ten tytuł ze dwa razy, żeby dobrze ogarnąć zależności miedzy towarami, statkami, kartami i punktami na tyle, aby z rozmysłem budować swoją strategię.

Ciekawie działa mechanizm doków przy różnej liczbie graczy. Kiedy zaczynamy grę ze statkami w dokach, staramy się dopasować do nich swoje zakupy. Inaczej sprawa wygląda przy grze w cztery osoby, gdzie doki buduje się w trakcie rozgrywki. Jest wtedy nieco więcej kombinowania.

Jedyny problem mam z zasadą wodowania „młodszego" statku. Nie dlatego, że jest ona bez sensu, czy coś w tym stylu. Po prostu jest to zasada, o której w trakcie gry najczęściej się zapomina. Człowiek po prostu woduje, nie patrząc na daty. A potem wychodzą różne kwiatki.

Jeśli polubiliście **Concordię**, **Transatlantic** też może przypaść wam do gustu, choć jest w nim nieco mniej do ogarnięcia. A jeśli nie znacie **Concordii**, i tak polecam wam zanurzenie się w świat transatlantyków Maca Gerdtsa. Bo pływa się w nim naprawdę przyjemnie.

Transatlantic
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok 90 minut
Cena: 169,95 złotych

✓
- mechanika,
- sporo ciekawych zależności do ogarnięcia,
- grafiki statków,
- broszura z rysem historycznym statków.

✗
- zasada wodowania młodszych statków łatwa do zapominana w trakcie gry,
- na początku nie jest oczywiste jak grać, aby wygrać.

Viral

infekcja grywalności

zrecenzował:

Maciej „mat_eyo” Matejko

W planszówkach, podobnie jak ma to miejsce w grach wideo, rzadko kiedy mamy szansę wcielić się tych złych. Jeśli akurat wspólnie nie ratujemy świata, w najlepszym wypadku walczymy między sobą, napadając na siebie wzajemnie. Nie ma mowy o ciemiężeniu niewinnych albo grabieniu bezbronnych. Na palcach jednej ręki mogę policzyć gry, w których stajemy po drugiej stronie barykady. Dlatego tak bardzo zainteresował mnie Viral, który poza daniem takiej możliwości, oferuje również ciekawy temat.

W grze wcielamy się w różne choroby i wspólnie atakujemy jeden organizm. Nie ma tu jednak mowy o kooperacji, gdyż każda choroba chce jak najmocniej infekować organy, powodując ich stan zapalny. Dążyć będziemy również do kontrolowania poszczególnych stref organizmu. Zwycięzcą zostanie gracz, którego choroba najbardziej przyczyniła się do spustoszenia naszego „gospodarza".

Drugim powodem, dla którego zainteresowałem się **Viralem**, są jego twórcy. Nazwiska Gil d'Orey i Antonio Sousa Lara nie powiedzą wam pewnie zbyt wiele, ale tytuł ich poprzedniej gry ma już na to szansę. **Miasto Szpiegów: Estoril 1942** to ciekawa gra logiczna z elementami kontroli obszarów. Oba tytuły łączy również osoba ilustratora, czyli bardzo dobrze znany w branży Mihajlo „The Mico" Dimitrievski.

Oprawa graficzna utrzymana jest w charakterystycznym dla niego, kreskówkowym stylu, choć tym razem nie powala. Pozytywnie wyróżniają się jedynie ilustracje na kartach Wydarzeń, a tych jest tylko trzynaście. W pozostałych miejscach grafiki są średnie, a w niektórych miejscach planszy głównej dodatkowo nieczytelne. Cała oprawa utrzymana jest w bardzo jasnej tonacji, dominują kolory biały i błękitny. Od razu przywołuje to skojarzenia ze służbą zdrowia, jednak nie sprawdza się „użytkowo". Karty mają ślady od tasowania już po kilku partiach, tak samo, jak żetony i plansza główna. Sama jakość elementów nie odbiega od standardów, jednak całość wydania muszę ocenić raczej negatywnie. Zdecydowanie na plus wyróżnia się tylko instrukcja, która świetnie tłumaczy grę i obfituje w przykłady.

Czym zaś jest **Viral** od strony mechanicznej? Mamy do czynienia z dosyć prostą grą z kontrolą obszarów. Rozgrywka trwa przez sześć rund, z których każda składa się z sześciu faz. Pierwsza z nich jest sercem całej gry. Każdy z graczy zagrywa dwie pary kart i wykonuje związane z nimi akcje. Para składa się z karty Mutacji, która determinuje, jakie akcje możemy wykonać oraz karty Strefy, która pokazuje, gdzie możemy działać. Możliwych akcji jest ledwie kilka i nie znajdziemy wśród nich niczego skomplikowanego. Mamy więc ruch oraz przyciąganie/odpychanie (ruch cudzym wirionem), atak, ochronę lub dodawanie nowych jednostek na planszę. Zapalenie pozwala wywołać stan zapalny organu, a absorbcja ukryć pozostałe wiriony pod jednym z naszych, co ułatwia kontrolowanie stref.

Po zagraniu i rozpatrzeniu obu par musimy odłożyć je w specjalne miejsce (zabierając stamtąd leżące już karty), w którym będą one niedostępne w kolejnej rundzie. Zapobiega to ciągłemu działaniu w jednym miejscu, ponieważ każdy gracz ma tylko po jednej karcie danej strefy.

W fazie drugiej sprawdzamy, kto kontroluje poszczególne strefy i przydzielamy punkty. Poza punktami zwycięstwa mamy również tor badań, który obrazuje postęp pracy nad lekarstwem na naszą chorobę. Po jego zapełnieniu musimy zdjąć wszystkie nasze wiriony z planszy. Im więcej punktów zwycięstwa warta jest dana strefa, tym szybciej zapełnia nasz tor badań.

Następnie rozpatrujemy wydarzenie, które jest widoczne już rundę wcześniej, więc mamy czas się do niego przygotować. Karty te potrafią być dla graczy zarówno karą, jak i nagrodą, a czasem wskazują konkretny cel, za który w danej rundzie będzie można zgarnąć dodatkowe punkty.

Kolejna faza to rozpatrzenie stanów zapalnych. Te pojawiają się w organach, które zostaną zainfekowane przez odpowiednią liczbę wirionów, zależną od liczby graczy. Takie zapalenie przynosi obecnym w organie graczom punkty, ale organizm stara się zwalczyć choroby, więc organ opróżnia wszystkie obecne tam wiriony.

Wygląda to dosyć typowo i takie jest w istocie. Wysyłamy nasze „jednostki" na mapę, poruszamy się nimi i atakujemy te należące do przeciwników. Wszystko to, żeby punktować za stany zapalne i kontrolować poszczególne strefy, które są głównymi źródłami punktów. Dodatkowo można zdobyć je z kart mu-

tacji, które pozyskujemy w czasie gry maksymalnie czterokrotnie. Po przekroczeniu konkretnych pól na torze punktacji mamy prawo dodać nową mutację do naszej puli. Z reguły te z lepszymi akcjami warte są na koniec mniej punktów.

Miałem okazję zagrać w każdej liczbie osób, a gra zaprojektowana jest dla od dwóch do pięciu graczy. Wariant dwuosobowy jest tragiczny i w ogóle nie powinno być go na pudełku. Granie w parze ze specjalnym botem nie ma żadnego sensu. We trójkę jest już zdecydowanie lepiej, choć najciekawiej było przy czterech graczach. W piątkę było już zbyt ciasno i chaotycznie, wydłużał się też czas rozgrywki, niekiedy przekraczając pudełkowe dziewięćdziesiąt minut.

Przed grą losowo wykładamy na mapę żetony, które wskazują wartości punktowe poszczególnych stref. Nigdy nie wykorzystujemy wszystkich wydarzeń i najczęściej również kart dodatkowych mutacji. Wszystko to powinno zapewnić wysoką regrywalność. Problem w tym, że gra bardzo szybko staje się powtarzalna, a przez to nużąca. Pomysł z „blokowaniem się" kart na jedną rundę po zagraniu faktycznie przeciwdziała zbytniemu skupieniu się na jednej strefie, jednak okupione jest to poczuciem ograniczenia możliwości. Często widać, co byłoby w danej rundzie najkorzystniejsze i irytuje fakt, że nie można tego zrobić, ponieważ potrzebna karta jest akurat niedostępna. Nie sprawdza się również oparcie całej gry o konkretne akcje z kart. Zdecydowanie lepszym pomysłem byłyby karty z punktami akcji, które można by wydawać na poszczególne działania zgodnie z ustalonym przelicznikiem. Gra zyskałaby sporo głębi i otworzyła nowe możliwości, ponieważ teraz najczęściej gramy to, co akurat możemy, a nie co byśmy chcieli. Dodatkowo poszczególne choroby mogłyby się w czymś specjalizować, wykonywać to taniej, a przez to zyskać asymetryczny charakter.

W swojej obecnej postaci **Viral** może być lekkim wprowadzeniem w mechanikę kontroli obszarów i polecam go tylko osobom chcącym poznać ten typ gier. Bardziej zaawansowani gracze znajdą tutaj głównie nudę i kilka ciekawych pomysłów, które zostały kiepsko zrealizowane.

Viral
Zrecenzował: Maciej „mat_eyo" Matejko

Liczba graczy: 2-5 osoby
Wiek: 12+
Czas gry: ok 90 minut
Cena: 169,95 złotych

- dobre wprowadzenie w mechanikę kontroli obszarów,
- kilka ciekawych pomysłów...

- ... które niestety zostały kiepsko zrealizowane,
- oprawa graficzna,
- wtórność pojawiająca się po kilku rozgrywkach.

kącik
gier
familijnych

lepsze wrogiem dobrego?

Kingdomino Brunona Cathali ukazało się nieco ponad rok temu nakładem francuskiego wydawnictwa Blue Orange, a niedługo potem na polski rynek wprowadziła je firma Games Factory. Ten prosty, familijny tytuł wykorzystywał znane od lat klasyczne mechaniki, ale okazał się grą tak dobrą i uwielbianą przez rzesze planszówkowiczów, że dziś, zaledwie kilkanaście miesięcy od premiery, nie zawaham się nazwać go klasykiem. Nagroda Spiel des Jahres 2017, miejsce w pierwszej dwusetce rankingu Board Game Geeka (wyżej niż np. Catan, Tikal lub Descent) i liczne wydania na całym świecie potwierdzają pozycję tej gry na rynku. Nic więc dziwnego, że Cathala poszedł za ciosem i kontynuuje serię, tym razem oferując coś dla bardziej zaawansowanych graczy. Sprawdźmy, czy Queendomino jest tytułem równie dobrym, co jego poprzednik.

Wersja z królową ma zdecydowanie większe pudełko od tej z królem, ale zarówno jakość wykonania elementów, jak i oprawa graficzna pozostały na tym samym, wysokim poziomie. Prawie nie ma się tu do czego przyczepić: opakowanie jest pancerne, plansza i kafelki grube i wytrzymałe, drewno całkiem porządne, instrukcje w siedmiu językach ładne i dobrze napisane. Dedykowana wypraska doskonale mieści wszystkie elementy, ilustrowane charakterystyczną bajkowo-komiksową kreską Cyrila Bouqueta. Właściwie jedyny mankament wykonania to kafelki budynków. Są odrobinę cieńsze od kafli domina zawierających zwykłe fragmenty terenu, przez co ułożone na stole królestwo bywa odrobinę nierówne.

Poziom jakości wykonania oryginału został w nowej wersji utrzymany z tylko jedną małą wpadką. Tymczasem pod względem mechanicznym **Queendomino** to wciąż znane i lubiane **Kingdomino** z zaledwie kilkoma nowymi zasadami, które jednak dość mocno zmieniają rozgrywkę. Podstawa pozostała ta sama: dookoła swojego pola startowego dokładamy prostokątne kafelki domina, z których każdy posiada dwa pola terenu. Przynajmniej jedno pole musi pasować do kafla już znajdującego się w królestwie, a ogólnym założeniem jest stworzenie kwadratu 5x5

lub 7x7 w wersji dwuosobowej. Kafelki do swojego królestwa zawsze wybieramy z czterech dostępnych, a ich kolejność na torze determinuje jednocześnie kolejność wyboru w rundzie następnej. Na koniec gry mnożymy liczbę posiadanych stykających się pól każdego typu przez liczbę znajdujących się na nich symboli koron i sumujemy wyniki dla wszystkich rodzajów terenu. W ten sposób otrzymuje się ostateczną punktację wszystkich graczy, a ten z najwyższym rezultatem wygrywa.

Skoro esencja mechaniki pozostała niezmieniona, co mamy w takim razie nowego w **Queendomino**? Przede wszystkim, wprowadzono nowy rodzaj terenu, czyli miasta. Na zwykłych kaflach są to po prostu puste pola w kolorze czerwonym – niby nic specjalnego, ale gra zdecydowanie nabiera rumieńców, gdy dołączymy do niej budynki – kwadratowe kafelki zawierające po jednym czerwonym polu i posiadające specjalne zdolności. Niektóre mają symbol korony, dzięki czemu można na koniec partii punktować za miasta tak, jak za inne obszary. Większość pozwala zaś dobierać specjalne znaczniki, nieobecne w poprzedniej wersji gry – monety, rycerzy i wieże. Monety potrzebne są przede wszystkim do kupowania kolejnych budynków, ponadto przynoszą punkty na koniec gry. Jednym ze źródeł ich pozyskiwania jest wysłanie rycerzy, aby zebrali podatek w królestwie. Wybieramy wówczas jedno ze swoich terytoriów, kładziemy na nim drewniany znacznik rycerza i otrzymujemy tyle pieniędzy, z ilu pól dany obszar się składa. Kolejna nowość to wieże – ten, kto posiada ich w danym momencie najwięcej, przejmuje znacznik królowej. Królowa pozwala graczowi taniej kupować budynki, a na koniec gry liczy się jako dodatkowa korona na naszym najrozleglejszym terytorium. Ostatnia rzecz to smok, zwiększający poziom negatywnej interakcji w grze – raz w rundzie można mu zapłacić monetę i usunąć z planszy jeden z dostępnych do zakupienia budynków, krzyżując tym samym plany przeciwników.

Queendomino to mechaniczny szkielet **Kingdomino** z dodanymi zaledwie kilkoma nowymi rozwiązaniami. Kolejny rodzaj terenu, wprowadzenie waluty gry oraz budynków, rycerzy, wież, królowej i smoka to wszystkie zmiany w stosunku do oryginału. Dzięki nim prosta familijna gra stała się tytułem znacznie bardziej wymagającym i o większej głębi. Oczywiście wciąż nie jest to pozycja najcięższego kalibru (plasuje się raczej w okolicach **7 Cudów Świata**, **Roju** lub **Carcassonne** z dodatkami), ale jest jednak dużo bardziej zaawansowana od prościutkiego **Kingdomino**, a przez to zwyczajnie ciekawsza. Więcej dzieje się na stole, gracze mają zdecydowanie więcej akcji do wyboru i decyzji do podjęcia, a wszystkie nowe mechanizmy perfekcyjnie się zazębiają. Przy tym rozgrywka wciąż jest całkiem szybka i tylko nieznacznie dłuższa od poprzedniej wersji. Wszystko działa tu perfekcyjnie, a każda próba znalezienia w **Queendomino** źle zaprojektowanej lub po prostu niepotrzebnej zasady będzie czepianiem się na siłę. Mógłbym niby napisać, że miasta są bardzo mocne i inwestowanie w nie jest koniecznym warunkiem zwycięstwa, ale skoro są zupełnie nowym elementem w mechanice to przecież nic dziwnego, że autor przewidział dla nich istotną rolę. A jednocześnie dla przeciwwagi wprowadził smoka, który może niszczyć najciekawsze budynki.

Dzięki zaledwie paru zmianom Bruno Cathala uczynił świetne **Kingdomino** grą jeszcze lepszą. Choć podstawowe zasady pozostały bardzo proste i intuicyjne, obecność nowych rozwiązań zwiększyła głębię rozgrywki, decyzyjność i stopień interakcji. **Queendomino** jest interesującą pozycją przede wszystkim dla graczy średniozaawansowanych, ale sądzę, że doświadczonym wyjadaczom też się spodoba. Może nie prezentować wymarzonego przez nich poziomu ciężkości i mózgożerności, ale na pewno docenią oni elegancję projektu Cathali i zgrabne połączenie kilku mechanik. Gdy do tego wszystkiego dodamy solidne wykonanie i piękną oprawę graficzną, otrzymamy bardzo mocnego kandydata do powtórki zeszłorocznego sukcesu. Drugie **Spiel des Jahres** z rzędu dla Francuza? Ja nie mam nic przeciwko.

Queendomino

Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: 25 minut
Cena: ok. 120 złotych

✓
- wygląd,
- proste podstawowe zasady,
- nowe mechanizmy zwiększają głębię rozgrywki i oferują więcej decyzji graczom.

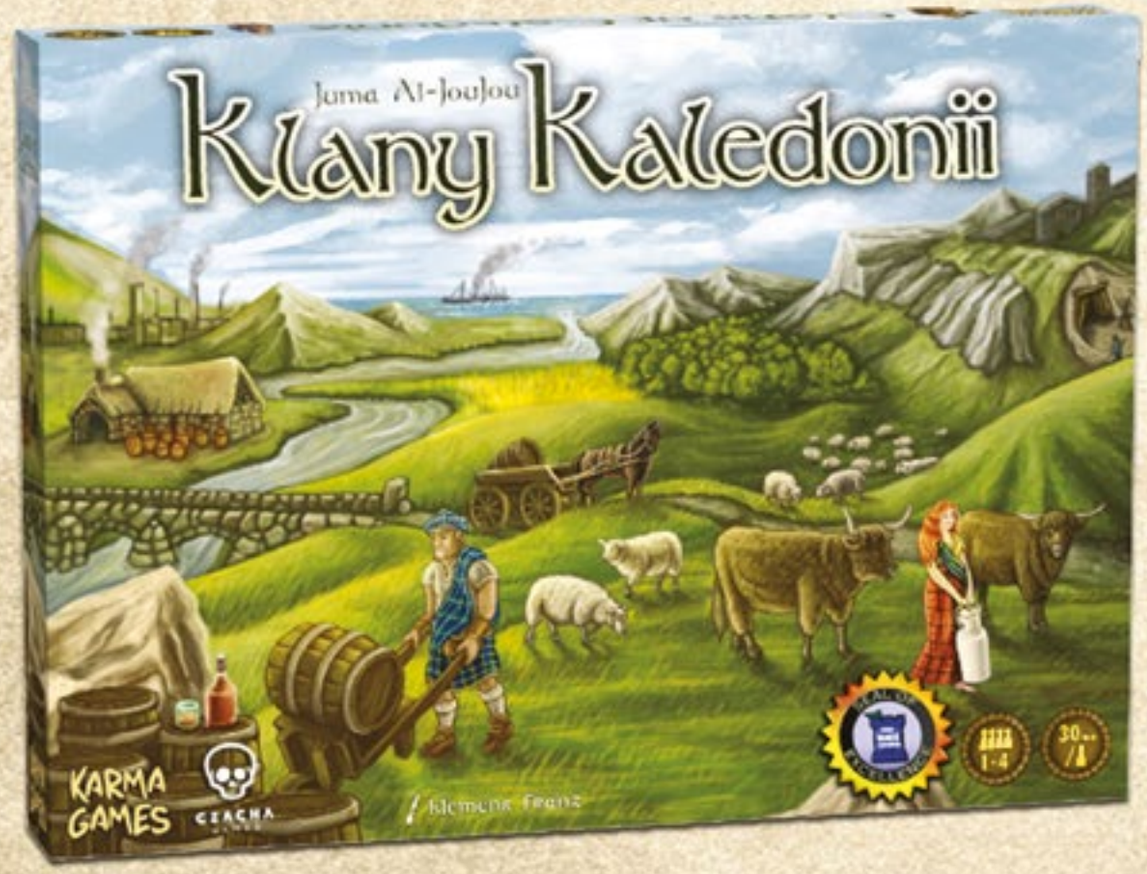
✗
- kafelki terenu i budynków są różnej grubości.

Juma Al-JouJou

Klany Kaledonii

Nominacja do GRY ROKU 2017

Prestiżowe wyróżnienie DICE TOWER



Kampania polskiej edycji !!!

START: *8 marca 2018r. godzina 10:00*

KONIEC: *4 kwietnia 2018r. godzina 23:59*

TYLKO NA

zagramw.to

www.zagramw.to/klany-kaledonii

www.facebook.com/czachagame

CZACHA GAMES

kącik początkujących graczy

Tytuł mówi już wszystko

Serio. Już od dawna nie trafiłem na żadną grę, której tytuł tak dobrze tłumaczyłby zawartość i pozwalał na zbudowanie pewnych oczekiwań. Może tylko ja tak mam, ale sięgając po pudełko opisane jako popCOOLturowy Quizz (w dalszej części tekstu zapisywany już fonetycznie) spodziewam się zaprojektowanego bez cienia entuzjazmu i kreatywności produktu, skalkulowanego na trafienie do casualowego odbiorcy. Lecz mimo to sięgam, licząc po cichu na ukryty gdzieś w środku i niewidoczny na pierwszy rzut oka ciekawy pomysł. Chociaż jeden.

I dokładnie jeden znalazłem. Niewystarczający, ale znalazłem. Po kolei jednak. Na **Popkulturowy Quiz** składa się spora liczba kart z pytaniami, które stawiają przed graczami oszacowanie pewnej wartości. Wymyślonym naprędce przykładem mogłoby być na przykład coś takiego: Liczba zębów: A) u psa, B) u człowieka, C) u rekina. Gracze rzucają kostką, aby określić czy gra pyta ich o wskazanie wielkości najmniejszej, największej, czy tej trzeciej, która w instrukcji nazwana jest wartością średnią. Odpowiedź zaznacza się poprzez wybranie, bez pokazywania innym, żetonu z literką i ujawnienie go przez wszystkich graczy jednocześnie.

W tym miejscu znajduje się ten pomysł. Pytania mają różną wartość. To znaczy: gracz sam decyduje, jaką wartość będzie miało dla niego dane pytanie. Gra trwa ściśle określoną liczbę rund i tyle samo żetonów z punktami do wykorzystania mają gracze. Każdego żetonu można użyć tylko raz, działamy więc według algorytmu: im bardziej pewni odpowiedzi jesteśmy, tym wyżej obstawiamy. Proste. Chociaż im dłużej trwa runda i im bardziej kurczy się nasz zasób żetonów, tym decyzję jest podjąć trochę trudniej. Bo teoretycznie można czekać z wyższymi wartościami na bardziej dogodne pytania, ale może te wcale nie nadejdą?

Właśnie, pytania. Jeśli gra quizowa nie ma na siebie jakiegoś intrygującego pomysłu, to jest dokładnie tak dobra, jak fajne są zawarte w niej pytania. Jak łatwo zauważyć, „fajność" nie jest najłatwiejszym do skwantyfikowania zasobem, więc i pisać o niej trudno. Jeśli jednak myśląc o popkulturze, ktoś ma na myśli jedynie filmy, muzykę, komiksy i od czasu do czasu puszkę zupy Andy'ego Warhola, ten może się trochę zdziwić. „Quiz z wiedzy ogólnej" nie jest już tak chwytliwym tytułem do umieszczenia na okładce, ale to jeszcze nie jest mój zarzut.

Problematyczne według mnie jest to, że poziom abstrakcji osiągany przez niektóre pytania nie daje absolutnie żadnej szansy na wnioskowanie i sensowne obstawianie. Pozostaje wybranie losowej od-

powiedzi z ok. 33% szansą na trafienie. Nie twierdzę, że to nie może być zabawne, ponieważ jak zawsze w tego typu przypadkach, najczęściej nie liczy się to czy znaliśmy odpowiedź, tylko poznanie nowej perspektywy po usłyszeniu wszystkich trzech wartości. Na przykład usłyszenie po raz pierwszy, ile wynosi suma długości wszystkich naczyń krwionośnych człowieka robi wrażenie, a potem przestajemy o tym myśleć, żeby za jakiś czas znowu móc się zdziwić. Niemal encyklopedyczna definicja ciekawostki.

Najlepszym przykładem na dobrze pomyślaną grę quizową jest wydany niedawno przez Egmont **Ryzyk Fizyk**. Pytania tam potrafią być tak samo abstrakcyjnie od czapy, ale gra nie składa się tylko i wyłącznie z udzielania odpowiedzi, poza tym jest jeszcze cały kolejny etap obstawiania dodający grze trochę więcej głębi i humoru. W **Popkulturowym Quizie** zabrakło tego drugiego etapu. Tego „czegoś więcej", co sprawiłoby, że nie będzie to tylko kolejny zwykły quiz, jakich wiele chociażby w Internecie.

popCOOLturowy Quizz

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek" Poleszak

Liczba graczy: 2-8 osób
Wiek: 12+
Czas gry: 20 - 30 minut
Cena: 89,99 złotych

- fajny pomysł z obstawianiem wartości punktowej każdej odpowiedzi.

- w gruncie rzeczy standardowa i wtórna gra quizowa, dyskusyjny dobór pytań.

DOMEK

rebel

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

kącik
gier
historycznych

Taktyka bitewna, a gry wojenne (część 5)

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

***Jeden zły generał jest lepszy niż dwóch dobrych* – miał kiedyś powiedzieć Napoleon. Stwierdzenie to oddaje w lapidarnej formie jedną z ważnych zasad sztuki wojennej, jaką jest jedność dowództwa. Sprawa wydaje się tak prosta i oczywista, że właściwie nie ma o czym mówić. Historia pokazuje jednak, że nie zawsze dobrze rozumiano ten problem.**

Najkrócej pisząc, chodzi o to, aby w armii istniało jedno centrum decyzyjne, jeden mózg, który kieruje całokształtem działań wojennych. Przeciwieństwem jest sytuacja, gdy mamy do czynienia z dwoma bądź więcej centrami decyzyjnymi, niezależnymi od siebie lub o nie do końca ustalonych zakresach działalności albo zasadach współpracy. Rzecz dotyczy nie tylko sfery militarnej. Podobne zjawiska występują w szeroko rozumianym zarządzaniu, np. podczas zarządzania przedsiębiorstwem czy w administracji publicznej. Tam również niedookreślone zasady współdziałania i nieprecyzyjne ustalenia co do tego, kto komu podlega oraz kto za co odpowiada zazwyczaj są źródłem kłopotów.

Pierwszym przykładem ilustrującym negatywne efekty braku jedności dowództwa będzie typowe dla XVII, a zwłaszcza XVIII wieku prowadzenie przez władców wojen ze swoich gabinetów. Wydawali oni dyspozycje podlegającym im dowódcom na odległość, sami nie ruszając się ze stolicy. Przesyłali je za pomocą gońców. Zanim ich instrukcje dotarły do adresatów, zwykle mijało kilka dni. W tym czasie wszystko mogło się zmienić, nawet kilkakrotnie. Tym samym płynące z góry rozkazy i zalecenia stawały się nieaktualne. Poza tym władcy nie byli na miejscu, więc nie widzieli jak wygląda sytuacja i jaki jest stan armii. Powyższe powody sprawiały, że instrukcje, jeżeli miały spełniać swoją rolę, nie powinny być zbyt szczegółowe i dawać dowódcom możliwość elastycznego reagowania. W praktyce najczęściej tak nie było.

Wydawanie rozkazów na odległość, przy słabej komunikacji, prowadziło do tego, że tak naprawdę armia miała dwóch dowódców: znajdującego się w odległej stolicy władcę, który był przede wszystkim przywódcą politycznym, ale jednocześnie ingerował dalece w działania wojskowe, i znajdującego się na miejscu głównodowodzącego, który z bliska wiele rzeczy widział lepiej, ale był związany instrukcjami władcy. Dopóki wojna toczyła się powoli, w pewnych okresach sprowadzając się do oblegania twierdz, taki system mógł się jeszcze sprawdzać. Gdy działania wojenne stały się szybsze i zaczęło częściej dochodzić do nieszablonowych sytuacji wymagających zdecydowanej reakcji, uwidoczniły się jego wady. Wodzowie, uzależnieni od instrukcji, nie mając ich zachowywali się biernie. Z czasem głównodowodzącym dawano jednak coraz większą swobodę działania. Ponadto przez cały okres XVII i XVIII wieku pojawiali się władcy, którzy jednocześnie byli wybitnymi wodzami i sprawowali dowództwo osobiście.

Szczególnie jaskrawie problem dwoistości dowództwa występował na przestrzeni wieków w armii rosyjskiej (a później radzieckiej). Brał się on z chęci kontrolowania wojskowych i ich poczynań przez władców i czynniki polityczne. Na najwyższym szczeblu przejawiało się to w tym, że każdemu głównodowodzącemu towarzyszył sztab gromadzący potencjalnych rywali aktualnego wodza. Teoretycznie mieli oni pomagać mu sprawować dowództwo, co niewątpliwie robili. Poza tą oficjalną funkcją, spełniali jednak także rolę kontrolerów donoszących carowi o sytuacji w armii. Na niższych szczeblach dowodzenia ta dwoistość była bardziej wyrazista. Obok dowódcy każdego oddziału występował bowiem szef sztabu, który faktycznie był współdowodzącym, a nie oficerem podległym dowódcy. W czasach ZSRR pozycję, jaką miał dawniej szef sztabu przejął oficer polityczny. Pełnił on funkcję zastępcy dowódcy. Niektórych decyzji dowódca nie mógł podjąć samodzielnie. Po-

trzebował współdziałania oficera politycznego. Dowodzenie jednostką zależało więc w znacznej mierze od tego jak ci dwaj ludzie się ze sobą dogadywali.

Często dwoistość dowództwa brała się z cech osobistych. Bywało, że problemy na tym tle związane były z wadliwą organizacją, jak to miało miejsce w armii polskiej w okresie powstania listopadowego. Przez większość powstania występowały u nas symptomy typowej dla armii rosyjskiej dwuwładzy głównodowodzącego i szefa sztabu. Na tym jednak nie koniec, ponieważ w tym czasie obok sztabu funkcjonowało w armii polskiej kwatermistrzostwo generalne, które faktycznie było „drugim" sztabem. Niestety oficerowie stojący na czele obu tych instytucji, czyli generał Wojciech Chrzanowski i generał Ignacy Prądzyński, niezbyt się lubili (skąd my to znamy…). Do tego obaj mieli dość niskie mniemanie o wodzu naczelnym generale Janie Skrzyneckim (całkiem słusznie…), któremu każdy z nich usiłował narzucić swoje projekty i strategię prowadzenia wojny. W konflikcie tym stroną silniejszą, nie tylko z racji sprawowanego stanowiska, ale także charakteru, okazał się Skrzynecki.

Niekiedy przyczyna dwoistości dowództwa jest w mniejszym stopniu związana ze strukturą armii. Jeden z najbardziej znanych przypadków to operacja wschodniopruska w 1914 roku, czyli słynna bitwa pod Tannenbergiem. Działania przeciwko Niemcom w Prusach Wschodnich prowadziły wtedy dwie armie rosyjskie – 1 armia generała Rennenkampfa nacierająca ze wschodu i 2 armia generała Samsonowa nacierająca od południa. Dowódcy obu armii nie przepadali za sobą, ponieważ wcześniej, podczas wojny rosyjsko-japońskiej, doszło między nimi do poważnej sprzeczki na tle sprawowania dowództwa (ponoć Samsonow miał przy okazji dać w gębę Rennenkampfowi). Podejmowana w 1914 roku operacja wymagała ich współpracy. Przebieg działań był taki, że na początku Rennenkampf zatrzymał działania podległych mu oddziałów, co dało Niemcom czas na całkowite rozbicie armii Samsonowa. Po tym ruszyli na Rennenkampfa, którego także spotkała klęska.

Długo by jeszcze można pisać o różnych aspektach omawianej tu zasady sztuki wojennej i przykładach z historii… przejdźmy jednak do gier. Skoro wywołałem generałów Rennenkampfa i Samsonowa, nie mógłbym nie wspomnieć o leciwej, ale nadal znakomitej grze **Tannenberg 1914** wydawnictwa Dragon. Nie wymaga ona jednak, aby po stronie rosyjskiej 1 i 2 armię prowadzili dwaj osobni gracze. Najczęściej Rosjanami gra jeden gracz, co ogranicza problemy z brakiem jedności dowództwa niemal do zera. Nawet jeśli graczy rosyjskich jest dwóch, to wiedząc jaki przebieg miała bitwa, nie opłaca im się zachowywać w stosunku do partnera nielojalnie. I tak też zwykle grają… Gra ta, znakomita pod wieloma innymi względami, aspekt braku jedności dowództwa właściwie pomija. Podobnie wygląda to w grze **Orzeł i Gwiazda** wydawnictwa Leonardo (nowszą wersją tej gry jest **Strike of the Eagle** wydawnictwa Academy Games), gdzie po stronie radzieckiej (sowieckiej) także mamy dwa fronty i istnieje możliwość rywalizacji między ich dowódcami. Zachęta do tego jest jednak niewielka i grając, należy raczej współpracować.

Wydany niedawno temu **Pericles** (wydawnictwo GMT Games) to gra, gdzie z dwoistością dowództwa (a właściwie przywództwa, bardziej politycznego niż militarnego) można się zmierzyć w czystej postaci. Opowiada ona o wojnie peloponeskiej (431-404 r. p.n.e.). W grze mamy dwie główne potęgi starożytnej Grecji, czyli Ateny i Spartę. Każda z nich kierowana jest przez dwóch graczy wcielających się w liderów dwóch wiodących stronnictw politycznych występujących w Atenach i Sparcie. W sumie mamy więc czterech graczy, po dwóch z każdej ze stron. Co etap gracze dobierają karty. Gracze każdej ze stron prowadzą za ich pomocą debatę na zgromadzeniu. Dotyczy ona określonych kategorii spraw państwowych, takich jak działania militarne, misje dyplomatyczne, zakładanie nowych baz, udanie się do wyroczni lub organizacja igrzysk. Ten z graczy, który „przeciągnie" daną sprawę na swoją stronę, zyskuje przewagę i rozgrywa ją później podczas fazy wykonywania akcji. Gracz, który „przeciągnie" więcej spraw na swoją stronę, zyskuje ogólną przewagę na zgromadzeniu i przewodzi polis w danym etapie. Drugi z graczy reprezentuje wtedy opozycję.

Być może **Pericles** nie stanowi dobrego przykładu, o tyle że mimo, iż poświęcony jest wojnie, to ukazuje konflikt bardziej od strony politycznej. Gra, wbrew założeniom autora, nie mobilizuje kierujących wspólnie daną stroną konfliktu (Atenami albo Spartą) do rywalizacji. Wszelkie niesnaski osłabiają bowiem ich państwo w stosunku do przeciwnika. Pokrywa się to z tym, co głosi zasada jedności dowództwa. Zwykle gracze odkładają rywalizację do czasu aż osiągną wyraźną przewagę nad przeciwnikiem, co nie tak łatwo uzyskać. Dopiero wtedy, gdy wygrywają, może dojść do walki wewnętrznej, która powinna pozwolić przeciwnemu polis na odbicie się od dna.

Moje doświadczenia są takie, że na ogół, zwłaszcza w grach skupiających się na sferze militarnej, rzadko wywoływana jest wewnętrzna rywalizacja między graczami kierującymi daną stroną konfliktu, a jeszcze rzadziej w sposób efektywny. Jeśli motyw ten pojawia się wyraźniej, to w grach symulujących działania na poziomie strategicznym, czyli najczęściej całych państw. Zazwyczaj są to wieloosobowe gry card driven. W tym przypadku jednak, podobnie jak w **Periclesie**, nie do końca można mówić o zastosowaniu zasady jedności dowództwa. Zakładają one bowiem od początku istnienie koalicji, często o zmiennym składzie.

Najlepszym przykładem gry wymuszającej współpracę, a zarazem prowadzącej do wewnętrznej rywalizacji graczy będących po tej samej stronie konfliktu jest **The Napoleonic Wars** wydawnictwa GMT Games. Mamy tu zderzenie jedności dowodzenia po stronie napoleońskiej Francji z działaniem potężniejszej, ale mającej zróżnicowane dążenia i interesy Koalicji. Zazwyczaj na początku, gdy Francja jest bardzo potężna, Koalicja musi współpracować. Później, gdy sytuacja zacznie rozwijać się w dobrą stronę i zbliża się moment podziału łupów, w sposób nieunikniony pojawiają się nieporozumienia. Sprawia to, że Francja, nawet osłabiona niepowodzeniami, jest w stanie nadal walczyć. Podobne dylematy, choć nie na taką skalę, można spotkać w grze **Wellington** (GMT Games), gdy rozgrywamy ją w wariancie na trzech bądź czterech graczy. Rywalizacja między napoleońskimi marszałkami operującymi w Hiszpanii była faktem, podobnie rozbieżności interesów między Hiszpanami i wspierającymi ich Anglikami.

Problemy z jednością dowództwa bywają oddawane także w inny sposób. Pośrednio. Najczęściej poprzez osłabienie zdolności do działania strony lub gracza, którego oddziały, armia bądź państwo nie miały jednolitego kierownictwa. W grach card driven może się to wiązać z tym, że dane państwo ma mniejszą liczbę kart, limit kart na ręku bądź koszt wykonania określonych akcji jest większy. W grach taktycznych, gdzie występują aktywacje, przejawia się to najczęściej w mniejszej liczbie aktywacji bądź w ograniczeniu w inny sposób możliwości działania. Można wyobrazić sobie jeszcze inne mechanizmy. Wszystkie one mają jeden wspólny cel – osłabienie danej strony wynikające z niezachowania przez nią jedności dowództwa.

IV edycja Konwentu Gier Historycznych „Strategos” odbędzie się 2-4 marca 2018 roku w klubie „Agresor” działającym na Wydziale Instalacji Budowlanych, Hydrotechniki i Inżynierii Środowiska Politechniki Warszawskiej (ul. Nowowiejska 20, sale: 516, 519 i 548).

rebel TIMES

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl