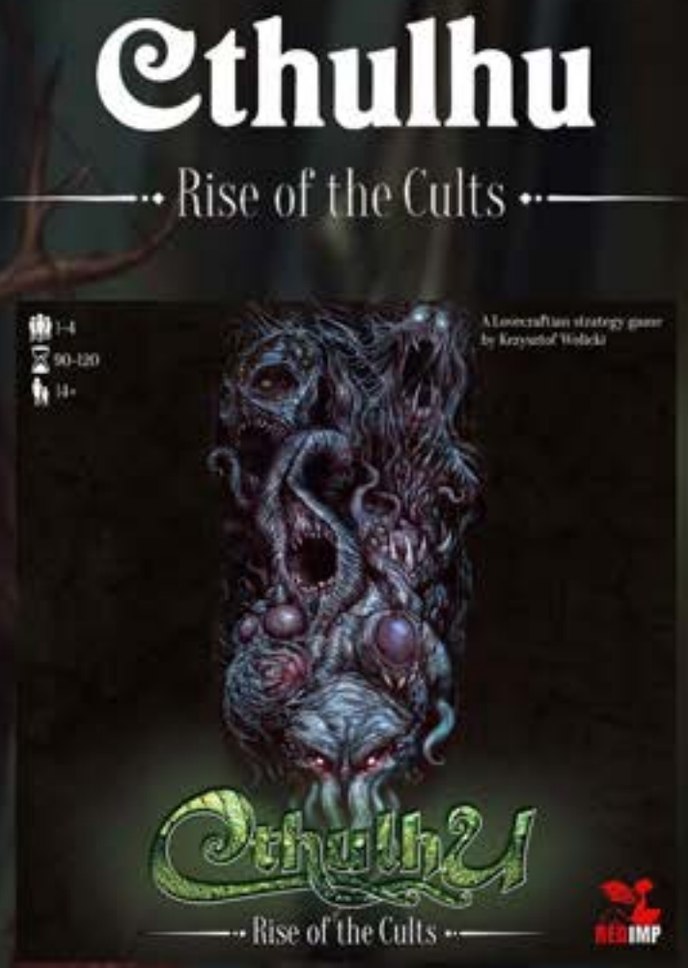
miesięcznik
miłośników gier

rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer
127
kwiecień 2018



w numerze:

Clans of Caledonia / Dice City: By Royal Decree / Górą i Dołem / Rising Sun / Unearth / Carcassonne 2. edycja / Kwiatki i wiele więcej.

od redakcji

Rok 2018 upływa nam pod podwójnym szyldem. W poprzednim numerze trafiła się podwójna recenzja, w tym podwójny temat numeru. Ta pierwsza sytuacja wynikła z mojego błędu, ta druga to już zasługa naszego dynamicznie rozwijającego się rynku gier planszowych. Z miesiąca na miesiąc premier jest coraz więcej i zanim uda się ograć jedną lub dwie pozycje, są one „przykrywane" kilkunastoma nowościami. Problem aktualności nie występuje w przypadku gier prostych, łatwych i przyjemnych pokroju Kwiatków, czyli tytułów, które rozkładamy na stół i ogrywamy z góry na dół w dwa dni. Nasze hobby nie składa się jednak wyłącznie z takich pozycji. Są jeszcze inne, takie jak **Stworze** lub **Cthulhu: Rise of the Cults**, które wymagają dużej liczby godzin, aby móc rzetelnie coś o nich napisać. Podkreślenie jest celowe, ponieważ czasami trafiam na recenzje lub wideorecenzje, które wskazują na to, że ich autorzy poznali omawianą pozycję bardzo powierzchownie i na tej podstawie sformułowali daleko idące wnioski. Oczywiście rozumiem, że jest to swojego rodzaju barter pomiędzy aktualnością i rzetelnością, uważam jednak, iż nieuzasadniony. Dziennikarstwo, zarówno to „poważne", jak i to nieco „mniej", nie może decydować się na takie kompromisy. Najłagodniejszą tego konsekwencją jest wprowadzenie kogoś w błąd, najpoważniejszą naruszenie zaufania do tzw. „czwartej władzy". Dlatego w **Rebel Times** podchodzimy do kwestii rzetelności bardzo poważnie. Nigdy nie piszemy ich „na szybko", nie dopychamy kolanem i nie siadamy do edytora tekstu, jeśli nie jesteśmy w stu procentach przekonani, że poznaliśmy dany tytuł. Nawet jeśli musimy zrezygnować z aktualności, uważamy, że warto. W ten sposób możemy być uczciwi zarówno w stosunku do wydawców, jak i czytelników.

Do zobaczenia za miesiąc!

Wydawca: REBEL.pl

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

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

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

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

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

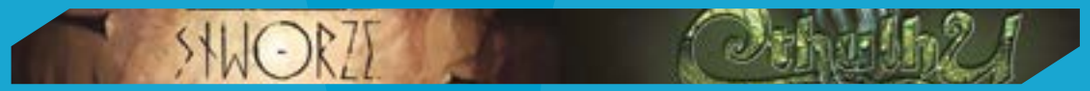
www.rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

www.facebook.com/REBELpl

spis treści

3 aktualności

5 tematy numeru: **Stworze** i **Cthulhu: Rise of the Cults**



13 **Clans of Caledonia**

17 Planszowe Kwiatki Kwiatosza

20 **Dice City: By Royal Decree**

24 **Górą i Dołem**

27 **Relacja z festiwalu des Jeux w Cannes**

30 **Rising Sun**

34 **Unearth**

37 kącik gier familijnych: **Carcassonne 2. edycja**

41 kącik początkującego gracza: **Kwiatki**

44 kącik gier historycznych: **Relacja z IV edycji konwentu Strategos**

Azul

Na przełomie marca i kwietnia dzięki wydawnictwu Lacerta ukaże się polska edycja Azul, Francuskiej Gry Roku 2018. Wcielimy się w niej w rolę artysty układającego przepiękne mozaiki z Azulejos na ścianach pałacu królewskiego w Évorze. W trakcie rundy każdy gracz będzie wybierał płytki z jednego z warsztatów dostawców i układał je w swoim magazynie. Następnie wszyscy gracze jednocześnie - w ściśle określony sposób - przeniosą zebrane płytki na ścianę pałacu. Po ułożeniu płytek na ścianie podliczane będą punkty. Wygra gracz, który zdobędzie najwięcej punktów w trakcie gry.

Blank

Pod koniec marca wydawnictwo Rebel zaproponuje graczom Blank, szybką i zabawną karciankę, którą można modyfikować po każdym zwycięstwie. Podczas gry stworzycie nowe zasady i efekty, sprawiając, że wasz egzemplarz Blank będzie niepowtarzalny.

Rozgrywka jest bardzo prosta. Rozdaj każdemu z uczestników po siedem kart gry, a obok połóż trzy losowe karty zasad. Zadanie jest banalne: bądź pierwszym graczem, który pozbędzie się wszystkich kart z ręki. Uważaj jednak na karty zasad, ponieważ możesz ponieść karę. Zwracaj uwagę na efekty kart gry, które mogą zmienić przebieg rozgrywki. Zwycięzca w nagrodę może stworzyć nową kartę zasad albo zmodyfikować którąś z dostępnych już kart. Tym samym wygrana oznacza, że zmieniasz swoją grę na zawsze.

W sytuacji, gdy sami uzupełniamy karty nowymi zasadami, tworzymy unikalny egzemplarz, niepodobny do żadnego innego. Nie ma znaczenia czy dopisujemy coś na karcie gry, czy dodajemy zupełnie nową kartę zasad: nawet najdrobniejsza zmiana sprawia, że stajemy się posiadaczami wyjątkowej wersji.

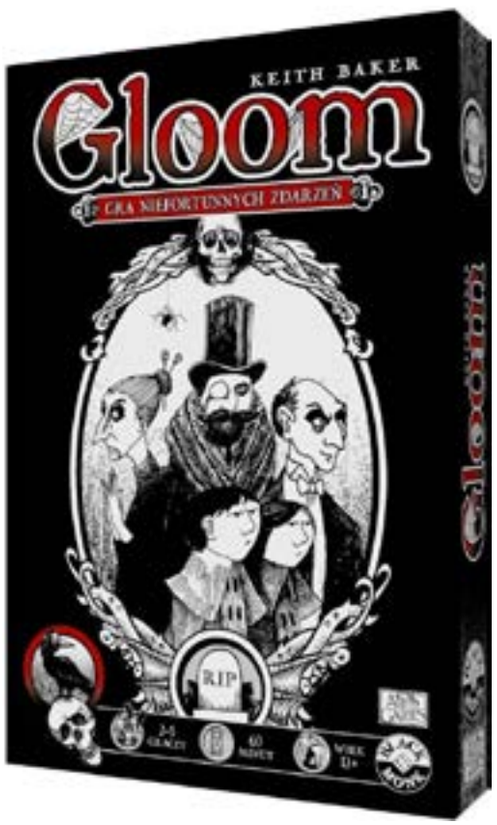
Food Chain Magnate

Na początku kwietnia wszyscy miłośnicy ciężkich gier strategicznych otrzymają prawdziwą perełkę. Food Chain Magnate, bo o nim tutaj mowa, jest grą traktującą o budowaniu dobrze działającej sieci fast foodów. Cała zabawa polega na odpowiednim zarządzaniu zasobami ludzkimi, które reprezentowane są podczas rozgrywki przez karty. A zatem kupowanie, sprzedawanie, działania marketingowe i poszukiwanie kluczowych pracowników przez około cztery godziny, wypełnione po brzegi trudnymi decyzjami. Można zgłodnieć.

Gloom

Na koniec marca wydawnictwo Black Monk szykuje polską edycję Gloom. W trakcie rozgrywki twój cel jest smutny, ale prosty: spraw, aby twoja dziwaczna rodzina doświadczyła największych możliwych tragedii zanim przejdzie na zasłużony odpoczynek. Historia jej spektakularnego upadku tylko czeka, abyś ją opowiedział.

Zagrywaj karty pełne niefortunnych zdarzeń na swoje postaci, aby obniżyć ich samoocenę, a przeciwników rozweselaj przyjemnymi wydarzeniami, by oddalić ich od zwycięstwa. Przezroczyste karty odkryją lub zakryją efekty kart leżących pod spodem. Punkty daje ci tylko to, co jest widoczne. Niech najbardziej nieszczęsna drużyna wygra.

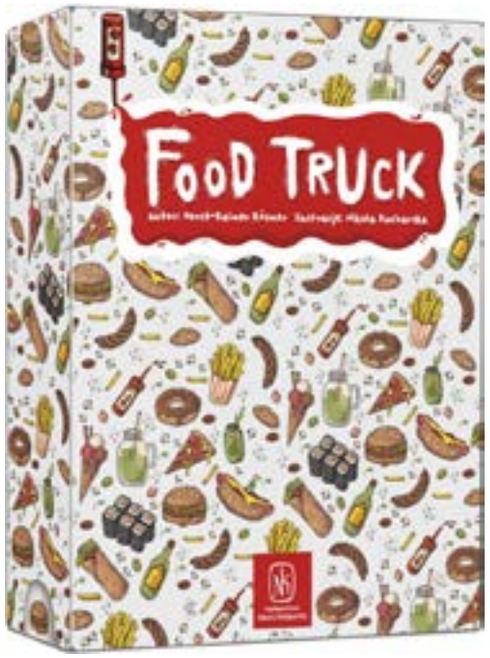


Amerykańskie Koleje

Koniec marca to gorący okres, a wydawnictwo Baldar nie chce zostać w tyle i proponuje graczom Amerykańskie Koleje, grę strategiczną przeznaczoną dla od trzech do pięciu graczy z prostą mechaniką i złożonym systemem ekonomicznym. Tytuł ten osadzony został w realiach Ameryki Północnej XIX wieku. Zabawa polega na inwestowaniu w pierwsze spółki kolejowe i łączeniu ze sobą najodleglejszych miast Stanów Zjednoczonych. Spółki kolejowe ścigają się w budowie sieci docierających do każdego miasta i stanu. Jeśli potrafisz dostrzec ten potencjał, możesz zostać prezesem najbardziej dochodowej firmy i zdobyć ogromne zyski.

Food Truck

Na początku kwietnia Nasza Księgarnia wprowadzi na rynek Food Truck, czyli sympatyczną grę familijną przeznaczoną dla od trzech do sześciu graczy, która posiada proste zasady gry i zabawne ilustracje. Podczas rozgrywki wcielimy się w rolę właściciela food trucków i będziemy podejmować decyzje, co opłaca się sprzedawać: hamburgery, pizzę, sushi lub na przykład koktajl z jarmużem. Kto zdobędzie i zrealizuje więcej zamówień, ten wygra. Proste i przyjemne.



temat numeru #1

Stworze

kędy spojrzysz puszcza...

zrecenzował:

Tomasz „Sting” Chmielik

Gier traktujących o świecie Słowian jest jak na lekarstwo, więc Stworze od razu zwróciło moją uwagę. I nie tylko moją, ponieważ zbiórka na portalu Wspieram. to zakończyła się świetną kwotą ponad trzystu jedenastu tysięcy złotych, co stanowiło prawie siedemset procent założonego celu. Atmosferę oczekiwania umiejętnie podgrzewano świetnymi grafikami i kolejnymi informacjami, więc kiedy tylko gra trafiła w moje ręce, zabrałem się do studiowania instrukcji, aby jak najszybciej rozłożyć ją na stole i solidne ograć.

Stworze opowiada o upadku wiary w te tytułowe istoty dawno, dawno temu w słowiańskiej krainie. Ludzie odwrócili się od bogów, stworze postanowiły więc o sobie przypomnieć, a przy okazji wdały się w spory między sobą. Przyszedł więc czas określić, kto zostanie Panem (bądź Panią) Krainy. Tyle w kwestii fabularnej, sama gra bazuje zaś na wyborze najkorzystniejszych akcji z punktu widzenia wykonywania misji stworza, którego kontrolujemy. Twórcom gry udało się bardzo sprawnie połączyć klimat z mechaniką, a wszystko to za sprawą fenomenalnej oprawy graficznej oraz klimatycznych, krótkich opisów znajdujących się na kartach. Grając w **Stworze**, nie odnosimy wrażenia, że zamiast chociażby postrzyżyn moglibyśmy robić coś innego, aby osiągnąć dany profit. Pod tym względem gra broni się w stu procentach. Od pierwszego jej położenia na stół zagłębiamy się w świat słowiańskich opowieści. Wersja gry ze zbiórki społecznościowej podnosi to uczucie do sześcianu za sprawą płótno podobnej maty i bardzo szczegółowo wykonanych figurek stworzy. Drewniane znaczniki i kostki z klimatycznymi rycinami również robią swoje. Dawno już po odbębnieniu obowiązkowego przygotowania do rozgrywki nie miałem aż takiej ochoty, aby zanurzyć się w to, co gra ma mi do zaoferowania.

Każdy gracz kontroluje losy jednego stworza. Niektóre z nich radzą sobie lepiej w dzień, inne w nocy, jeszcze inne są równie sprawne przez całą dobę, ale są na przykład dość mało wytrzymałe. Już w tej najbardziej podstawowej warstwie istoty różnią się od siebie. To jednak ich talie misji sprawiają, że gra się nimi inaczej. W każdej rozgrywce musimy wybrać osiem z jedenastu kart i ułożyć je w wybranej kolejności, tak aby wykonać je przed naszymi rywalami. Początek rozgrywki ma tutaj ogromne znaczenie, a to, jakich wyborów dokonamy, determinuje naszą dalszą zabawę. Co prawda możemy podczas gry dokonać zmian w kolejności wykonywanych misji, jednak oznacza to, że ograniczyliśmy nasze szanse na zwycięstwo już na starcie. Dodam, że często nie chodzi tutaj o doświadczenie, a raczej o to, w jaki sposób ułoży się gra. Z zasady odrzucamy już na samym początku misje, które ciężko wykonać, a zostawiamy te łatwiejsze. Sprawia to, że prawie zawsze odrzucamy te same zadania, a najbardziej niewdzięczne zostawiamy, aby przekazać je innemu graczowi i zgodnie z zasadami gry władować go na minę. Niestety, a może stety, w **Stworze** każdą taką minę da się łatwo obejść. Ale po kolei.

Rdzeniem mechaniki jest pomysł, że każdej akcji, którą wybieramy, towarzyszy wydarzenie, z którego zdejmujemy znacznik. Jeśli zdejmiemy wszystkie znaczniki, jego efekt wchodzi do gry, znaczniki są uzupełniane i procedura się powtarza. Aby nie grały wciąż te same akcje lub wydarzenia, po rozpatrzeniu akcji przesuwa się ją na torze maksymalnie w prawo, co sprawia, że mamy nową parę akcja/wydarzenie. Dodatkowo akcje ułożone są po dwie, więc aktywacja jednej sprawia, że kładziemy ją pod drugą, zazwyczaj inną. Może się jednak zdarzyć i tak, że będą na sobie leżały dwie takie same akcje. Takie podejście do rozgrywki sprawia, że próbę realizacji własnych celów musimy łączyć z tym, co akurat możemy zrobić. Nie zawsze będziemy mieli możliwość optymalnego zagrania, ponieważ akcja, na której nam zależy może nie być dostępna. Z tego powodu stra-

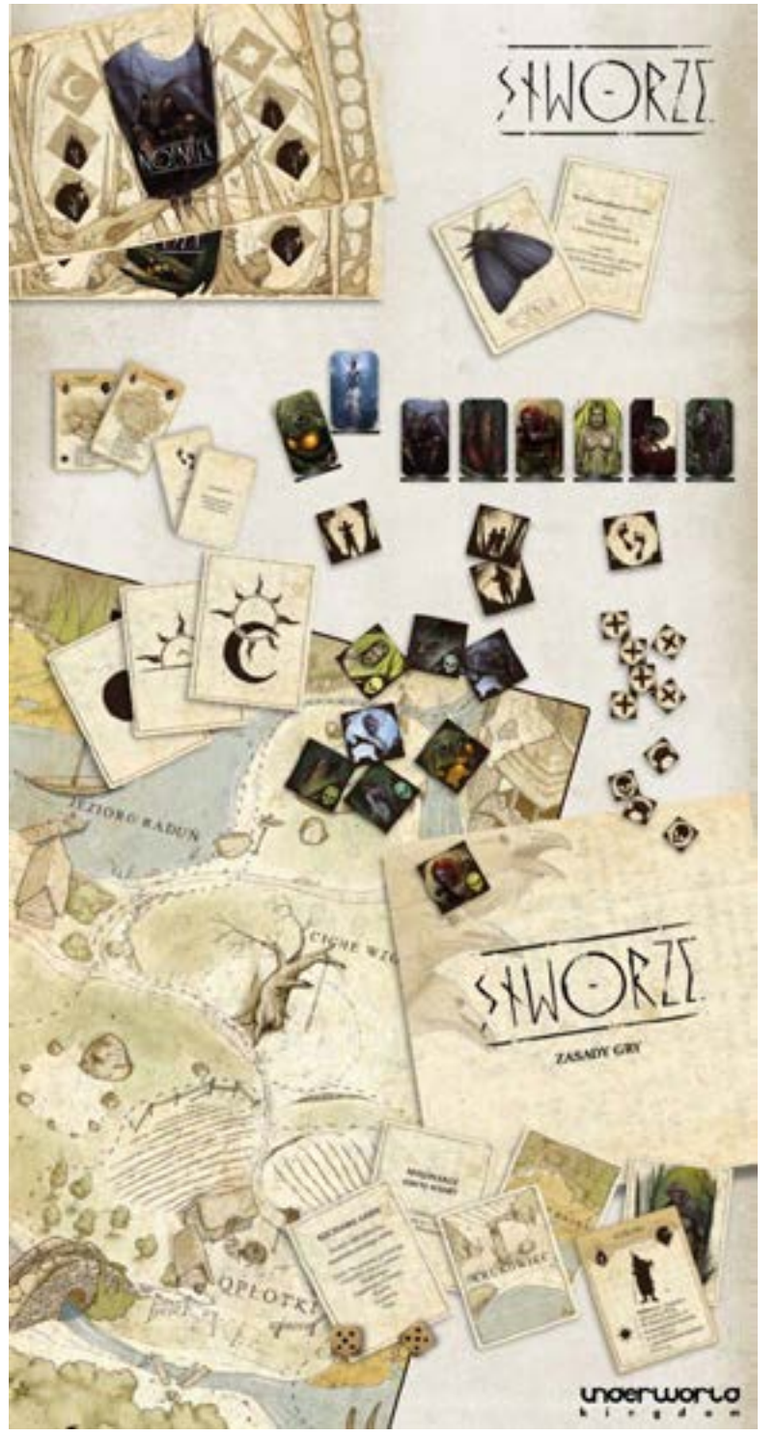
tegia ustępuje w **Stworze** miejsca taktyce i planujemy raczej krótkoterminowo, gdzieś z tyłu głowy mając kolejność misji, którą sami sobie ułożyliśmy.

Akcje występujące w grze można podzielić umownie na takie, które dzieją się na planszy i na takie, które z niej nie korzystają. Te pierwsze pozwalają nam na wykonywanie zadań, interakcję z myśliwymi, zagubionymi dziećmi, wojem i guślarzem, polowanie na leżę innych stworzy oraz ujawnianie swojej obecności ludziom. Te drugie to klasyczne uzupełnianie zasobów: witalności i możliwości oddziaływania na śmiertelników. Akcje z pierwszej grupy wymagają zazwyczaj przemieszczenia naszego stworza po planszy i wykonania testu. Obydwa działania kosztują nas zasoby, w tym przypadku znaczniki oddziaływania. Dzielą się one na żetony Strachu i Przychylności. Aby się gdzieś przemieścić, wybieramy dowolny z nich i dokładamy na miejsce docelowe, nie ujawniając go innym graczom. Podejmując działanie, decydujemy czy korzystamy z brutalności, czy też ze sprytu i tutaj musimy już na planszę dołożyć odpowiednio żeton Strachu lub Przychylności. Jeśli brakuje nam zasobów, nic nie jesteśmy w stanie zrobić i musimy je wpierw pozyskać.

Po co dokładamy znaczniki na planszę? W każdej z czterech osad i ich okolicach stworze mogą być przychylne lub wrogie ludziom, co zapewnia premie lub kary do testów brutalności oraz sprytu. Wpływ ten jest dość dynamiczny, ponieważ po dołożeniu na planszę w danym miejscu czterech lub pięciu żetonów oddziaływania (w zależności od liczby graczy), odwracamy je i sprawdzamy, jakie nastroje panują w okolicy. Dodatkowo część stworzy wykonuje misje, powodując określone nastroje wśród mieszkańców i co chyba ważniejsze, kiedy ujawniamy się ludziom w danym miejscu, możemy zalicytować czy wygra strach, czy przychylność. Jeśli obstawimy prawidłowo, automatycznie wykonujemy misję. Nie do końca podoba mi się ta zasada, ponieważ sprawia, że każdą minę podrzuconą nam przez innego gracza na początku gry można z łatwością ominąć. Z drugiej strony czasami dochodzi do sytuacji, że jakiejś misji nie możemy wykonać w normalny sposób, ponieważ coś wypadło z rozgrywki na stałe. Taka sytuacja ma często miejsce w przypadku akcji szukania śladów, która wyrzuca z gry karty lokacji, tj. potencjalne leża stworzy. Na przykład Nocnica w jednej misji musi przenieść swoje leże do Grodu, jednak karta tej lokacji mogła zostać wcześniej usunięta. Wtedy pozostaje nam już tylko dobre obstawienie nastrojów lub pokonanie woja lub guślarza, co do najłatwiejszych nie należy. Alternatywne sposoby wykonania misji mają więc sens, jednak pozbawiają wagi zasadę wymiany misji pomiędzy graczami, zbyt łatwo bowiem pozbyć się w ten sposób niedogodnych celów.

Gdy wykonujemy misje, musimy wykonać test. **Stworze** podchodzi do tej kwestii dość oryginalnie, ponieważ zamiast rzucania kośćmi losujemy karty, a stopniem trudności jest określony stan słońca lub księżyca. Im bardziej jest on położony na prawo, tym trudniejszy test, ponieważ musimy wylosować kartę danego stanu lub od niej „lepszą". Zapewne część z was w tym momencie skrzywiła się z niesmakiem ze względu na losowość. Uspokoję was: w większości moich gier testy wychodziły w dziewięciu sytuacjach na dziesięć. Wystarczy, że gracze optymalizują swoje ruchy oraz nie schodzą poniżej losowania trzech kart i zdają zazwyczaj wszystkie testy poza tymi najtrudniejszymi. Te zaś zazwyczaj się omija i testuje wyłącznie w sytuacjach, w których decyduje to o przegranej lub wygranej. Sprawia to niestety, że testowanie jest dość mocno pozbawione sensu, ponieważ albo i tak nam coś wyjdzie, albo ominiemy to szerokim łukiem. Sytuację niezdanego testu przy dobrym oszacowaniu ryzyka mogę policzyć na palcach jednej ręki, a rozegrałem ponad dwadzieścia partii.

Podoba mi się natomiast stopień negatywnej interakcji. Po pierwsze, wykonując misje i zadania, zdobywamy różnego rodzaju jednorazowe efekty, którymi możemy pomagać sobie lub przeszkadzać innym graczom. W tym drugim przypadku często jesteśmy w stanie kogoś spowolnić na jedną lub dwie rundy, co w decydującym momencie partii może przesądzić o wygranej. Po drugie, żetony oddziaływania możemy zagrać



jako modyfikator negatywny do czyjegoś testu. Po trzecie, umiejętne „podbieranie" dostępnych dla przeciwników akcji może im napsuć sporo krwi. Po czwarte, przesunięcie żetonu woja na obszar z innym stworzem zadaje mu dwie rany i zwiększa stopień trudności testu o tę samą liczbę. Opcji jest zatem bardzo dużo i akurat w tej grze sprawdza się to wyśmienicie, ponieważ w grupach grających przyjacielsko gra wypada raczej blado. Na planszy niewiele się dzieje, a misje wykonują się niemalże same. Powinniście mieć więc na uwadze to, że jest to tytuł, w który najlepiej będziecie się bawili, jeśli lubicie ostrą rywalizację.

Jedna partia w **Stworze** trwa zazwyczaj około dwóch godzin i dla wielu osób, z którymi grałem ten czas był trochę zbyt długi. Wpływa na to dość statyczny charakter rozgrywki. Często przez dwie rundy przygotowujemy się do jakiegoś bardziej rozbudowanego działania lub korzystamy z mało optymalnych akcji, ponieważ zależy nam na efekcie jakiegoś wydarzenia. Czasami, przy wyjątkowo pechowym rozegraniu, musimy leczyć nasze stworze, co sprawia, że nasza runda szybko się kończy i czekamy długo na swoją kolejkę. Oczywiście nadal możemy przeszkadzać innym podczas ich rund, ale bywa tak, że i na to nie mamy zasobów. Wtedy tylko obserwujemy to, co dzieje się na planszy, a zabawa omija nas szerokim łukiem. Na szczęście twórcy przewidzieli możliwość ograniczenia liczby misji, co pozytywnie przekłada się na długość i dynamikę rozgrywki. Zmniejszenie ich liczby z ośmiu do sześciu wpływa bardzo dobrze na grywalność, choć pozbawia rozgrywkę odrobiny głębi.

Stworze przewiduje też wariant dla jednego gracza. Jest to wykonywanie misji na czas, co niezbyt sprawdza się w praktyce. Zabawa bez innych osób jest schematyczna i polega tak naprawdę na układaniu pasjansa okraszonego drobnym elementem losowym. Są zapewne gracze, którym coś takiego się podoba, ja jednak do nich nie należę.

Czy warto dać **Stworze** szansę? Odpowiem na to pytanie twierdząco, jednak uzupełnię to dwoma warunkami. Po pierwsze, musicie lubić słowiańskie klimaty, ponieważ to nie jest gra, w której można oddzielić temat od mechaniki i bawić się doskonale zazębiającymi się zależnościami. Po drugie, musicie lubić grać rywalizacyjnie, inaczej bowiem rozgrywka szybko wam się znudzi. **Stworze** promuje twardą grę i tylko wtedy pokazuje pełnię swojego potencjału. Osoby obawiające się elementu losowego nie powinny się przejmować, ponieważ jest on w tej grze trochę pozorny. Albo inaczej: trzeba się naprawdę postarać, zagapić lub podejmować ryzykowne i nieprzemyślane decyzje, aby nie zdać testu. Reasumując, **Stworze** to interesująca propozycja na kilka wieczorów. Dodajmy, że świetnie zilustrowana, choć to w przypadku gier powstających dzięki zbiórkom społecznościowym standard, do którego zdążyliśmy już przywyknąć.

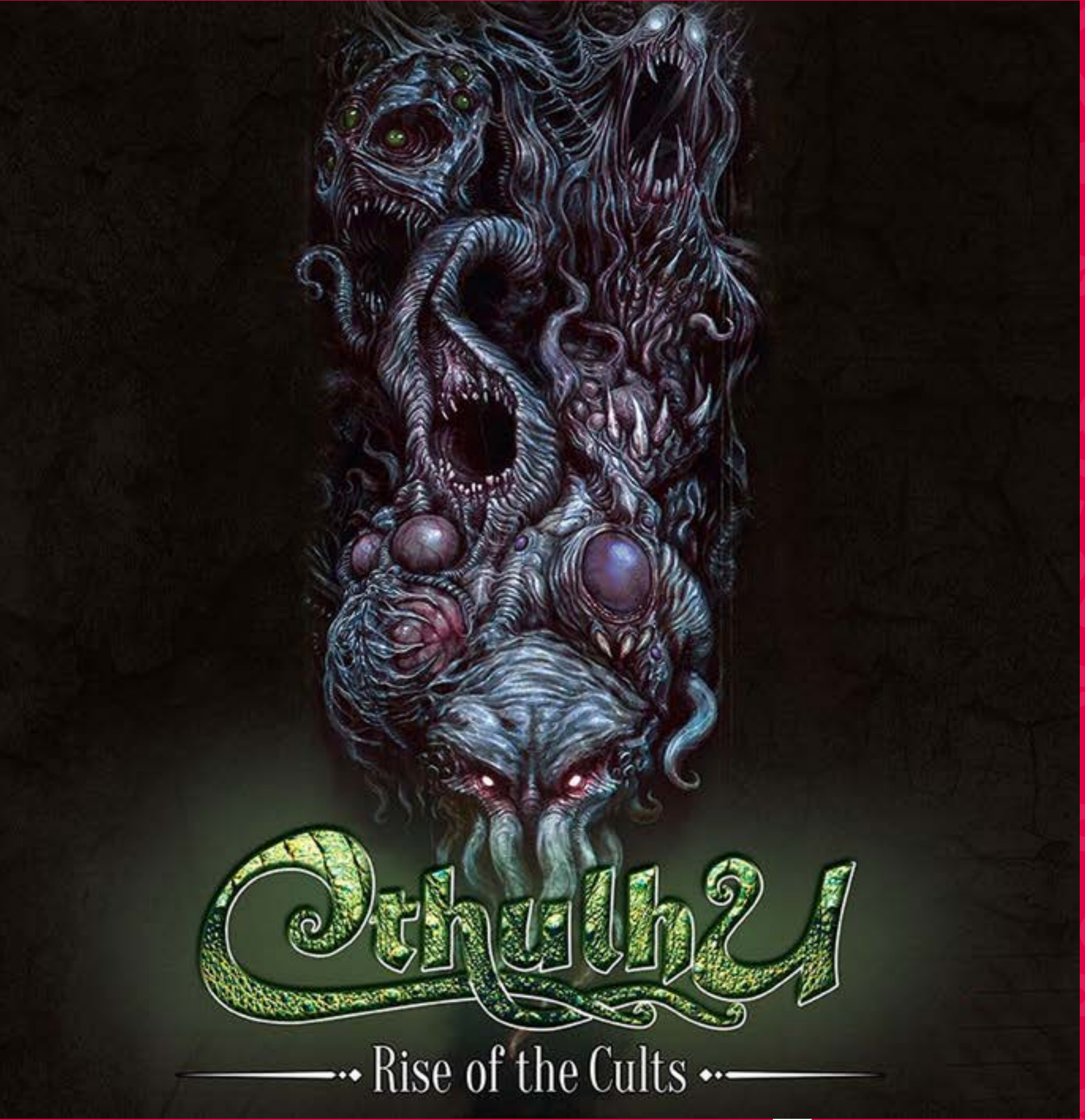
Stworze (druga edycja)

Zrecenzował: Tomasz „Sting" Chmielik

Liczba graczy: 1-5 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 120 minut
Cena: 259,95 złotych

✓
- słowiańskie klimaty,
- piękne ilustracje,
- świetne dodatki dostępne w zbiórce społecznościowej,
- promuje rywalizację...

✗
- ... choć jeśli jej nie lubicie, będziecie się nudzić,
- pozorna losowość testów,
- słaby wariant dla jednego gracza,
- dla niektórych grup może być za długa (można jednak sterować długością rozgrywki),
- - wysoka cena poza zbiórką w stosunku do zawartości pudełka.



temat numeru #2

Cthulhu: Rise of the Cults

tyle kultów w całym mieście...

zrecenzował:

Tomasz „Sting” Chmielik

Tematyka Cthulhu w grach planszowych kojarzy się głównie z przygodowymi grami kooperacyjnymi, karciankami i kościankami. Dodajmy, że nisza ta jest zasadniczo opanowana przez FFG, choć czasami goszczą w niej tytuły innych wydawnictw, chociażby Pandemia: Czas Cthulhu. Swoją cegiełkę postanowiło dołożyć również polskie wydawnictwo RedImp za sprawą strategicznego Cthulhu: Rise of the Cults. Wielcy Przedwieczni, budowanie talii, kości i obstawianie pól? Brzmi ciekawie.

Na początek trochę otoczki fabularnej. Tym razem wcielamy się w tych złych, czyli liderów kultów, którzy uważają, że to właśnie kierowana przez nich organizacja jest tą godną i rozumiejącą potrzeby Wielkich Przedwiecznych. Reszta zaś to profani i skaza na idealnym obrazie wszechświata o gwiazdach będących w porządku. Arkham jest zresztą zbyt małe dla kilku kultów, robi się tu duszno i ciasno, a Badacze Tajemnic psują ciekawie zapowiadające się rytuały i inkantacje. Konfrontacja pomiędzy kultystami jest zatem nieunikniona, więc bierzemy pod pachę kopię Necronomiconu i idziemy na wojnę z tymi, których kopie są z pewnością fałszywkami sprzedawanymi naiwnym...

Tak to wszystko przedstawia się od strony fabularnej i podbudowane jest niezwykle klimatycznymi ilustracjami, figurkami macek, fajnymi wstawkami w instrukcji oraz przyjemną dla oka planszą Arkham. Nie ukrywam, że Mitologia Cthulhu to moja pasja, więc wystarczy, aby w grze pojawiły się ładne grafiki z nienazwanymi istotami i jestem kupiony, jednak w tym przypadku odwalono naprawdę kawał dobrej roboty. W **Czasie Cthulhu**, choć tam też było klimatycznie, od razu czuło się, że to taka **Pandemia** tylko z mackami. Tutaj zaś udało się dość sprawnie połączyć mechanikę z klimatem i rozważając swoje kolejne ruchy, można poczuć się częścią dekadenckiego okultystycznego podziemia lat dwudziestych ubiegłego wieku.

Na czym to wszystko polega? Plansza miasta została podzielona na cztery dystrykty. W każdym z nich możemy wybudować siedzibę naszego kultu, odprawiać rytuały, kupować lepsze karty do naszej talii i walczyć z pozostałymi kultami. Aby coś wypaliło, musimy mieć oczywiście dobry plan, a więc położyć znacznik Planu w interesującym nas miejscu. Znaczniki kładzie się jeden na drugim i pierwszy aktywowany jest zawsze ten leżący najwyżej. Każdy gracz ma do dyspozycji cztery i już na tym etapie zaczyna się główkowanie, ponieważ trzeba wyprowadzić przeciwników w pole i obstawić najwyżej te dystrykty, w których chcemy zadziałać najszybciej. Kolejną ciekawostką jest fakt, że nigdy nie obstawiamy konkretnych działań i dopiero później decydujemy, jaką akcję tak naprawdę wykonamy. Każdy rodzaj planu możemy zagrać tylko dwa razy na rundę, możemy też blefować i zamiast planu pobrać dodatkowych kultystów.

A skoro już przy zasobach jesteśmy, to są ich dwa rodzaje: karty i żetony kultystów. Obydwa posiadają trzy symbole/kolory, tj. niebieski (bogacze zapewniający nam kasę), czerwony (draby wygrywające dla nas starcia), zielony (szaleńcy, którzy zdobywają dla nas punkty zwycięstwa). Karty poza odpowiednimi symbolami mają jeszcze specjalne zdolności. Projektantowi gry udało się fajnie wyważyć proporcje. Na samym początku przygody z **Rise of the Cults** wydaje nam się, że niebiescy kultyści są najważniejsi, ponieważ dzięki nim ulepszamy swoją talię oraz budujemy siedziby i odprawiamy rytuały, a zatem zapełniamy planszę i rękę przydatnymi rzeczami. Szybko okazuje się jednak, że bez czerwonych nie przekujemy tych zasobów w zwycięstwo nad innymi kultami, a bez zielonych nie uzyskamy ze zwycięstwa profitów w postaci punktów zwycięstwa. Musimy zatem dążyć do jak najbardziej zrównoważonego rozwoju, a to łatwe nie jest, ponieważ inni gracze robią dokładnie to samo.

Struktura gry jest przejrzysta. Każdą turę rozpoczynamy od dobrania karty z talii Miasta. To już chyba tradycja zapoczątkowana przez **Arkham Horror**, że nasze plany mogą się skomplikować przez losowe wydarzenia. W grach od FFG to kultyści robią nam pod górę, natomiast w **Rise of the Cults** to ci dobrzy krzyżują nam plany. A to podniosą koszty zakupu, a to usuną jakąś kartę z talii... Oczywiście gwiazdy mogą być jednak w porządku i wtedy robi się łatwiej. Element losowy sprawia, że jest ciekawiej, choć miłośnicy przeliczania mogą się zdenerwować, gdy ich plany ulegną niespodziewanej komplikacji. Jeżeli to ich nie ruszyło, to rzucanie kośćmi, aby pozyskać żetony kultystów na pewno nie przypadnie im do gustu. Na szczęście mechanika ta jest fajnie zbalansowana. Niepasujące wyniki możemy przerzucić aż dwukrotnie, co sprawia, że otrzymamy przynajmniej większą część tego, na co polowaliśmy. Grałem z wieloma zatwardziałymi miłośnikami euro i tylko kilku narzekało, że losowość podcięła im skrzydła. Inni starali się planować swoje ruchy w taki sposób, aby zawsze mieć jakąś alternatywę i świetnie się przy tym bawili.

Po tych dwóch dość losowych fazach przechodzimy do dwóch kolejnych, w których większość rzeczy zależy od nas. Najpierw planujemy ruchy, kładąc znaczniki Planu, później zaś je wykonujemy za pomocą czterech akcji. Możemy kupić nowe karty do talii, możemy wybudować siedzibę kultu i/odprawić rytuał, możemy przemieścić jeden z naszych rytuałów do innego

dystryktu miasta i możemy walczyć, a jeśli uda nam się wygrać, siać terror i zdobywać punkty zwycięstwa. Zatrzymajmy się przy tej ostatniej możliwości. Walka odbywa się za pomocą porównania liczby ikon. Kto ma więcej czerwonych, ten wygrywa. Ikony czerpiemy z rytuałów, czerwonych znaczników i kart na ręce. Każdy, kto ma swój rytuał w danym miejscu może przeszkadzać aktywnemu graczowi, każdy ma też możliwość przesunięcia jednego z innej części planszy, zanim rozpocznie się walka. Warto to zresztą robić, ponieważ wtedy atakujący musi poświęcić więcej zasobów i może mu ich zabraknąć na zdobycie punktów zwycięstwa. Po wygranej walce musi on bowiem jeszcze sterroryzować mieszkańców dystryktu, a im więcej mają poczytalności, tym jest to trudniejsze. Wtedy może się nagle okazać, że zabraknie tej jednej ikonki, która była na zużytej wcześniej karcie...

Zanim zakończę swoje ochy i achy nad tą grą, podzielę się z wami jeszcze trzema spostrzeżeniami. Pierwsze z nich dotyczy punktów zwycięstwa. W tej grze nie dostajemy ich na własność i nie kładziemy przed sobą. Wszystkie zdobyte przez nas punkciki trafiają do odpowiednich dystryktów, a inni gracze mogą je usunąć i zastąpić własnymi. Sprawia to, że nigdy nie możemy odpuścić nawet błahego z pozoru starcia, ponieważ może ono doprowadzić do zubożenia naszego dorobku punktowego. Jest to bardzo dobrze przemyślany mechanizm, ponieważ sprawia, że nawet ktoś, kto został w tyle może nagle dołączyć do walki o zwycięstwo. Drugie spostrzeżenie tyczy się talii kart. W grze występuje siedem możliwych do kupienia rodzajów potworów oraz kart wydarzeń, ale tylko po cztery z nich wezmą udział w rozgrywce. Jeśli gdzieś w głowie zapaliła wam się lampka nad napisem regrywalność, bardzo dobrze, ponieważ tak to właśnie działa. Dodajmy, że to gracze wybierają, jakie rodzaje kart będą brały udział w grze i otrzymamy multum różnych możliwości ulepszania startowych talii. Trzecim spostrzeżeniem jest tryb solo, niestety jest ono niezbyt przychylne. Fajnie, że coś takiego w grze się znalazło, ale tak naprawdę jest to mechanika symulowania ruchów wirtualnych graczy, a ich akcję wybiera się za pomocą rzutu kostką. Są oczywiście pewne mechanizmy balansujące ślepy los, ale raczej nie polecam tego wariantu. Z recenzenckiego obowiązku zagrałem w niego dwa razy i nie bawiłem się zbyt dobrze.

Cthulhu: Rise of the Cults polecam wszystkim miłośnikom prozy Samotnika z Providence, fanom gier z elementem budowania talii i tym, którzy lubią przemyślane gry strategiczne. Pozycja ta łączy w sobie pozornie słabo ze sobą współgrające mechaniki w bardzo udany sposób, który zapewnia wiele emocji i sporą dawkę regrywalności. Mam nadzieję, że RedImp pomyśli o małych dodatkach wypełnionych dodatkowymi kartami, ponieważ wtedy regrywalność ma szansę wystrzelić w kosmos. A w kosmosie, jak wiadomo, są gwiazdy. Te zaś od zawsze chcą być w porządku.

Cthulhu: Rise of the Cults

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 1-4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 120 minut
Cena: 195,95 złotych

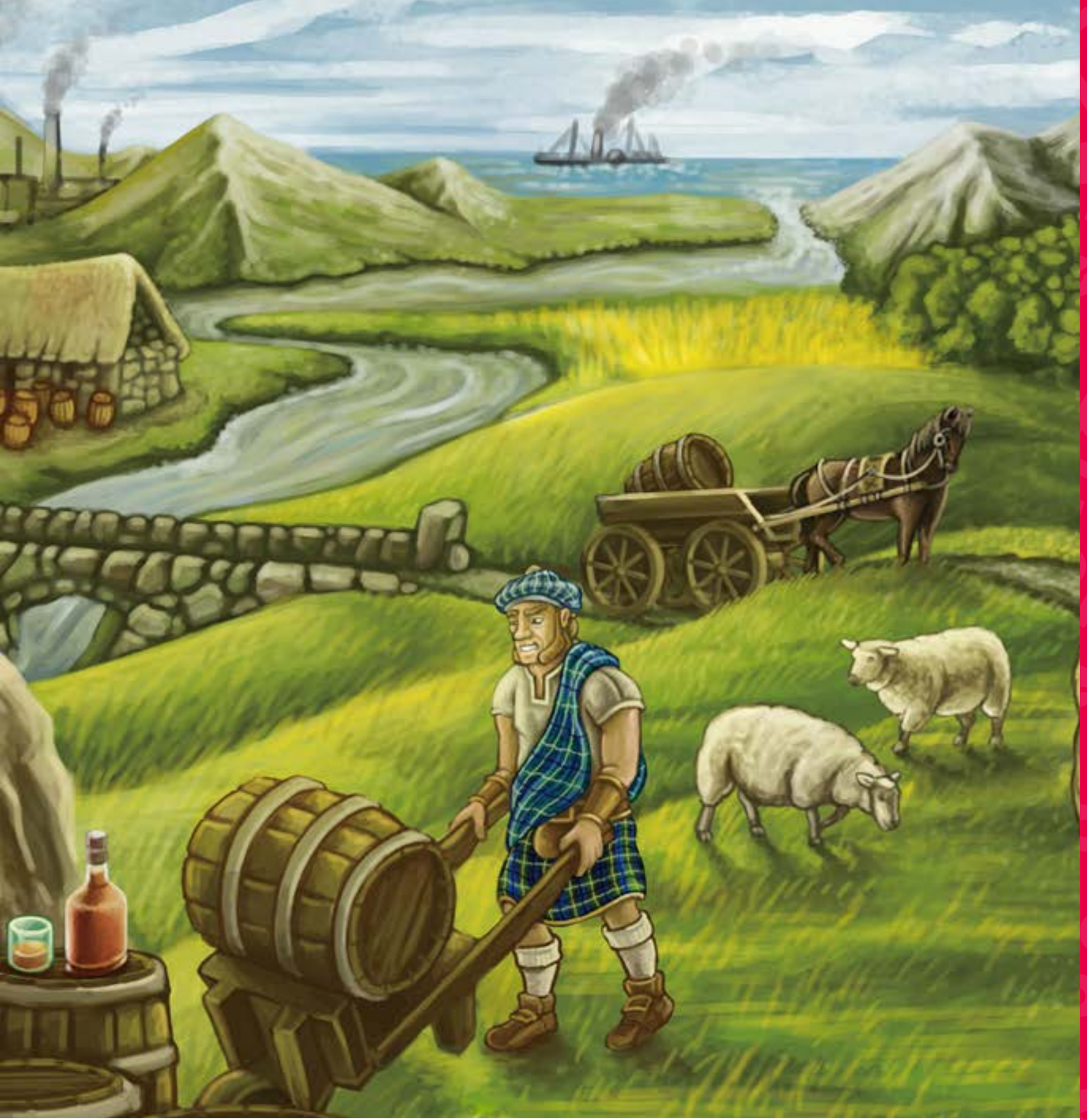
- Mitologia Chtulhu,
- świetne ilustracje i solidne wykonanie,
- dobry balans pomiędzy planowaniem i losowością,
- duża regrywalność.

- wariant solo dodany nieco na siłę.

czy zastanawiałeś się kiedyś, jak to jest być współtwórcą gry? Jakie to uczucie, gdy Twój projekt ewoluuje z każdą rozgrywką? A może lubisz proste zasady połączone z krótkim czasem gry?

rebel
i wszystko gra

Prawdziwie kreatywna rozgrywka!



Clans of Caledonia

twórcza odtwór-czość

zrecenzował:

Maciej „mat_eyo” Matejko

Dość często spotykam się z opinią, że aby zasłużyć na wysokie miejsce w rankingu BGG i uznanie graczy, nowa gra powinna być w jakiś sposób innowacyjna. Wprowadzać niewystępujące wcześniej rozwiązania mechaniczne, mocno odświeżać te stare, a nawet dawać podwaliny pod zupełnie nowe mechaniki, jak to miało miejsce chociażby w przypadku Dominiona. Co zatem z grami, które są „tylko" kolejnymi permutacjami znanych pomysłów, często bezpośrednio czerpiącymi pełnymi garściami z innych tytułów? Czy gra rzemieślniczo korzystająca ze sprawdzonych mechanik skazana jest na przeciętność?

Clans of Caledonia to bardzo ciekawy przypadek do powyższych rozważań. Autorem gry jest Juma Al-JouJou, niemalże debiutant, mający na koncie kilka szybkich, lekkich i szerzej nieznanych gier. W kampanii na **Kickstarterze**, gdzie pierwotnie ukazała się gra, autor otwarcie wyliczył tytuły, na których mocno się wzorował, czyli **Terra Mystica**, **Marco Polo** i **Navegador**. Mamy więc młodego, niedoświadczonego projektanta, który na dodatek bez owijania w bawełnę przyznaje się do mocnej „inspiracji" (czytaj kopiowania niektórych pomysłów) kilkoma znanymi tytułami. Sami przyznacie, że w pierwszej chwili faktycznie wygląda to nieszczególnie.

Mechanika to jedno, ale może choć temat jest unikatowy? Nic z tych rzeczy. W grze stajemy na czele dziewiętnastowiecznych, szkockich klanów. Będziemy stawiać budynki produkcyjne, przerabiać jedne zasoby w inne, handlować nimi i wymieniać je na punkty zwycięstwa. Klasycznie aż do bólu.

Żeby nie niszczyć w odbiorcach uczucia „już to gdzieś widziałem", za oprawę graficzną odpowiada niezniszczalny Klemens Franz. Jego styl można kochać lub (częściej) nienawidzić, jednak w tym przypadku spisał się bardzo dobrze. Mapa jest ładna i czytelna, tak samo jak planszetki graczy. Świetna jest ikonografia i użytkowość oprawy graficznej. Po zdjęciu i wystawieniu na planszę budynku, na planszetce odkrywa się przychód, tak jak w **Scythe** i **Eclipse**. W przypadku robotników dających pieniądze mamy nawet podaną całkowitą kwotę, którą nam dostarczą.

Jakość wykonania stoi na bardzo wysokim poziomie, wszystkie budynki i zasoby to drewienka w nietypowych kształtach, zaś żetony kontraktów oraz planszetki wykonane są z grubej tektury. Instrukcja jest napisana bardzo dobrze, obfituje w przykłady i po jej lekturze można bez większych wątpliwości rozpocząć grę.

Ogrywałem wersję angielską, choć w samej grze nie znajdziemy żadnych napisów, oczywiście poza instrukcją. Już w tym roku na rynek trafi polska wersja gry, przygotowana przez wydawnictwo Czacha Games. Jeśli czytacie te słowa zaraz po ukazaniu się tego numeru **Rebel Timesa**, macie jeszcze szansę wesprzeć **Klany Kaledonii** w akcji na **zagramw.to**.

Napisałem już sporo o mechanicznych inspiracjach autora, jednak jak wygląda sama rozgrywka? **Clans of Caledonia** trwają pięć rund. Każda z nich zaczyna się i kończy kilkoma „automatycznymi" etapami, jak odświeżenie puli kontraktów, produkcja oraz punktowanie. Pomiędzy nimi jest zaś etap akcji graczy. Wykonujemy je w kółeczko, po jednej, aż momentu, kiedy wszyscy spasują.

Akcji dostępnych do wykonania jest osiem, ale są one proste. Jedną z nich jest wystawianie budynków na planszę. Należy opłacić koszt danej struktury oraz terenu, na którym chcemy budować, musimy mieć go również w swoim zasięgu. Ten zwiększamy, rozwijając żeglugę, która początkowo pozwala przekraczać rzeki, a później przepływać jeziora. Wystawiając się obok przeciwników, możemy skorzystać z jednorazowego bonusu, a budować się chcemy w taki sposób, żeby pod koniec gry zgarnąć jak najwięcej punktów za liczbę oddzielnych osad będących w swoim zasięgu. Brzmi zupełnie jak **Terra Mystica**, prawda?

Poza ulepszaniem żeglugi możemy również rozwinąć naszych robotników, którzy będą zarabiać więcej pieniędzy lub zatrudnić kupców. Ci są niezbędni w kolejnej akcji, czyli handlu. Niemal wszystkimi zasobami w grze można obracać na rynku, który reaguje na poczynania graczy. Sprzedając dany zasób, obniżamy jego cenę, kupując podnosimy. To ciekawy mechanizm, który daje możliwość zarobienia szybkiej gotówki na naszej produkcji lub zakupienia dóbr, których sami nie wytwarzamy.

Różne surowce są nam potrzebne do wypełniania kontraktów. Jest to główny element gry, wokół którego kręci się cała rozgrywka. Na jednej z planszetek mamy pulę kontraktów dostępnych dla graczy. W swojej akcji możemy takie zlecenie pobrać, jeśli mamy na to wolne miejsce i pieniądze. Każdy kontrakt wymaga innej kombinacji surowców do jego wypełnienia, zapewnia też inną nagrodę. W tym miejscu znajdziemy

bodajże jedyną innowację w grze. Zlecenia są bowiem jedynym źródłem trzech importowych zasobów – tytoniu, bawełny i trzciny cukrowej. Dobra te przynoszą na koniec gry punkty, jednak ich wartość jest płynna i zależna od liczby tych dóbr na kontraktach wszystkich graczy! Najmniej wart będzie zasób, którego gracze zaimportowali w największej liczbie, ten najrzadszy przyniesie z kolei więcej punktów. Stajemy więc często przed trudnymi wyborami. Na stole leży kontrakt, który możemy spełnić od razu, jednak daje tylko najmniej punktowany zasób. Może, zamiast tego wybrać kontrakt dający najrzadszy obecnie zasób, ryzykując, że spełnienie go zajmie nam więcej czasu? Jest to o tyle istotne, że w danym momencie możemy mieć tylko jeden, niewypełniony kontrakt, więc wybranie takiego, który ciężko nam zrealizować może nas na dłuższy czas zablokować. Nie mówiąc już o sytuacji, w której nie tylko my połasimy się na rzadkie dobro i w efekcie kontraktów spełnionych przez kilka osób, dany towar z najlepiej punktowanego stanie się najmniej warty.

W tym miejscu chciałbym mocno zaznaczyć, że **Clans of Caledonia** to gra o realizowaniu kontraktów. Wprawdzie co rundę mamy mniejsze kategorie punktujące, na koniec gry możemy również zgarnąć punkty za niewykorzystane zasoby, pieniądze i największą sieć wiosek, jednak wszystko to są małe wartości w porównaniu do kontraktów. Na szczęście wypełnianie zleceń jest na tyle różnorodne, że nie nudzi. Możemy nastawić się na dany typ kontraktów i starać się realizować tylko te albo wybierać je pod kątem dóbr, które produkujemy. Nie będziemy wtedy importować najcenniejszych towarów, ale w trakcie całej gry wypełnimy więcej kontraktów niż przeciwnicy. Możemy również kupować potrzebne do zleceń towary albo sprzedawać wyprodukowane przez nas i zarobioną gotówkę wykorzystać do rozbudowy wiosek. Opcji jest wiele i nie boli to, że na końcu każdej drogi stoją kontrakty. Osoby lubujące się w bardziej otwartych grach, powinny jednak podchodzić do **Klanów Kaledonii** ostrożnie.

Spotkałem się również z zarzutami, że kontrakty i dobra na nich widniejące wchodzą do gry w losowy sposób, co nie pozwala na planowanie. Oczywiście w skrajnych przypadkach może zdarzyć się sytuacja, kiedy jedno z dóbr wchodzi do gry rzadko i gracz realizujący taki kontrakt może odskoczyć. Podobnie jak kontrakty, które jednej osobie będą przez całą grę idealnie podchodziły. Są to jednak zdecydowanie wyjątki, niż reguła i nie psuje to gry. Dodatkowo autor zaproponował wariant, w którym wszystkie dobra importowane mają taką samą wartość punktową, co może być rozwiązaniem dla graczy obawiających się wpływu losowości. Dla mnie jednak wycinało to zbyt dużą i ważną części gry, jaką jest pilnowanie płynnej wartości poszczególnych towarów.

Clans of Caledonia przeznaczone są dla maksymalnie czterech osób i powinny potrwać około pół godziny na gracza, choć w ogranym gronie można partię czteroosobową rozegrać w dziewięćdziesiąt minut. Gra bardzo dobrze się skaluje, choć w rozgrywce dwuosobowej jest mały problem „techniczny". Gramy wtedy na mniejszej mapie, a pola niedostępne dla graczy pokryte są mgłą, co niestety nie jest odpowiednio widoczne na pierwszy rzut oka. Niemniej we wszystkich wariantach gra się równie dobrze, a dzięki wykonywaniu po jednej akcji, rzadko kiedy musimy dłużej poczekać na swoją kolej. Przy dwóch graczach łatwiej jest pilnować poczynań przeciwnika, w rozgrywce czteroosobowej większy jest tłok na planszy i zmiany cen na rynku. W **Klanach...** nie znajdziemy bezpośredniej interakcji, jednak absolutnie nie można nazwać ich wieloosobowym pasjansem. Musimy pilnować przeciwników, ponieważ ich działania mają spory wpływ na nasze plany. Podebranie kontraktu, zmiana ceny towaru lub zajęcie pola na planszy są na porządku dziennym.

Gra oferuje również wariant solo. Nie mamy w nim wirtualnego przeciwnika, gramy sami, a co rundę losowo usuwany jest jeden kontrakt i zmieniane są ceny trzech towarów. Naszym celem jest zdobycie w tych warunkach jak największej liczby punktów i porównania ich z dostępną w instrukcji tabelką, która mówi, jak dobrze nam poszło. Choć uwielbiam eurogry, to jednak niezbyt lubię tryby solo, w których jedynym celem jest pobijanie naszych wcześniejszych wyników. Do gry samemu zdecydowanie wolę bardziej losowe, emocjonujące gry, które z kolei niezbyt lubię w większym gronie. Jeśli ktoś jednak lubuje się w wykręcaniu jak najwyższych wyników punktowych, **Klany Kaledonii** powinny mu się spodobać, ponieważ ogólne odczucie jest podobne do partii wieloosobowych. Przy znajomości zasad gra solo zajmuje około dwudziestu-trzydziestu minut.

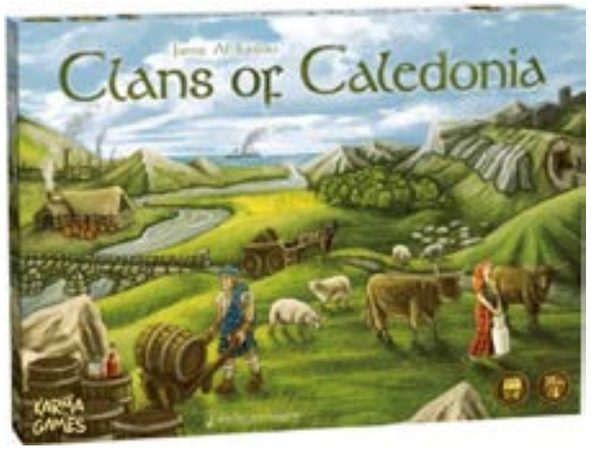
W każdej partii robimy w zasadzie to samo, czyli realizujemy kontrakty, jednak gra jest zaskakująco regrywalna. Zlecenia, cele punktujące co rundę i dające dodatkowe akcje porty wchodzą do gry losowo. Plansza każdorazowo składana jest z czterech dwustronnych części, co daje wiele różnych układów. Każdy z graczy kieruje innym, posiadającym asymetryczne zdolności klanem, jak również zaczyna z różną pulą zasobów. Samo wypełnianie kontraktów jest na tyle złożone, że nie grozi nam nuda.

Clans of Caledonia to produkt rzemieślniczy najwyższej klasy. Świetna, znakomicie zaprojektowana i policzona gra, która mimo pewnej wtórności zastosowanych rozwiązań daje zaskakująco dużo frajdy podczas gry. Z jednej strony niemal każdą z zastosowanych mechanik już gdzieś widziałem, z drugiej jednak są wymieszane i podane w niesamowicie smacznej formule. Zdecydowanie bardziej wolę taką „wtórność" od planszówkowych abominacji, sztucznie silących się na oryginalność. Życzę nam wszystkim, żeby każda gra w tak genialny sposób czerpała z innych tytułów, jak robią to **Klany Kaledonii**. Jest to świetna, bardzo grywalna pozycja, dla mnie jedna z najlepszych gier ubiegłego roku, ustępująca wyłącznie **Pulsarowi 2849**.

Clans of Caledonia

Zrecenzował: Maciej „mat_eyo" Matejko

Liczba graczy: 1-4 osób
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 30 minut na osobę
Cena: 259,95 złotych



- świetna implementacja rozwiązań znanych z innych gier,
- bardzo dobre wykonanie,
- spora możliwość kombinowania, mimo prostych zasad.

- dla niektórych losowy dociąg kontraktów może być nie do przełknięcia.

Planszowe kwiatki Kwiatosza

od klimatu zgrabnego ocal nas Panie

autor felietonu:

Maciej „Kwiatosz" Kwiatek

Prowadziłem swego czasu w świętej pamięci drukowanym Świecie Gier Planszowych rubrykę poświęconą ustępstwom klimatycznym na rzecz mechaniki. Idealnym przykładem, który jednocześnie sam tłumaczy, o co w takich ustępstwach chodzi jest Stone Age. Konkretnie – akcja pozyskiwania drewna. Tam oto możemy wysłać dwóch drwali do lasu i jeśli źle rzucimy, to oni w tym lesie nie znajdą drzew... albo są leserami, co dla szefa wioski na jedno wychodzi (może jedynie świadczy o jego naiwności). Wydaje mi się jednak, że przykład ze Stone Age został zdetronizowany, a nawet zostawiony daleko z tyłu.

Francuzi walczą z klimatem

Klasyczne żarty o odwadze bojowej Francuzów, tradycyjnie tworzone dla wzmocnienia brytyjskiego morale, są oczywiście stereotypowe i krzywdzące, wygodnie pomijają chociażby pierwszą wojnę światową. Niemniej niektórych bawią, pozwolę sobie się więc nimi posłużyć. Otóż Francuzi wycofują się nie tylko w obliczu wroga, ale również w obliczu narracji związanej z wrogiem. Konkretnym obiektem żartów jest w tym wypadku Grégory Oliver, autor **Ocalonych**. Zarzut dotyczący **Ocalonych** i ich swobodnego podejścia do kwestii klimatu jest powszechnie znany – oto cała gra polega na tym, że mamy kilka plemion, które przetrwały wojnę nuklearną. Zgrzyt następuje już w samym wstępie fabularnym – grupka najlepiej radząca sobie w niegościnnym środowisku będzie mogła je opuścić i dołączyć do mitycznego konwoju. Czyli ci, którzy by tu przeżyli, wyjeżdżają, a reszta umiera.

Psychologia opisuje zjawisko reaktancji – w prostych słowach jest to opór wobec nacisku. Niekiedy przyjmuje formę odmrożenia sobie uszu na złość mamie. Jest to rodzaj oporu, który cechuje mnie w dyskusjach internetowych z marudami. Czepianie się tego fragmentu klimatu obudziło mój sprzeciw, więc bardzo logicznie sobie wytłumaczyłem: konwój nie utrzyma przy życiu wszystkich, do odbudowy świata potrzeba najlepszych, więc logiczne jest pozostawienie na pewną śmierć wszystkich suboptymalnych członków społeczności. Zadowolony kupiłem grę. I usiadłem do instrukcji.

O rany, rany, klimat jest niedoceniany

Nie sposób pominąć faktu, że **Ocaleni** to gra wydana przez Rebel.pl, czyli wydawcę również tego pisma, w którym właśnie czytacie krytykę nieudolnej próby przyszycia klimatu. Pozostaje mieć nadzieję, że żaden pracownik wydawnictwa nie przegląda tego tekstu przed puszczeniem do druku (***przegląda - przyp. redaktora***), a korektor doceni prztyczek we francuski nos (docenia - przyp. redaktora). Zarys fabularny **Ocalonych**, poza dostaniem się do konwoju, obejmuje ratowanie ludzi, pozyskiwanie surowców, odbudowę schronów, polowanie na zwierzęta i generalnie to wszystko, czego można spodziewać się po głodnych ludziach żyjących na ruinach cywilizacji. Nadrzędnym celem przetrwania jest propagowanie gatunku, w trakcie partii „ratujemy" też ocalonych. Ratunek polega na tym, że najpierw trafiają oni do śluzy, gdzie myją wychodzących na łowy członków społeczności – ma to zapobiegać skażeniu schronu. To ma jeszcze sens. Jednakże, kiedy już przestawimy takiego człowieka do innego zajęcia, okazuje się, że w naszym schronie panuje niewolniczy system pracy: raz przypisany do kręcenia kurkiem w lewo silny Indianin będzie już nim tak kręcił do śmierci. Nie można przemieszczać ludzi pomiędzy pomieszczeniami.

Pozyskiwanie ludzi działa tak, jak pozyskiwanie jaj: wysypujemy ziarno i czekamy aż najedzone kury zniosą jajka. Rozsypujemy przed bazą zasoby (surowe mięso, konserwy, wodę) i czekamy aż ocaleni się pojawią. Zapędzamy ich wtedy do niewolniczej pracy i karuzela ocalenia się kręci. Zastanawiało mnie czy deszcz wyciąga przetrwańców post-nuklearnych na powierzchnię podobnie jak dżdżownice. Prawdopodobnie jednak deszcz jest skażony, więc to tak nie działa. Punkt dla Francuza, przegrywa na razie z honorem.

W sile ustępstwo

Każdy szef plemienia post-nuklearnego ma czterech zaufanych ludzi, którzy umieją więcej niż tylko obracać kurkiem w lewo. To oni wychodzą w dzień na polowanie i po algi, różnią się też siłą, cecha ta przyjmuje wartości trzy, trzy, cztery, pięć. Brzmi to sensownie – silniejszy może więcej, liczba więc obejmuje liczbę profitów, jakie taki zausznik szefa będzie czerpał z danej lokalizacji. Idziemy na polowanie – świetnie, silny chłopek przynosi niedźwiedzia, słabeusz ciągnie psa za ogon, pewnie mopsa. Oczyszczamy wodę? Idealnie, silniejszy chłopek ma więcej rąk, przyniesie więc więcej wiader wody. Amunicja? Oczywiście, że między trzema a pięcioma magazynkami różnica w wadze jest tak olbrzymia, że tylko Žydrūnas Savickas da radę wziąć większą ich liczbę. Jest jednak jedno pole, które jest szczególnie zabawne w kontekście siły – statek towarowy. Znajdziemy tam konserwy i dodatkowych ludzi do niewolniczej pracy. Logika „silniejszy może więcej" działa tu bezbłędnie – mocniejszy zawodnik uniesie więcej konserw. Kiedy jednak chcemy silniejszym (np. „czwórką) wziąć mniej konserw, ponieważ pole dla „czwórki" jest już zajęte, okazuje się, że nie możemy. Nie wiem – czy to poniżej jego/jej godności, czy gra nie dopuszcza do marnowania talentu, ale po prostu nie można użyć pola dla słabszego zawodnika. Rozważałem tutaj, że może to ocalona babeczka boi się iść ze zbyt silnym człowiekiem z karabinem

i w skórach pokonanych ~~wrogów~~ zwierząt. Ale nie udało mi się przekonać siebie samego, jak na świat post-nuklearny to trochę za wybredna babeczka czekająca na rycerza nie tylko na białym koniu, ale także z konkretnym BMI (bo, przypominam, od większej muskulatury BMI też rośnie).

Miastowy nie ogarnie

Skrajnie irytujące okazuje się ustępstwo klimatu wobec mechaniki w kwestii miast. Ja rozumiem, zagłada, pamięć o funkcjonowaniu miast mogła nieco przygasnąć pod pokrywą śniegu nuklearno-zimowego. Mamy dostępne dwa miasta. W każdym – ten sam zestaw TMP (Typowego Miasta Post-nuklearnego): woda święcona (jak święcona to, według tej gry, nieskażona, bo przecież pył radioaktywny do aspersorium nie wpada); deska (deska! – a tymczasem można iść do lasu po całe drzewa! Ale chłopek roztropek wystrzela dwa magazynki i spędzi cały dzień na przywiezieniu deski z miasta…); pusta szafka (no ma to sens, w mieście jest czas obejrzeć tylko jedną rzecz i czas wracać), sterta złomu (daje metal, co ciekawe, ze statku i z wesołego miasteczka złomu pozyskać się nie da). Są też sensowniejsze rzeczy typu jedzenie i amunicja, można nawet znaleźć latarkę. Jeśli jednak znajdziemy dwie latarki – o biada, fair play po zagładzie jest silny i nie można mieć dwóch latarek. Przecież: „A komu to potrzebne? A dlaczego?". Mamy czterech agentów do zadań specjalniejszych niż mopowanie twarzy ocalonym, ale dwóch do kopalni nie pójdzie, bo się nie lubią, więc dwa kilofy im nie są potrzebne. No przecież. A jak się zepsuje? To naprawimy, po apokalipsie nie będzie zapasowych przedmiotów!

Naprawa to kolejna chwalebna porażka projektancka w starciu z klimatem. Każde wyposażenie jest na początku zepsute, co ma sens, gdyż uciekający zabrali przede wszystkim przedmioty nadające się do użytku. Ponieważ jednak zasobów jest ograniczona liczba rodzajów, to łom naprawiamy za pomocą trzech kawałków metalu. To co w takim łomie działało, skoro nie metalowa część? Dla różnicowania przedmiotów musi się je różnie naprawiać. Dlatego całkiem metalowy łom naprawiamy samym metalem, ale całkiem metalowy potrzask naprawiamy metalem i drewnem. No mogli się chociaż postarać i narysować potrzask, który ma jakiś drewniany element. Plecak naprawiamy za pomocą trzech desek. Może mniej bym się czepiał, gdyby w instrukcji nie było wprost napisane: są to znaczniki drewna. Pewnie, można zrobić sznurek z gałązek, ale można też metal traktować jak igłę i jednak wykorzystać coś więcej niż deski do naprawy plecaka.

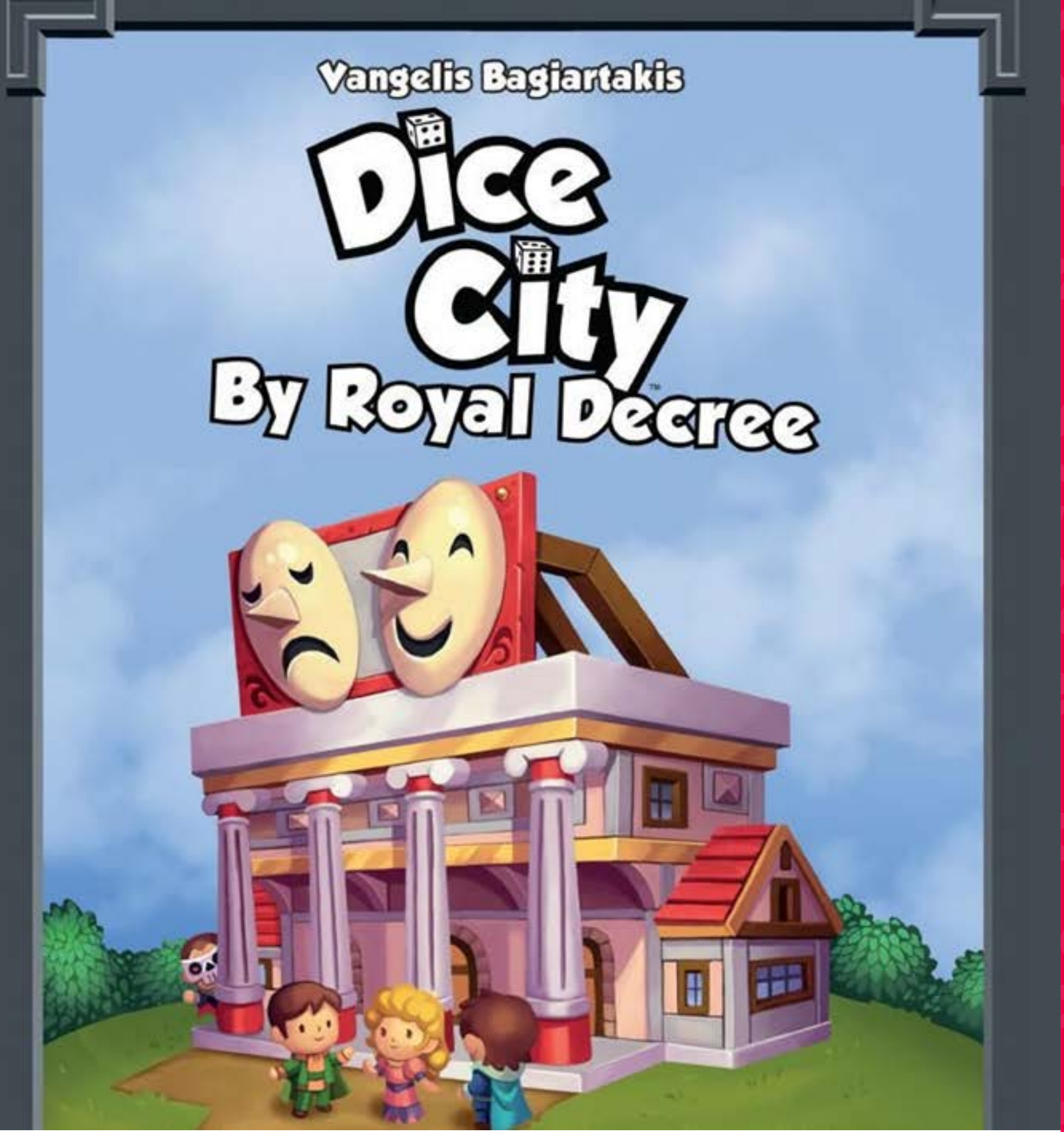
Niefortunne tłumaczenie „skrzynki na amunicję" na „skrzynkę z amunicją" sprawia, że przedmiot wydaje się bezsensowny, ale nie będę się czepiał, ponieważ pozwala po prostu przynieść więcej amunicji. Na pewno będę się czepiał karty dostępu do tamy. Na tamie, dzięki mikroczipom, możemy oczyścić wodę. Jeśli jednak mamy plastikową kartę (naprawioną deską, mikroczipem i metalem), już nie musimy wydawać czipa na aktywację systemu uzdatniania wody. To jest bowiem karta dostępu, więc wchodzimy do tamy bez kłopotu. Tak, nie ma to żadnego sensu fabularnego.

Mamy zadanie do wykonania!

Solidna porcja bzdur mieści się też w zadaniach do wykonania. Rozumiem, że potrzebne są jakieś zasoby do wydawania. Ale przepędzanie radioaktywnych chmur za pomocą czterech mikroczipów i dwóch kawałków metalu ma sens jedynie, jeśli zbudujemy inteligentny wentylator. Wielkości boiska. Bardzo podoba mi się też walka z ogólnymi niedoborami (czyli brakuje wszystkiego i wszędzie) za pomocą amunicji oraz mikroczipów. Strzelając do innych, którzy też niewiele mają, sprawiamy, że nagle wszyscy mają więcej. Nawet Lenin tak daleko nie zabrnął i jednak uważał, że trzeba mieć komu odebrać.

Skąd tyle niechęci?

Rzadko zdarza mi się być tak zirytowanym na grę. Rozumiem, że to fani zrobili tej grze część krzywdy, prezentują ją jako zgrabne euro z sensownym (mniej lub bardziej) klimatem. Zwykle zarzutem wobec takich gier jest, że klimat się nie klei do mechaniki. Tutaj jest jednak wprost jej wrogiem. Ktoś wymyślając rozwiązania, miał pewnie świetny pomysł, jednak testerzy wydawnictwa zrobili mu z tego sieczkę. No albo zrobił grę, dostał klimat, musiał łatać. Ale, niestety dla gry, nie załatał.



Dice City: By Royal Decree

z dużej chmury mały deszcz

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

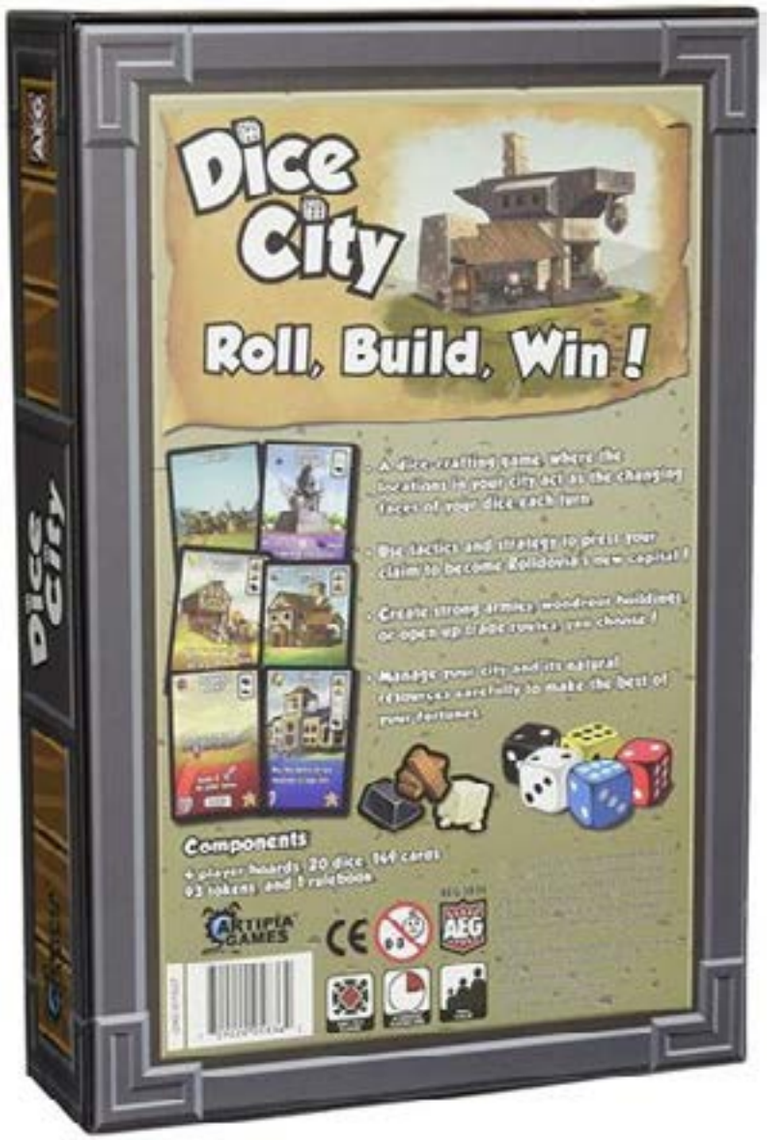
W zeszłym miesiącu recenzowałem na łamach Rebel Timesa All That Glitters – niewielkie rozszerzenie do gry Dice City Vangelisa Bagiartakisa. Czas na kolejny produkt z serii, tym razem dodatek nieco większy, zatytułowany By Royal Decree.

W pudełku znajdziemy pięćdziesiąt siedem nowych kart, żetony Siły Armii, niewielką dwustronna planszę, cztery sześciościenne kostki oraz dwunastostronicową instrukcję w języku angielskim. Wszystkie komponenty prezentują poziom znany z wersji podstawowej: są bardzo solidne, czytelne i ładnie zilustrowane. Rozłożone na stole **Dice City** przyciąga uwagę, ciesząc oczy kreskówkową, kolorową stylistyką, a **By Royal Decree** nie zmienia tego bardzo pozytywnego odczucia. Jest spójnie, estetycznie i całkiem porządnie pod względem jakości produkcji. Może bez fajerwerków, ale nie ma się do czego przyczepić. Warto też zaznaczyć, że w dodatku nareszcie pojawiły się żetony Siły Armii. W końcu nie musimy za każdym razem pamiętać wartości swojego poziomu militarnego, wystarczy po wykorzystaniu swoich czerwonych lokacji wziąć odpowiednią liczbę znaczników. Nie trzeba też dokładnie przypatrywać się planszom przeciwników, szacując ich możliwości ataku na nas – wszystko po prostu widać jak na dłoni.

By Royal Decree wprowadza do mechaniki kilka nowości. Oczywiście pojawiły się kolejne budynki o ciekawych i mocnych zdolnościach, a także kilka z nowym słowem kluczowym: Presence. Z takich lokacji można korzystać wyłącznie wtedy, gdy na naszej planszy wciąż znajduje się określona na karcie liczba kostek – są bardzo przydatne, choć trudne do aktywowania. Nowe budynki to jednak nie wszystko. Na początku rozgrywki każdy gracz dobiera trzy karty z osiemnastokartowej talii Planów Królowej, jedną z nich zachowuje dla siebie, drugą wykłada na stół jako plan możliwy do zrealizowania dla wszystkich, trzecią odrzuca. Karty Planów to dodatkowe cele, za których osiągnięcie można podczas gry otrzymać punkty zwycięstwa. Związane są ze wznoszeniem budynków, np. pięć punktów za posiadanie w swoim mieście zestawu dwóch lokacji każdego typu, trzy punkty za zapełnienie wszystkich czterech rogów planszy, itp. Kolejna zmiana związana jest z dodatkową planszą handlu. W swojej kolejce gracz rzuca jedną kością więcej i umieszcza ją na odpowiednim polu osobnej, małej planszy zawierającej rząd sześciu budynków. Wylosowanej lokacji można użyć, płacąc za to położeniem na niej jednego dowolnego surowca. Jeśli na danym polu leżą już jakieś znaczniki, można zamiast korzystać z jego zdolności, po prostu wziąć je do swojej puli.

Na pierwszy rzut oka rozwiązania wprowadzone w dodatku sprawiają wrażenie ciekawych, ale czy uzasadniają wydanie na **By Royal Decree** aż stu piętnastu złotych? Moim zdaniem nie. Karty Planów Królowej to fajny pomysł, ale nagrody za ich realizację są niewspółmierne do jej trudności. Plany w dużym stopniu determinują to, jakie budynki będziemy kupować i w jakiej kolejności, a kilka punktów otrzymanych za osiągnięcie swojego celu rzadko kiedy przechyla szalę zwycięstwa na naszą korzyść. Lepiej skupić się na innych działaniach, a Plany wykonywać niejako „przy okazji". Podobnie jest z planszą handlu – nie wykorzystuje się jej często, głównie ze względu na konieczność płacenia surowcami. Te są w **Dice City** towarem deficytowym i czasem nawet jeden znacznik może okazać się na wagę złota. Planszę handlu traktować należy jako urozmaicenie, swoiste „koło ratunkowe", z którego skorzystamy, nie mając innego wyjścia, ale będzie to miało miejsce nie częściej niż kilka razy na partię. Kostką handlu rzucamy zaś co rundę i co rundę musimy ją umieścić na planszy, co trochę niepotrzebnie wydłuża czas rozgrywki, niewiele do niej wnosząc. Mało zmienia się też w kwestii interakcji między graczami, która pozostaje na znanym z „podstawki", bardzo niskim poziomie. Właściwie jedyna nowość, którą mogę jednoznacznie ocenić jako przydatną, to wspomniane wcześniej karty lokacji ze słowem kluczowym Presence. Ich zdolności są na tyle mocne, że chce się ich używać za każdym razem, gdy to możliwe.

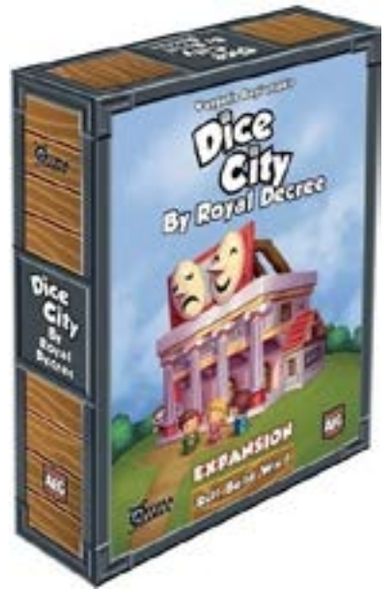
W grach planszowych szczególnie cenię proste mechaniki, które dają jednak dużo opcji do kombinowania i planowania. Tymczasem grając w **Dice City** z dodatkiem **By Royal Decree**, odnoszę wrażenie, że nowe rozwiązania niepotrzebnie komplikują tę w sumie bardzo zgrabnie zaprojektowaną grę i wcale nie nadają jej więcej głębi. Często korzystać będziemy z bardzo fajnych nowych budynków i ułatwiających orientację w grze znaczników Siły, ale Plany Królowej i plansza han-



dlu to elementy, bez których można się spokojnie obejść. Oferują wprawdzie pewne urozmaicenie, ale jednocześnie sprawiają wrażenie doklejonych na siłę do podstawowej mechaniki. W przeciwieństwie do małego **All That Glitters**, duży dodatek **By Royal Decree** nieszczególnie mnie zachwycił i sądzę, że nawet oddani fani gry Bagiartakisa, którzy mają na koncie wiele rozegranych partii, nie potrzebują go do szczęścia. Zwłaszcza, że za dość wygórowaną kwotę, stanowiącą 75% ceny wersji podstawowej, dostajemy nie tylko dużo mniej komponentów, ale też i mechanicznego „mięska".

Dice City: By Royal Decree
Zrecenzował: Piotr „Żucho" Żuchowski

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 14+
Czas gry: 60 minut
Cena: Cena: 115 złotych



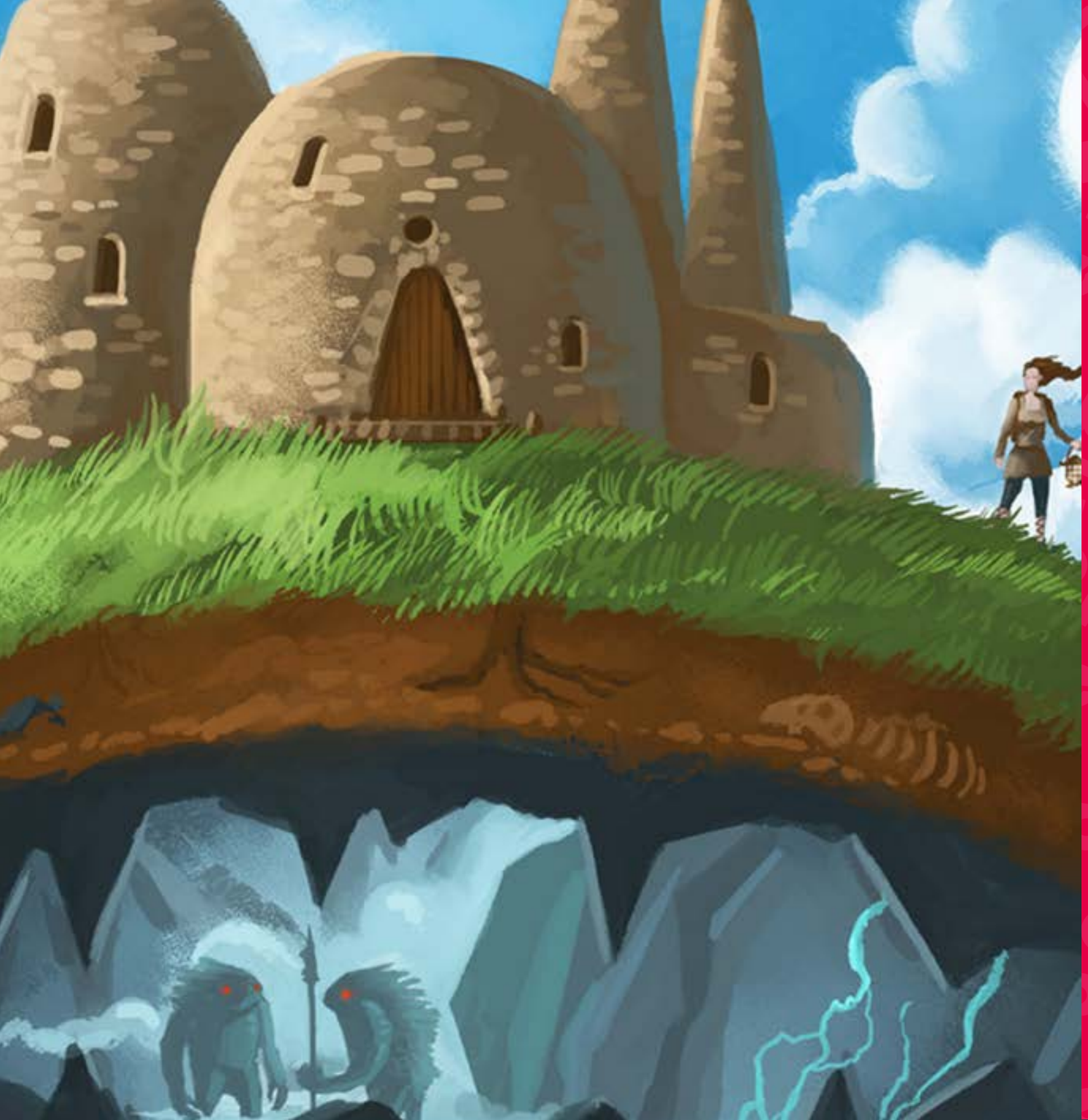
✓
- nowe karty budynków,
- żetony Siły Armii.

✗
- wysoka cena w stosunku do „podstawki",
- większość nowych elementów jest mało przydatna i w niewielkim stopniu wpływa na rozgrywkę.

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



Górą i Dołem

wioska
w jaskiniach

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

Ryan Laukat to człowiek orkiestra. Nie tylko projektuje gry, ale również sam je sobie ilustruje. Dzięki temu nie ma problemów ze spójnością grafiki z mechaniką i klimatem. Dodatkowo jego gry zawierają ciekawe połączenia różnych mechanik. Above and Below, wydane u nas przez Barda jako Górą i Dołem, to połączenie budowania miasta z paragrafówką oraz zarządzaniem pracownikami.

Historia jest prosta. Twoja wioska została zniszczona przez barbarzyńców i teraz szukasz z ocalałymi nowego miejsca na świecie. To samo przytrafiło się też innym wioskom, ponieważ w Górą i Dołem mogą grać cztery osoby. Wszyscy trafiają w jakieś piękne miejsce i muszą tam zbudować swój nowy dom.

Gracze dostają własną planszę wioski, na której umieszczają startowych mieszkańców. Dostają też pierwszy budynek, od którego zaczną budowę swoich osad.

Siłą napędową całej zabawy są oczywiście mieszkańcy wioski. To ich wysyła się, aby wykonywali wszelkie zadania. Te mogą być bardzo proste. Popracuj i zdobądź pieniądze dla wioski. Albo idź do budynków, które są zbudowane i zbierz z nich dobra, które produkują. Do każdego takiego zadania można przypisać jednocześnie kilku mieszkańców, dzięki czemu zdobędziemy więcej kasy lub dóbr.

Są też jednak akcje bardziej skomplikowane, do których potrzeba specjalnych umiejętności. Na szczęście nasi mieszkańcy potrafią się specjalizować w kilku rzeczach. Jeśli będziemy chcieli wybudować budynek, trzeba do tego zadania wysłać gościa z symbolem młotka (i trzeba mieć kasę na to, co chce się zbudować). Budynki są ważne, ponieważ zapewniają punkty, a także dodatkowe rzeczy, które mogą przełożyć się na nasz końcowy wynik. Te rzeczy to na przykład łóżka pozwalające na odpoczynek naszych mieszkańców między turami. To również wszelakie towary i produkty, dzięki którym dostaniemy co turę więcej złota, a także na końcu gry przełożą się na punkty. To specjalne zdolności uruchamiane w trakcie wykonywania różnych akcji. To także specjalne możliwości zdobycia na koniec gry punktów za różne osiągnięcia w trakcie gry. Budować można na powierzchni, a także pod powierzchnią (stąd tytuł gry), ale aby móc zbudować coś pod ziemią, trzeba mieć zbadane jaskinie, o czym nieco dalej. Na początku w wiosce jest jeden budowniczy, a jeśli chcemy budować więcej niż jeden budynek na turę, to kolejnych trzeba zwerbować.

Werbunek to też akcja dla specjalisty. Tym razem powinien mieć on symbol pióra, aby mógł iść na plac i zapłacić za nowego obywatela naszej małej miejscowości. Co ważne, taki mieszkaniec wspomoże nas swoimi umiejętnościami dopiero w kolejnej turze, ponieważ sam proces rekrutacji męczy okrutnie w tym świecie.

Ostatnią akcją, która w pewien sposób jest specjalistyczna, ale nadają się do niej wszyscy nasi ludzie, jest wyprawa. Ten element gry jest jednym z ciekawszych.

Jako akcję możemy wysłać minimum dwie osoby do jaskiń, aby zbadały je, zdobyły jakieś ciekawe dobra, a dodatkowo zapewniły miejsce do budowania budynków podziemnych. Badanie jest tą częścią gry, gdzie zaczyna się przygodowa paragrafówka. Gracz ciągnie kartę jaskini i rzuca kością. Rzut konsultuje z wylosowana kartą jaskini i poznaje numer przygody, jaką musi przeczytać z Księgi Przygód. A właściwie nie on tylko inny gracz, aby nie popsuć niespodzianki. Przygoda jest zwykle krótka. Opisuje, co postacie wysłane do jaskiń znalazły pod ziemią i jakie są opcje działania. Na przykład mogły znaleźć jezioro i do wyboru mają łowienie ryb, zanurkowanie w poszukiwaniu skarbu albo pójście dalej. Inny przykład to spotkanie handlarza, od którego można coś kupić albo go okraść. Do każdego wyboru jest przypisana jakaś nagroda (której oczywiście nie zdradza się na początku), a także bardzo często poziom trudności (który się zdradza podejmującemu decyzję, żeby nie wpuścić go w maliny). Gracz następnie podejmuje decyzję, jaką ścieżkę wybiera i stawia czoła konsekwencjom.

Czasem te konsekwencje to po prostu kolejny paragraf do odczytania, bez żadnych testów i męczarni. Częściej jednak gracz będzie musiał sprawić, aby wysłani na wyprawę mieszkańcy zdali jakiś test. W tym celu dla każdego mieszkańca będzie musiał rzucić kostka i sprawdzić, ile punktów Wyprawy wygeneruje taki mieszkaniec. Każdy z nich ma bowiem na swoim kaflu informację, ile punktów Wyprawy generuje w zależności od rzutu kostką. Niektórzy potrafią dobrze przeszukiwać jaskinie, inni nieco gorzej. Po zsumowaniu tych punktów (i ewentualnym podbiciu wyniku wyczerpaniem poszukiwaczy), gracz dowiaduje się czy zdał test i otrzymał nagrody (a także nową miejscówkę pod podziemny budynek), czy też oblał i musi obejść się smakiem (miejscówka też przepada).

Na końcu rundy gracze sprawdzają, którzy mieszkańcy będą gotowi do pracy w kolejnej. Każdy z nich może odpocząć w łóżku. Jeśli to zrobi, jego kafelek przesuwa się o jedno miejsce w kierunku bycia gotowym do pracy. Jeśli był po prostu zmęczony (bo pracował w tej turze), jest wypoczęty i gotowy do pracy. Gorzej, jeśli był wyczerpany z uwagi na inne wydarzenia. Wtedy staje się „tylko" zmęczony, ale nie może pracować. Oczywiście są dostępne tajemnicze mikstury pozwalające na wypoczywanie bez łóżek albo przyspieszenie odpoczynku, jednak nie są one zbyt łatwe do zdobycia.

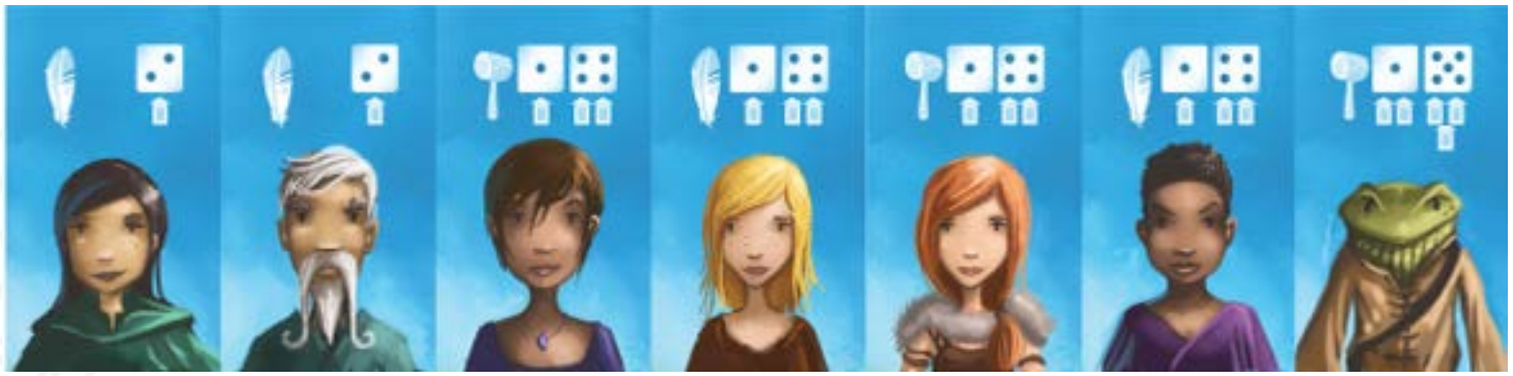
I w taki oto sposób bawimy się przez siedem rund. Siedem rund, w trakcie których gracze naprzemiennie wykonują dostępne akcje swoimi mieszkańcami, do momentu aż wszyscy nie spasują. Gdy skończy się siódma runda, liczymy punkty, aby dowiedzieć się, kto wygrał. Punkty te dostaje się z kart budynków, toru towarów i toru reputacji. Kto ma tych punktów najwięcej, zostaje zwycięzcą.

Pisząc o grze Ryana Laukata, nie sposób nie wspomnieć o szacie graficznej. Wszak sam autor gry jest za nią odpowiedzialny. Oczywiście Laukat ma swój styl. Wygląda to jak malowane kreskówki. Nie zupełnie bajkowe, ale takie dla nastolatków. Kolorowe, choć momentami lekko przygaszone. To kreska, którą (zwłaszcza, jeśli chodzi o postacie) rozpoznaje się z daleka. Mi ten styl graficzny bardzo się podoba.

Górą i Dołem to całkiem ciekawa próba połączenia budowania miasta i paragrafowej przygodówki w lekką hybrydę. Ma jednak jeden problem. Żadna część tej gry nie jest w stanie przeżyć sama przy takim stopniu rozbudowania, a dodatkowo paragrafówka szybko zaczyna się powtarzać. Skryptów nie jest wiele (około dwustu) i nie trzeba wielu rozgrywek, żeby móc trafić na znaną już sytuację. Im częściej gramy, tym częściej najciekawszy element gry nie będzie dawał takiej frajdy jak na początku, a wręcz zacznie nudzić. A bez skryptów i poczucia przygody, gra zamienia się w standardowe euro o budowaniu domków i zbieraniu zasobów z zarządzaniem robotnikami. Nic tam odkrywczego i też szybko wieje nudą.

No, może kawałek ze zbieraniem towarów na specjalnym torze, dzięki czemu dostajemy na końcu punkty za te towary, a w trakcie gry kasę na starcie tury, jest dość ciekawy. Mechanizm ten wartościuje kolejne pola toru. Każdy towar położony na pierwszym polu jest wart jeden punkt. Ale im dalej towar położymy, tym więcej wart jest każdy żeton. Dodając do tego fakt, że towary mają różną częstość występowania i to, że ten sam towar nie może leżeć na więcej niż jednym polu, dostajemy ciekawy problem. Czy wstawiamy towary jak leci, dostając pewnie mniej punktów, ale zarabiając coraz więcej kasy co turę, czy też czekamy do końca i ustawiamy towary jak najbardziej optymalnie, aby zgarnąć masę punktów, ale biedujemy z kasą w trakcie gry.

Góra i Dołem to dość prosta gra, którą można spróbować wciągnąć kogoś w świat planszówek, a na pewno można zaproponować jako grę „drugiego kroku". Tyle, że trzeba uważać, aby nie przedawkować, ponieważ efekt „wow" po pierwszej rozgrywce szybko mija, kiedy wchodzimy w powtarzalną i mało zaskakująca monotonię. Szczerze mówiąc, wolę pozostałe gry z „trylogii" Laukata, czyli **Islebound** i **Near and Far**, które biorą po połowie **Górą i Dołem** (**Islebound** bierze zasoby i budowanie domków, a Near and Far paragrafówkę) i opierają swoją mechanikę o te elementy.



Górą i Dołem
Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 13+
Czas gry: 90 minut
Cena: 159,95 złotych

✓
- pięknie zilustrowana,
- ciekawe połączenie budowania miasta i paragrafówki,
- mechanizm toru towarów,
- prosta,
- część paragrafowa potrafi zaskoczyć.

✗
- niestety szybko staje się powtarzalna,
- przygody również dość szybko zaczynają się powtarzać.

relacja z festiwalu des Jeux w Cannes

festiwal odwiedził

Michał „Windziarz” Szewczyk

Festiwal des Jeux w Cannes to przede wszystkim święto francuskich wydawnictw. To największa impreza we Francji, podczas której rozdawane są nagrody L'as d'or, a także pokazywane są nowości rynkowe.

Nagroda L'as d'or przyznawana jest w trzech kategoriach – gra dla dzieci, gra familijna oraz gra dla ekspertów. W tej pierwszej kategorii zwyciężył **Outfoxed**, tytuł kooperacyjny, w którym gracze wspólnie muszą odnaleźć złoczyńcę. Gra skierowana jest dla dzieci od lat pięciu i ma w sobie sporo elementu *push your luck*. W tej kategorii nominowane były także **Booum** Haby, a także **Kullerhexe** od Drei magier. Pierwsza to bardzo zabawny tytuł, w którym rzucamy drewnianymi dynamitami do pudełka po to, żeby wydobywać z niego żetony reprezentujące złoto. Podczas rozgrywki liczą się szybkie ręce i duża spostrzegawczość. Druga to pięknie wyglądająca zręcznościowa gra kooperacyjna. Wszystkie nominowane tytuły charakteryzowały się jakąś ciekawostką, jeśli chodzi o wykonanie i wykorzystywane elementy. W **Outfoxed** to dekoder podpowiedzi, w **Bouum** pudełko z podwójnym dnem, a w **Kullerhexe** trójwymiarowe drzewa.

W kategorii gry familijnej zwyciężył **Azul** (o którym pisaliśmy w lutowym numerze **Rebel Timesa**). Pokonał Flamme rouge, czyli bardzo emocjonujące wyścigi kolarskie oraz wydanych w Polsce przez Rebela **Kowali losu** i **Misz masz**. W przypadku tej kategorii nikt nie miał wątpliwości, która gra zostanie nagrodzona. Większe spekulacje dotyczyły gry dla ekspertów. Tu o prym walczyły **Terraformacja Marsa**, **Great Western Trail** oraz **Arkham Horror Gra Karciana**. Co ciekawe, wielu ekspertów jako głównego kandydata do zwycięstwa typowało **GWT**, a nie uwielbianą w Polsce **Terraformację Marsa**. I to właśnie ta druga gra została wybrana, po raz kolejny zdobywając laury najlepszej gry w danym kraju.

Jak zwykle w Cannes pokazywano nowości, które albo zagoszczą, albo już zagościły na francuskich stołach. Moją uwagę zwróciło **Imaginarium**, nowość Bombyx od Bruno Cathali. Patrząc na komponenty, ciężko nie odnieść wrażenia, że ilustracje przygotowywał sam Salvador Dali. Piękne wydanie to nie wszystko, w grze mamy miks wielu mechanik takich jak worker placement lub engine building. Fani Cathali na pewno powinni wyczekiwać tego tytułu. Skoro już o mistrzu mowa, to w Cannes można było zobaczyć i wypróbować najnowszy dodatek do hitowego **Kingdomino**, czyli **Age of Giants**. Nowe płytki i nowe mechaniki na pewno ucieszą fanów tej gry. W Polsce premiera **Magic Maze**, a SitDown idąc za ciosem, wydało wersję dla dzieci – **Kids**. Większe kafelki, kolorowe ilustracje, ładne zwierzątka. Myślę, że to obowiązkowy zakup dla rodziców, którzy lubią ciszę w domu.

Rok 2018 to prawdopodobnie rok gier spod szyldu roll and write. Sukces **Doodle Rush** oraz **Winnicy** na pewno wpłynął na pojawienie się sporej liczby nowych tytułów wykorzystujących tę mechanikę. Na pewno warto będzie zwrócić uwagę na **Penny Papers**, czyli serię gier dla trochę poważniejszych graczy oraz na **Welcome to Your Dream Home**, w którym planujemy sobie jak będzie wyglądał nasz wymarzony dom.

W Cannes można też było pograć i potestować gry, które będą walczyły o swój byt na platformie kickstarterowej. Z najciekawszych wybrałem **Batman the Boardgame** z toną pięknie wykonanych plastikowych figurek. Jeśli graliście w **Conana** i wam się podobało, a w dodatku lubicie uniwersum DC, jest to zakup prawie obowiązkowy. Świetnie prezentuje się też gra z aplikacją od francusko-polskiego wydawnictwa Lucky Duck Games, czyli **Chronicles of Crime**. Gra, w której wcielamy się w detektywów próbujących rozwikłać zagadkę. Świetny pomysł, nietuzinkowe rozwiązania. Ptaszki ćwierkają, że być może pojawi się polska wersja tego tytułu.

Fani **7 Cudów Świata** powinni zacierać ręce. Na horyzoncie bowiem pojawił się nowy dodatek – **Armada**. Gracze otrzymują nową planszę, ze swoją flotą. Podczas budowy kart będą mogli, wydając zasoby, poruszać swoimi statkami. Każdy daje jakieś bonusy, które nie tylko przynoszą punkty, ale pozwalają

na wykonywanie nowych akcji. Dodatek wygląda bardzo fajnie i myślę, że bardzo odświeży ten tytuł graczom.

Podczas Festiwalu hucznie świętowano dziesięć lat **Dixita**. Ogromne karty, spotkania z rysownikami, całe stoisko poświęcone historii, dodatkom i sukcesom tego evergreena. Rzecz niespotykana w Polsce, a szkoda, ponieważ naprawdę niektóre gry zasługują na takie wyróżnienie i podkreślenie ich wpływu na rozwój naszego hobby.

Rising Sun

R jak Rising Sun

zrecenzował:

Tomasz Sokoluk

A jak Amaterasu. Japońska bogini słońca zajmuje najwyższą pozycję w hierarchii shintō. Akcja rozgrywa się w feudalnej oraz mitologicznej, legendarnej Japonii. Kami, zapomniane lecz potężne istoty, powracają do Nipponu i zamierzają odzyskać należne im miejsce. Kami w tym celu zebrały poświęcone im klany. Każdy klan ma jednak własną tradycję i własną wizję. Przewodzący im gracze stoczą między sobą dyplomatyczne i militarne walki o wpływy oraz kontrolę terytoriów.

B jak Bonsai. Gracz kontroluje jeden z sześciu różnych klanów. Każdy klan zaczyna grę w innej prowincji, z innym dochodem, z innym honorem oraz inną zdolnością. Klan Bonsai taniej wystawia warownie i nabywa karty Pór Roku, Koi używa monet, jakby były roninami, Ważki porusza się bez ograniczeń, Żółw traktuje swe warownie jak wojowników bushi – porusza i walczy nimi, Lotos może ogłosić dowolny rozkaz. Dodatek oferuje klany Słońca i Księżyca.

C jak CMON. Wydawnictwo CoolMiniOrNot wie co robi, stawiając na projektanta gier Erica M. Langa. Po wikingach z Midgardu, grzechach z Haven i mafiosach z Wielkiego Jabłka, przyszedł czas na samurajów z Krainy Wschodzącej Wiśni. Kolejny raz widzimy, poza geniuszem projektanta, jego zamiłowanie do okrucieństwa. Kończyliśmy w Walhalli, Piekle, na dnie rzeki Hudson, teraz – popełniając seppuku. Co jeszcze łączy te gry? Nieskomplikowane, szybkie do nauczenia i intuicyjne reguły, pozbawione choćby jednego zbędnego elementu, dające nam znaczną swobodę rozgrywki. Trzeba przyznać, że mało który projektant tak kocha, szanuje i rozpieszcza graczy jak Lang. Co więcej, w przeciwieństwie do gier Uwe Rosenberga, kolejne gry Erica M. Langa różnią się od siebie.

D jak dyplomacja. Laska z filmu **Chłopaki nie płaczą** chciał być ambasadorem i jak Tony Halik jednać się z plemionami, wypalając „stuff". W grze negocjujesz z klanami, pijąc herbatę. Ceremonia picia herbaty rozpoczyna każdą z trzech rund gry, nazywanych tutaj sezonami: od wiosny, lata i jesieni. Możesz zaproponować komuś sojusz, co zapewni każdemu z was określone premie oraz do pewnego stopnia bezpieczeństwo. Z drugiej strony sojusz może ograniczać twoje plany i nie zawsze jego zawarcie będzie opłacalne. Klany rywalizują ze sobą i ostatecznie tylko jeden z nich zwycięży. Możesz też zawrzeć sojusz, aby w odpowiednim momencie zdradzić. Dzięki sojuszom gra wygląda za każdym razem inaczej, pozwala nam podejmować kluczowe decyzje oraz daje poczucie, że spotkaliśmy się przy planszy nie z żetonem i figurką, ale z żywym przeciwnikiem.

E jak Edo. Ogromna plansza zachwyca urodą i funkcjonalnością. Jej obrzeża zajmują pola porządkujące rozgrywkę, zaś centrum mapa Japonii. Klany walczą o przejęcie kontroli nad różnymi terytoriami – Kiusiu, Sikoku, Nagato, Kansai, Kioto, Edo, Oshu, Hokkaido. Gra promuje zajmowanie w każdym sezonie innych terytoriów. Ten prosty pomysł na punktowanie wywraca typową rozgrywkę area control do góry nogami. Tutaj nie przejmujemy ziemi na stałe. Zdobywamy prowincję, po czym w kolejnym sezonie zostawiamy ją i ruszamy na kolejną. To sprawia, że nie bijemy się tylko z sąsiadami, ale każdy z każdym. Wszyscy są zaangażowani w walkę o terytoria.

F jak fazy. Każdy sezon to fazy dyplomacji, polityki, bogów i wojny. W fazie działań politycznych pierwszy gracz w tajemnicy wybiera jedną z losowych czterech akcji. Tę akcję wykonuje po kolei każdy gracz – dokłada żołnierzy na planszy lub polach bogów, porusza nimi, kupuje zdolności lub otrzymuje monetę. Pierwszy gracz korzysta z tego, że wybraną akcję wykonuje po wszystkich, znając rezultaty ich działań. Otrzymuje również bonus – specjalną akcję, czyli dodatkowy żołnierz, warownia, zakup zdolności po niższej cenie lub zbieranie dóbr z zajmowanych prowincji. A teraz najciekawsze – sojusznik tego gracza również otrzymuje ten bonus! Wskazane jest dogadywanie się, a nawet przekupywanie sojusznika, aby wybrał akcję korzystną dla nas.

G jak godziny. Rozgrywka powinna trwać dwie godziny, ale może więcej, jeśli gracze długo zastanawiają się nad swym ruchem. Ciekawa zależność: lepsza znajomość gry dodatkowo wydłuża ten czas, gdyż doświadczeni gracze są świadomi większej liczby opcji. Wieloaspektowość jest ogromną zaletą gry, nawet jeśli czasem trzeba poczekać na swoją kolej.

H jak honor. Kami, Honor, Nippon! Akurat w przypadku Japonii słowo honor nie jest tylko pustym sloganem na koszulce. Honor jest wyczuwalnym elementem gry. Wyższy honor decy-

duje o kolejności oraz pozwala wygrać każdy remis. Ponieważ większość rezultatów oscyluje wokół remisów, honor jest rozstrzygający. Honor zwiększamy, popełniając seppuku w czasie bitew. Często poświęcamy jedną z naszych armii, aby dzięki zdobytemu w ten sposób honorowi zwyciężyć inną bitwę.

I jak immersja. **Rising Sun** nie jest grą przygodową, fabularną ani paragrafową. To przede wszystkim walka o kontrolę nad terytoriami. Walki rozstrzygane są licytacją, bez jakiegokolwiek rzutu kością. Za element „losowy" odpowiadają sami gracze, gdy dokonują różnych wyborów. Wybory odpowiadają za emocje związane z grą. W grze doświadczymy wielkich momentów i spektakularnych zagrań, które na długo zapadają w pamięć.

J jak Japonia. Piękno i bogactwo gry cieszy oko i zachęca do wejścia w jej świat. Gra pozwala zapoznać się z geografią, kulturą i mitologią Nipponu i zachęca do samodzielnego pogłębienia tematu. Efekty nippomanii w Polsce są namacalne – cztery tysiące osób weźmie udział, a dwadzieścia pieć wyraża zainteresowaniem wydarzeniem na Facebooku „Kurs origami z kiełbasy".

K jak Kickstarter. Komponenty, wykonanie, figurki… To wszystko stoi na najwyższym poziomie. I ma swoją cenę. Ktoś powie, że za sto dolarów kupi dwie lub trzy inne gry. Z drugiej strony, gdy spojrzymy na zawartość **Rising Sun**, ta byłaby w stanie obdarować te dwie lub trzy gry. Tyle też zajmuje miejsca na półkach (dwa bardzo duże i dwa małe pudełka).

L jak licytacja. Wojownicy zamiast brać udział w walce o terytoria mogą zostać wysłani do świątyni. W każdej ze świątyń sprawdza się siłę wojowników i zwycięzca otrzymuje profity określonego boga. Również bitwy rozstrzygane są poprzez mechanizm licytacji, tyle że niejawnej. Z pomocą monet uczestniczy obstawiają cztery pola. Seppuku eliminuje nasze figurki, ale zwiększa honor i daje punkty zwycięstwa. Wzięcie jeńców osłabia siłę przeciwnika oraz zapewnia dodatkowy dochód w kolejnym sezonie. Najęcie roninów daje dodatkową siłę. Cesarscy poeci dają punkty zwycięstwa za pokonanych wrogów. Zwycięzca bitwy otrzymuje kafelek danego terytorium, przegrany traci wszystkie figurki stojące na nim. Rezultaty bitew są nieprzewidywalne. Obstawiamy pola, starając się przewidzieć, co wybierze przeciwnik. Co więcej, można wygrać bitwę, przegrywając ją - za seppuku i cesarskich poetów możemy otrzymać więcej punktów zwycięstwa, niż zdobywając daną prowincję.

M jak minimalizm. Lang połączył kilka mechanik – kontrolę terytoriów, licytację, negocjacje między graczami. Wszystko jest proste, przejrzyste. Nie znajdziesz tu jednego zbędnego elementu. Imponuje łatwością przyswajania zasad: po przeczytaniu instrukcji można gładko przejść do rozgrywki. To jest właśnie gra Langa – genialna w swej prostocie.

N jak negocjacje. Podstawowy element gry. Gra daje duży bonus za łączenie się w pary – dodatkowe figurki, budynki, zbiory. Pojawia się pytanie, a co jeśli gracz jest kiepskim dyplomatą, ponieważ pracuje na przykład w polskim MSZ? Przy parzystej liczbie graczy ten problem nie istnieje, gdyż każdy znajdzie swoją parę. Przy trójce i piątce graczy ktoś zostaje bez pary. W takim składzie lepiej grać z osobami skorymi do rozmów. Wtedy rozgrywka będzie nawet ciekawsza niż we czwórkę lub szóstkę. Mając konkurencję oraz perspektywę grania samemu, o zawarcie sojuszy trzeba zabiegać, a nawet przekupywać innych graczy. Polecam grę w trójkę i piątkę, ale w sprawdzonym składzie. Parzyście można grać z każdym typem gracza.

O jak Oni. Oni, czyli demony mogliśmy poznać, obserwując zbiórkę na Kickstarterze. Twórcy pokazując ich imponujące figurki, uwiedli niejednego gracza (dokładnie to 31,262 osób). Każdy potwór wchodzi do gry po tym jak kupimy odpowiadającą mu kartę (Karta Sezonu). Oni posiada dużą siłę lub wprowadza do gry ciekawy efekt. Raz pozyskany potwór pozostaje z nami do końca gry. Potwory wprowadzają koloryt i urozmaicają rozgrywkę, jednak gra nie jest wyścigiem zbrojeń i nie wygrywa ten, kto zbierze więcej tych potężnych istot. Dodatkowo część z potworów posiada większą siłę, gdy gracz ma niski honor. Wyśmienicie równoważy to rozgrywkę i każdemu daje opcje.

P jak pierogi. Ulubione danie Langa, gdy przyjeżdża do Polski. Portal wkrótce wyda grę w naszym kraju. To ta dobra, wręcz doskonała wiadomość. Zła wiadomość to SCD wynosząca prawie czterysta złotych, za którą to kwotę dostaje się grę w wersji bardzo, bardzo podstawowej. Nie ma dodatkowego klanu, figurek i dodatkowych mocy bogów, kilkunastu potworów oraz bajeranckich komponentów zastępujących tekturowe żetony, w tym figurki żółwi z warowniami na skorupie. Na Kickstarterze dostawało się to wszystko w cenie gry wynoszącej sto dolarów. No cóż, dolar jest znacznie mocniejszą walutą niż złotówka.

R jak reparacje wojenne. Mamy tutaj kilka skutków wygranej bitwy. Zwycięzca otrzymuje znacznik danego terytorium, który przyda się przy końcowym podliczaniu punktów zwycięstwa (im więcej znaczników innych terytoriów, tym więcej PZ). Przegrany zabija wszystkie swoje figurki na danym terytorium, jeśli wcześniej tego nie zrobił akcją seppuku. Zwycięzca i przegrany oddają wszystkie monety użyte w licytacji – przegrany odkłada je do wspólnej puli, zwycięzca przekazuje je przegranemu. To są właśnie reparacje. Przegrany wychodzi zatem z bitwy uboższy o postawioną przez siebie sumę, ale bogatszy

o to, czym licytował przeciwnik. Celowo przegrywamy pierwszą bitwę w sezonie, aby stać nas było opłacić kolejną. To ile postawić nigdy nie jest oczywiste – nie chcemy dać za mało, żeby nie zostać przelicytowanym oraz nie chcemy dać za dużo, aby przeciwnik nie otrzymał dużych reparacji. Ten prosty mechanizm balansuje rozgrywkę oraz zapobiega tzw. efektowi śnieżnej kuli. Gracz nie uzyska nigdy przewagi nie do odrobienia przez pozostałych.

S jak strategia. Trudno w tej grze cokolwiek zaplanować, gdyż rozgrywka jest dynamiczna. Sytuacja na planszy nieustannie ulega zmianie. Co więcej – nie tyle gramy przeciwko grze, co przeciwko graczom. Ich strategia jest wyzwaniem dla naszej strategii. Więcej obserwujemy, mniej planujemy. Nie wychodzimy nigdy z oczywistych założeń, ponieważ tych nie ma.

T jak „To kiedy znowu gramy?” Odchodząc od stołu, mamy potrzebę rewanżu, naprawienia swoich błędów, mamy nowe pomysły kolejną rozgrywkę.

U jak umami, czyli po japońsku przyjemny, słony smak. W 2000 roku umami stał się nowym, piątym smakiem. Rising Sun jest nowym smakiem w świecie gier planszowych. Wydaje się też, że stanie się smakiem podstawowym.

W jak wojna. To gra o kontrolowaniu terytoriów. Nie da się unikać walki, gra dąży do niej. Z jednej strony chcemy się „przyjaźnić” z graczami, aby wchodzić z nimi w sojusze. Z drugiej są naszymi wrogami, gdyż rywalizujemy o te same terytoria. Rotacja kto jest wrogiem, a kto przyjacielem jest nieustanna.

Z jak zdrada. Urokiem sojuszy jest to, że są nietrwałe. Możemy zdradzać i być zdradzonym. Możemy wejść z kimś sojusz i łudzić go przez większość rundy nadzieją, że jest bezpieczny. Sama akcja zdrady jest potężna. Wykonuje ją wyłącznie gracz, który ją wybrał – reszta w swej kolejce nie robi nic. Pozwala zastąpić dwie dowolne figurki własnymi. Oczywiście zdrada ma swoje konsekwencje – kosztuje nas utratę honoru. Nie tracimy honoru, jeśli nie byliśmy z kimś w sojuszu. Granie solo i zagrywanie zdrad jest jedną z dróg do zwycięstwa.

Ż jak żywotność. Liczba zmiennych w grze oraz istotny wpływ graczy na nią gwarantuje, że gra nie stanie się monotonna, powtarzalna i nudna. Do tego proste zasady sprawiają, że chcemy do niej często zasiadać, bez konieczności zaglądania do instrukcji. Co więcej, proste zasady zachęcają do grania z nowymi osobami. A granie z nowymi osobami w **Rising Sun** to jak granie w nową grę.

Rising Sun
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

Liczba graczy: 3-5 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 120 minut
Cena: 399,99 złotych

- najlepsza gra w swoim gatunku pod każdym względem: wykonania, zgodności z tematyką, prostoty zasad, różnorodności zagrań, niepowtarzalności rozgrywek,
- minimalizm, brak jakiejkolwiek zbędnej zasady,
- zachowany balans pomiędzy zawieraniem sojuszy, prowadzeniem polityki i toczeniem wojen,
- znakomite dodatki w cenie gry...

- ... ale tylko dla kupujących przez Kickstarter,
- przy 5-6 graczach można trochę poczekać na swoją kolejkę.

Unearth

wykop sobie ruiny

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Historia stara jak świat, albo i wszechświat. Jest sobie wspaniała cywilizacja. Klejnot pośród innych. Pełna mądrych ludzi (bądź innych istot), szczycąca się wynalazkami, cudami, rozwojem, po prostu wszystkim. I nagle dzieje się coś niewypowiedzianego. Cywilizacja oraz jej dokonania zamieniają się w zgliszcza i ruiny. Nikt nie wie dlaczego. Ale ci, którzy pozostali, będą starali się odnaleźć to, co pogrzebane i odbudować swoje dziedzictwo.

O tym właśnie traktuje gra **Unearth**, której autorami są Jason Harner i Matthew Ransom. W tej karciano-kościanej grze gracze, prowadząc swoje plemiona, będą starali się odkryć to, co zostało pogrzebane i odbudować cuda, które kiedyś cieszyły oczy mieszkańców planety.

Nie jest to jednak gra przygodowa lub tzw. ***city builder***. Mamy tu do czynienia z dość ciekawym konceptem zbierania zestawów. Ciekawym, ponieważ zbieramy zestawy w dwóch różnych wydaniach.

Przed grą na stole pojawiają się karty ruin i talia ruin. Karty te mają różne kolory, a także wartości punktowe (jednak nie są to punkty zwycięstwa). Przygotowane też zostają żetony pomniejszych i większych cudów architektury oraz kilka losowo dobranych kart specjalnych cudów z odpowiadającymi im żetonami. Gracze dostają zestaw kości w swoim kolorze (3k6, k4 i k8) oraz dwie karty z talii Delve, które będzie można zagrać w swojej turze, aby zyskać specjalne zdolności. Każdy gracz otrzymuje też jedną kartę ruin, która może podejrzeć, ale nie pokazuje jej innym graczom.

Celem gry jest oczywiście zebranie jak największej liczby punktów. Te zdobywa się, budując cuda i zdobywając karty ruin. Nie wystarczy jednak tych kart po prostu zdobywać jak leci. Ważne są zestawy kart w jednym kolorze i zestawy złożone ze wszystkich kolorów. Pojedyncza karta jest mało warta. Dwie również. Trzeba kombinować.

Tura gracza jest banalnie prosta i składa się z dwóch faz. W pierwszej fazie gracz może, ale nie musi, zagrać dowolną liczbę kart Delve z reki, dzięki czemu będzie mógł wpłynąć na to, co wydarzy się w fazie drugiej.

W fazie drugiej gracz musi wziąć jedną ze swoich kostek, wskazać kartę ruin, którą będzie „kopał" i rzucić kością. To, co wypadło (ewentualnie zmodyfikowane zagraną wcześniej kartą Delve) umieszcza się na karcie ruiny. I tu mogą dziać się różne rzeczy.

Po pierwsze, jeśli wynik rzutu wynosi od jednego do trzech, gracz może wziąć jeden z kolorowych żetonów kamieni leżących na karcie ruiny i dodać go do swojego tableau. Każda karta ruin wchodzi do gry z pewna liczbą kamieni losowo dobranych z woreczka. Jeśli na karcie nie ma już tych żetonów, a gracz powinien takowy dostać, nic strasznego się nie dzieje, po prostu ciągnie losowy z woreczka.

Te kamienie układane w okręgi (prawie okręgi, ponieważ żetony są sześciokątne) pozwalają na budowanie żetonów cudów. Każdy cud ma swoje wymagania co do koloru kamieni, z jakich zbudowano „okrąg". Mniejsze i większe cuda dają po prostu punkty na koniec gry. Cuda specjalne mogą dać też specjalne zdolności, które wspomogą nasze działania. Dlatego warto się nimi zainteresować.

Następnie, niezależnie od wyniku, jaki został dołożony na kartę ruin, sprawdza się czy suma liczb na kostkach leżących na karcie zrównała się lub przewyższyła wartość punktową. Jeśli tak, jeden z graczy dostanie tę kartę, a reszta nagrody pocieszenia. Kto dostaje kartę? Nie ten, kto dał najwięcej kostek albo największą sumę na kostkach. Kartę dostanie ten, kto dołożył kostkę z największą wartością. Oczywiście remisy są tu rozstrzygane na kilka sposobów, co pozwala na uniknięcie sytuacji, gdy nie wiadomo, komu powinna przypaść karta. Czasem zdarza się jednak, ze remisu nie da się rozstrzygnąć i wtedy karty ruin nikt nie dostaje, a wszyscy dostają nagrodę pocieszenia. Czym jest ta nagroda? To karty Delve, których gracz dostaje tyle, ile kostek miał na karcie ruin, która została rozpatrzona, a której niestety nie zdobył.

I tyle. Kolejny gracz wykonuje swoje dwie fazy, potem kolejny i tak w kółko. Gra kończy się, gdy wszystkie karty ruin rozstaną „rozpatrzone", czyli albo trafią do graczy, albo zostaną odrzu-

cone. W tym momencie każdy gracz podlicza punkty zdobyte za stworzone cuda, a także za zebrane zestawy kart ruin. Kto ma tych punktów najwięcej wygrywa.

I to cała gra. Zagrywamy karty, rzucamy kostką i zdobywamy żetony oraz karty. Mimo banalnego brzmienia tego opisu, **Unearth** jest bardzo przyjemną grą. Niezła dawka decyzyjności okraszona losowością. Podoba mi się to, że musimy wybrać kartę, którą chcemy zdobyć, zanim rzucimy kostką.

Karty Delve bardzo dobrze wspomagają kontrolę losowości i tego co dzieje się na kartach. Dodatkowo fakt, że dość dużo można ich dostać, przegrywając bój o kartę sprawia, że łatwiej potem walczyć o kolejne.

Bardzo podoba mi się też system z kamieniami i budowaniem cudów. Dzięki temu niskie wyniki na kościach nie eliminują nas z gry. Coś za coś. Szkoda tylko, że taka fajna mechanika jak budowanie okręgów i cudów jest schowana za ścianą losowości. Bywały rozgrywki, gdzie mało kto zdobywał kamienie i na stole było smutno.

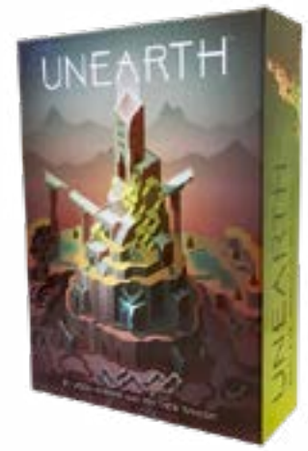
Bardzo pozytywnie na mój odbiór tej gry wpłynęła też oprawa graficzna. Bardzo ładne i estetyczne grafiki, choć z pewną niewielką dawką abstrakcji. Całość naprawdę ładnie wygląda na stole, a dodatkowo jest spójna.

Generalnie **Unearth** to bardzo przyjemna gra, która nie dłuży się, a daje sporo frajdy. Dwie różne drogi do zdobywania punktów, choć jedna z nich ukryta trochę bardziej za kotarą losowości, dają możliwość pokombinowania. Dodatkowo całość jest na tyle prosta, że można grać z ludźmi, którzy nie są wyjadaczami. Ale i doświadczeni gracze mogą się przy **Unearth** dobrze bawić.

Unearth

Zrecenzował: Tomasz „Gambit" Dobosz

Liczba graczy: 2-4 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: ok. 140 złotych



✓
- grafiki,
- mechanizm budowania kręgów,
- zbieranie zestawów,
- prosta mechanika,
- kontrola losowości na przyzwoitym poziomie.

✗
- budowane cudów schowane za ściana losowości.

kącik
gier
familijnych

starsza dama nadal w formie

Pierwsza recenzja Carcassonne pojawiła się na łamach Rebel Timesa dokładnie dziesięć lat temu. W dziewiątym numerze pisma Ajfel ocenił grę na osiem w dziesięciostopniowej skali, podsumowując swój tekst stwierdzeniem, że jest to „rzecz godna polecenia, oczywiście dla tych, którzy szukają lekkiej, familijnej gry, a nie wyrafinowanej, skomplikowanej strategii, którą Carcassonne zdecydowanie nie jest”. Od tamtego czasu Carcassonne, jak przystało na starszą damę, przeszła lifting, a nawet doczekała się wersji w postaci aplikacji mobilnej. Jak wygląda nowa odsłona i czy w Carcassonne da się grać na komórce?

Druga edycja **Carcassonne** to przede wszystkim zmiana wyglądu pudełka i płytek terenu. Okładka informuje nas, że oprócz wersji podstawowej do gry dołączono dwa mini-rozszerzenia, czyli **Opata** i **Rzekę**. To miły gest w kierunku konsumentów, ale również świetny zabieg marketingowy. W końcu dodatków i mini-dodatków do **Carcassonne** jest na rynku kilkadziesiąt rodzajów. Ich sprzedaż nakręca niegasnące zamiłowanie do tej gry u milionów osób. Pudełko nabrało jaśniejszych barw, dołączono postać kobiety zalotnie patrzącej w naszą stronę. Zamek otrzymał perspektywę, a w tle widzimy drogi, miasteczka i pastwiska. Grafika jest znacznie weselsza |i przyjemniejsza dla oka, a jasne oraz żywe kolory zachęcają do otworzenia pudełka. Sporą zmianę wizualną zafundowano płytkom. Tu również rozjaśniono kolory i dodano masę szczegółów, których nie było w poprzedniej edycji. Zamki zyskały mieszkańców, w krzakach przy drodze możemy odnaleźć czających się złodziejaszków, w miasteczkach pojawiły się studnie, a na polach zagrody z krowami. Kafle zyskały na czytelności i zachęcają do wpatrywania się w umieszczone na nich rysunki oraz wyszukiwania drobnych smaczków na nich ukrytych. Zmiany wizualne wyszły **Carcassonne** na dobre, ponieważ stara okładka straszyła już niestety swoją przestarzałą szatą graficzną.

Dokonane zostały również zmiany w regułach. **Carcassonne** została sprowadzona do tytułu familijnego poprzez wyjęcie zasady dotyczącej chłopów z podstawowych reguł. Nowa wersja wprowadza zapis o nich jako wariant, co wskazuje na to, że zdecydowano się na uproszczenie zasad kosztem głębi rozgrywki. Z jednej strony rozumiem ten zabieg, ponieważ nie raz mia-

łem problem z rzeczowym wyjaśnieniem, dlaczego ten jeden meepel jako jedyny zostaje na planszy do końca gry lub wyjaśnieniem, co jest jednym polem, a co nie. Z drugiej strony chłopi i punktowanie za pola to jedna z tych zasad, która wprowadzała ciekawą interakcję pomiędzy graczami, wymuszała planowanie przy budowaniu planszy oraz kombinowanie jak zdobyć największą liczbę punktów. Przerzucenie tego wszystkiego do zasad uzupełniających jest zbyt drastycznym posunięciem.

W pudełku znajdziemy dwa mini-dodatki. Pierwszy z nich to **Rzeka**, która zastępuje płytkę startową, dodając do rozgrywki jedenaście nowych kafelków. Gracze na początku rozgrywki ciągną płytki z odrębnego stosu i kształtują wygląd rzeki. W czasie wykładania kafelków w normalny sposób mogą umieszczać na nich swoje meeple. Dodatek ten delikatnie wydłuża rozgrywkę, przez co świetnie nadaje się do zabawy w cztery lub pięć osób. W miły dla oka sposób uatrakcyjnia też partie wizualnie. W moim odczuciu powinien on być częścią gry podstawowej i cieszy fakt, że możemy go znaleźć w pudełku, aniżeli płacić za niego dodatkowe pieniądze. Drugim dodatkiem jest **Opat**, czyli nowy meepel, z nowymi zdolnościami. Na części kafelków pojawiają się ogrody i to właśnie tylko na nich lub na klasztorze można umieścić opata. Ogród z opatem działa tak samo jak klasztor z mnichem, tzn. chcemy go obudować dziewięcioma płytkami, aby otrzymać dziewięć punktów. Możemy jednak w swojej kolejce nie wykonywać akcji wykładania meepla na planszę i zamiast tego zabrać z niej swojego opata. Dzięki temu otrzymujemy tyle punktów, ile wart jest klasztor lub ogród, tak jak w punktacji końcowej, a w dodatku odzyskujemy jednego ze swoich poddanych. Bardzo podoba mi się możliwość manipulacji swoimi ***meeplami***, wprowadzenie nowego sposobu punktowania, a także nowego rodzaju poddanego. Zdecydowanie ubarwia to rozgrywkę, jednocześnie nie zaburzając jej w drastyczny sposób.

Nowe szaty **Carcassonne** bardzo jej pasują, odmładzają tytuł i ponownie zachęcają nowych graczy po sięgnięcie do tego klasyka. Gra jest czytelniejsza, ładniejsza i nadal jak najbardziej godna uwagi. Tym bardziej, że dla fanów gry Asmodee Digital przygotowało implementację tytułu jako aplikację mobilną. Podobnie jak w wersji pudełkowej, mamy do niej dołączone dwa mini-rozszerzenia. Gra oferuje grę solo, pass and play oraz pełną rozgrywkę sieciową z innymi przeciwnikami. Aplikację testowałem na nowym smartfonie i podczas rozgrywek wszystko funkcjonowało płynnie. Grafiki w grze są obłędne. Mamy do wyboru różne ustawienia kamery, rzut z góry i pod kątem. Podczas wykładania płytki aplikacja pokazuje nam możliwe miejsca jej dołożenia. Po umieszczeniu jej na planszy wskazuje, gdzie legalnie możemy wysłać poddanego. To znacznie ułatwia i przyspiesza rozgrywkę. Grając przeciwko komputerowi, mamy możliwość ustawić typ gracza, w jakiego się wcieli. Może to być ryzykant, egoista lub przyjazny sąsiad. Sztuczna inteligencja dobrze wczuwa się w te role i nieźle sobie radzi w pojedynkach z człowiekiem, czytaj ogrywa go. Asmodee Digital nie poprzestanie na wersji podstawowej i już planuje dołączanie do aplikacji kolejnych, oczywiście płatnych, dodatków. Nie będąc fanem grania w gry planszowe na urządzeniach mobilnych, muszę przyznać, że przyjemnie jest raz na jakiś czas uruchomić aplikację. Po pierwsze nie wybrzydza ona co do godziny gry i miejsca, nie trzeba też jej popędzać i zawsze chętnie zagra. Wiem, że jest to rozwiązanie tymczasowe, ale szczerze polecam **Carcassonne** w wersji mobilnej wszystkim tym, którym brakuje czasu, a kochają planszówki.

Do Carcassonne powstaje mnóstwo dodatków. Poniżej krótki rzut okiem na ciekawsze z nich.

Hrabia, król i rzeka. Oprócz nowych kafelków rzeki, ów dodatek wprowadza dwie spore zmiany mechaniczne. Grę rozpoczynamy od postawienia sporego miasta, do którego dokładamy kafelki. Podczas gry w momencie, gdy decydujemy się nie wystawiać podwładnego na planszy, jednocześnie dając punkty przeciwnikowi, możemy wrzucić meepla do jednej z dzielnic początkowego miasta. Podczas punktacji drogi, miasta lub pól gracze mogą je przenieść do właśnie zamkniętego obszaru, aby ustalić przewagę istotną przy punktacji. To bardzo ciekawe rozwiązanie. Z jednej strony blokujemy sobie meepla, z drugiej możemy dzięki temu zdobyć przewagę i przejąć sporo punktów od przeciwników. Ten dodatek wprowadza także dwie postaci: króla i barona. Otrzymuje je gracz, który zamknie największa miasto (król) i drogę (baron). Na końcu gry ten, kto posiada ich znacznik, dodatkowo otrzymuje punkt zwycięstwa za każdy ukończony trakt i miasto. **Hrabia, król i rzeka** to bardzo dobre rozszerzenie, które wprowadza kolejny poziom interakcji pomiędzy graczami.

Smok i księżniczka to dodatek dla tych, którzy szukają bezpośredniej negatywnej interakcji w Carcassonne. Wprowadza on nowe płytki i nowe postaci. Najważniejsza z nich to tytułowy smok, który pojawia się na planszy i sieje spustoszenie na sześciu polach miasta, zjadając (usuwając z planszy) wszystkie ***meeple*** na nich się znajdujące. Gracze mogą się przed nim bronić, stojąc na polu z wróżką. Drugą wprowadzoną mechaniką jest księżniczka, która rozkochuje w sobie rycerzy stojących w mieście. Dzięki dołożeniu płytki z jej wizerunkiem, możemy zdjąć pionek przeciwnika i zwrócić mu go na rękę. Ostatnią nowością są magiczne przejścia, dzięki którym mamy możliwość lokowania swoich ***meepli*** na planszy, ale nie na płytce, którą właśnie położyliśmy. Smok i księżniczka to rozszerzenie dla tych, którzy lubią w brutalny sposób psuć plany innych. **Carcassonne** to gra, w której interakcja polega na finezyjnym kombinowaniu, w jaki sposób przechytrzyć przeciwników. Jak położyć chłopa, tak aby przejąć kontrolę nad polem. Ten dodatek znacznie odbiega od tego poczucia i jest wręcz kanciasty w swojej bezpośredniości. W związku z tym jest on przeznaczony wyłącznie dla fanów lub osób spragnionych krwi.

Kupcy i budowniczowie, czyli rozszerzenie, które daje nam trzy nowe mechaniki. Pierwsza z nich to kolekcjonowanie zestawów. Na niektórych płytkach miasta znajdują się symbole towarów (zboże, sukno i wino). Gracz, który zamyka miasto,

kładąc ostatni kafelek, zdobywa tyle żetonów, ile jest symboli na kaflach. Pod koniec gry osoba mająca najwięcej żetonów danego typu otrzymuje dziesięć punktów. Mamy tu do czynienia z nową interakcją, czasami chcemy zamknąć miasto należące do innego gracza tylko po to, żeby otrzymać żetony. Druga nowość to budowniczy, którego umieszczamy na drogę lub miasto, które należy do nas. Podczas rozbudowy miejsca, przy którym on się znajduje, mamy prawo do pociągnięcia kolejnej płytki i wykonania drugiej akcji. Sprytne zarządzanie budowniczym może dać nam sporą przewagę nad innymi graczami. Ostatnim nowym elementem jest świnia (z pięknym, malutkim ***meeplem*** w odpowiednim kształcie). Kładziemy ją na wybranym polu i na końcu gry, jeśli mamy na nim przewagę (najwięcej chłopów), zapewnia nam ona dodatkowy punkt za każde ukończone miasto. Ten element wzmacnia taktykę grania na chłopów, przez co jest mocno sytuacyjny, gdyż nie każdy gracz będzie ją stosował. Ów dodatek jest jednak obowiązkowy dla fanów **Carcassonne**.

W szczególności mechanika budowniczego oraz płytek towarów, która świetnie wkomponowuje się w podstawkę, nie zaburzając jej w żaden sposób.

Carcassonne (druga edycja)

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-5 osób
Wiek: 8+
Czas gry: ok. 45 minut
Cena: 99,95 złotych

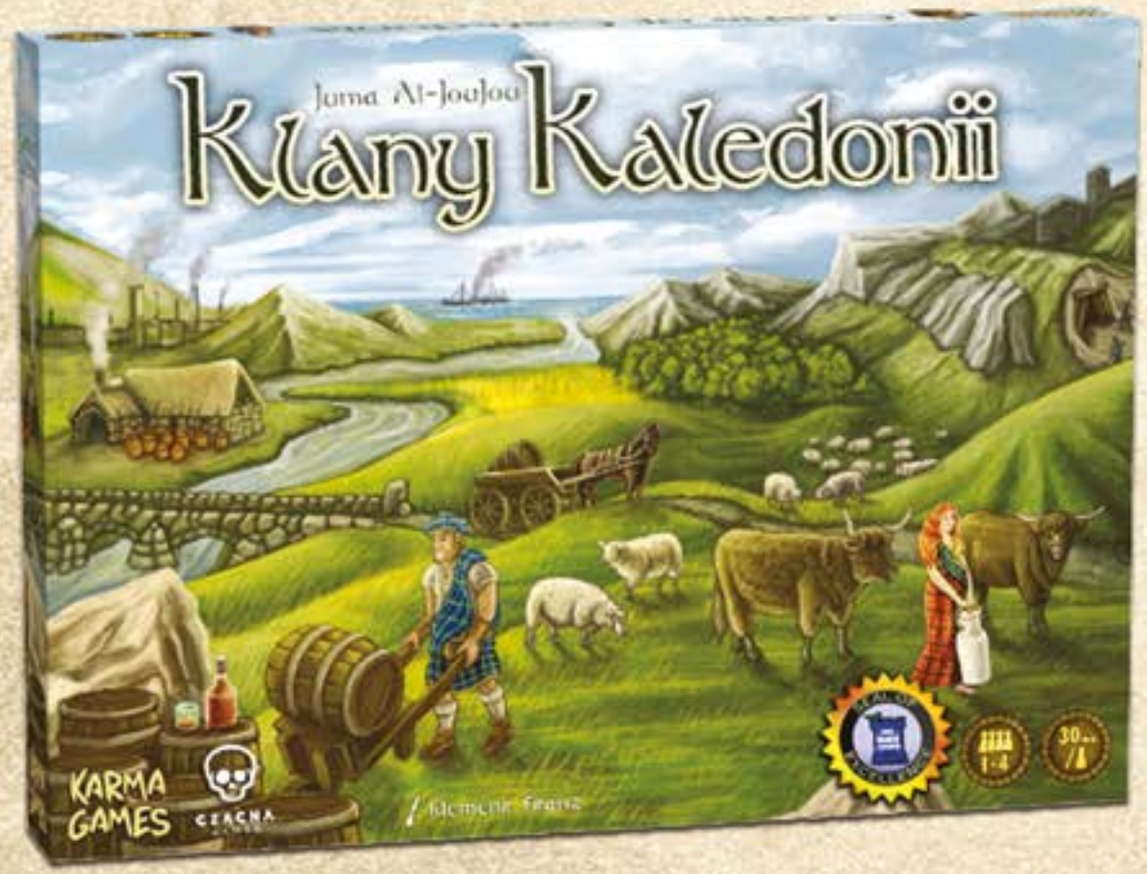
✓
- ładniejsza oprawa,
- dwa mini-dodatki,
- wysoki poziom AI (wersja mobilna),
- świetna grafika (wersja mobilna),

✗
- wyrzucenie zasady o chłopach z reguł podstawowych,
- brak kontaktu z drugim człowiekiem (wersja mobilna).

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

Kwiatki do Ogródka przed Domkiem?

Wydawnictwo Rebel nauczyło się najwyraźniej na przykładzie Domku, że warto wydawać ładne gry. To nie mechanika ani nazwiska autorów mają przyciągać uwagę graczy do Kwiatków, a niezwykle urokliwy styl graficzny i ciesząca oko czcionka. A także cena, ponieważ ładna gra karciana poniżej pięćdziesięciu złotych powinna schodzić z półek jak świeże bułeczki. O ile nie rozniesie się fama, że jest zepsuta i niegrywalna.

Całe szczęście nie jest. Co do tego mogę uspokoić już na wstępie. Mamy tu do czynienia z małą, szybką i sympatyczną dwuosobówką, w której przez piętnaście minut rozgrywki będziemy zastanawiać się czy ryzykować, jak ryzykować, ile możemy zyskać na ryzykowaniu i jak bardzo ryzykowanie w danym momencie nam się opłaci. A czasem po prostu dobierzemy złą kartę, tracąc kolejkę.

W normalnych warunkach, po usłyszeniu tego ostatniego stwierdzenia, zapala mi się czerwona kontrolka ostrzegawcza i zaczynam antycypować, że gra mnie zirytuje. Gry bowiem powinny być przede wszystkim fajne, a nie ma nic mniej fajnego niż wrażenie, że element losowy uniemożliwia mi normalne granie i zmusza do przyglądania się jak przeciwnik wykonuje swoje ruchy, podczas gdy mnie tej możliwości pozbawiono.

Czym więc **Kwiatki** wyróżniają się na tle innych gier, w których z nie swojej winy mogę stracić turę? Po kolei. Gra zgodnie z tytułem jest o kwiatkach. A dokładniej o sześciu kwiatkach rosnących w czterech doniczkach. Zastosowanie matematyki na poziomie wczesnej szkoły podstawowej pozwala zauważyć, że kwiatków jest więcej niż doniczek, więc pewnie nie dla wszystkich wystarczy miejsca. I tak faktycznie jest. Na początku gry w doniczkach rosną cztery różne kwiaty, a pierwszą rzeczą, jaką gracz musi w swojej turze zrobić jest dobranie karty z talii i dołączenie jej do pasującej roślinki. Jeśli pociągnięty kwiatek nie występuje na stole i nie ma pustej doniczki, żeby go posadzić, gracz traci kolejkę. Jeśli natomiast kwiatek pasuje, gracz może ryzykować, dobierając kolejne karty, zagrać zachowawczo i spasować albo ściąć jeden z kwiatków i oddać inicjatywę przeciwnikowi. A wszystko po to, aby w momencie wyczerpania stosu kart zebrać jak najbardziej różnorodny bukiet, jak najdłuższych kwiatów.

Brzmi trywialnie, ale jest tu parę fajnych zależności. Tak naprawdę jedynym momentem, kiedy dobranie karty kończącej turę może być naprawdę frustrujące jest sam początek rozgrywki. Kiedy już gra ruszy normalnie i pierwsza karta zostanie położona na stole, gracze sami są sobie winni. Nawet

spasowanie jest tutaj akcją wymierzoną w przeciwnika, ponieważ przecież w niektórych sytuacjach jest niczym innym jak postawieniem wszystkiego na to, że z wierzchu talii leży karta, której nie chcę dobierać i lepiej, żeby to ta druga osoba się na nią nadziała. Dobrałeś kartę i jednak możesz zagrać normalną kolejkę? Chyba jednak moje ryzyko się nie opłaciło.

Ciekawym niuansem jest też to, co dzieje się po ścięciu kwiatka przez jednego z graczy. Ścinający musi zważyć sobie tak naprawdę dwie rzeczy. Nie tylko to, ile punktów da mu zabranie kart ze stołu, ale czy te punkty warte są tego, że przeciwnik będzie miał jedną bezstresową rundę. Ścięty kwiat zostawia po sobie pustą doniczkę. Pusta doniczka na początku tury oznacza, że niezależnie od dobranej karty będę miał z nią co zrobić. Jest to naprawdę przemyślane.

Innym całkiem przemyślanym motywem są zdolności specjalne przypisane do doniczek. Trzy razy w ciągu gry każdy z graczy może użyć bonusowych akcji, takich jak podejrzenie kart z wierzchu talii albo dobranie karty do ręki. Zaznacza się to, kładąc żeton w swoim kolorze na doniczkę. Poza możliwością wykonania akcji, sprawia to, że przeciwnik w swojej najbliższej turze nie może ściąć danego kwiatka dla siebie. I znowu, wykonując taki ruch, trzeba zastanowić się nad kilkoma rzeczami. Bo może warto zarezerwować sobie kwiatek, licząc na to, że przeciwnik przez przypadek dołoży do niego kolejną kartę? A co jeśli na początku swojej kolejnej tury będę miał pecha i moja rezerwacja przepadnie?

I to całe sedno **Kwiatków**. Kilkanaście mikrodecyzji w trakcie piętnastominutowej rozgrywki. Decyzji, które nie są zerojedynkowe i zmuszają do rozważenia kilku różnych czynników. Jest tu też trochę blefu, ponieważ każdy na początku dostaje do ręki dwie karty, których nie widzi przeciwnik, jest tu troszeczkę planowania, jak wykorzystać ograniczoną liczbę specjalnych akcji. Nie jest to pozycja przesadnie angażująca i głęboka, ale mimo wszystko solidnie oraz w przemyślany sposób zaprojektowana.

Kwiatki

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2 osoby
Wiek: 8+
Czas gry: 15 - 20 minut
Cena: 49,95 złotych

✓
- *push your luck* z ciekawymi mikrodecyzjami,
- prześliczne ilustracje,
- krótki czas rozgrywki.

✗
- to bardziej cecha, ale może być odbierana jako wada: zbytnia lekkość rozgrywki.

DOMEK

rebel

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

kącik
gier
historycznych

Relacja z IV edycji konwentu STRATEGOS

Autor: Ryszard „Raleen" Kita

W dniach 2-4 marca 2018 roku w zawsze gościnnych podwojach Wydziału Instalacji Budowlanych, Hydrotechniki i Inżynierii Środowiska Politechniki Warszawskiej miała miejsce IV edycja warszawskiego konwentu gier historycznych STRATEGOS. Konwent odbywał się w ramach działalności klubu gier planszowych AGRESOR. Konwent STRATEGOS stawia sobie za cel pokazywanie historycznych gier planszowych i ich promocję. Jest też oczywiście i przede wszystkim znakomitą okazją, aby spotkać się nad planszą i pograć w tego rodzaju gry.

Na konwencie grano w następujące tytuły: **Hannibal & Hamilcar** (wyd. Phalanx), **Here I Stand** (wyd. GMT Games), **Virgin Queen** (wyd. GMT Games), **Britannia** (wyd. FFG), **Successors** (wyd. GMT Games), **Ostrołęka 26 maja 1831** (wyd. Erica) wraz z dodatkiem **Iganie 1831** (prototyp), **Race to Berlin** (wyd. Leonardo) z kolejnymi grami w serii: **Fall Weiss '39** (prototyp) i **Normandia '44** (prototyp), **Ostatnia wojna** (prototyp), **Triumph & Tragedy** (wyd. GMT Games), **Semper fidelis** (wyd. Wysoki Zamek), **Rok 1863** (wyd. Alter), **World at War: Eisenbach Gap** (wyd. Lock 'n Load), **Up Front!** (wyd. Avalon Hill), **Orły i rakiety** (wyd. Mars Games), **878 Vikings** (wyd. Academy Games), **Mocarstwa** (wyd. Biały Gryf), **Boże Igrzysko** (wyd. Phalanx), **Wings for the Baron** (wyd. Victory Point Games), **Tannenberg 1914** (wyd. Dragon), **Bałkany 1912** (czasopismo „Dragon Hobby"), **A Few Acres of Snow** (wyd. Treefrog Games), **Time of Crisis** (wyd. GMT Games), **Thirty Years War** (wyd. GMT Games), Iron and Oak (wyd. GMT Games), **Orzeł i Gwiazda** (wyd. Leonardo), **Storm Over Normandy** (wyd. MMP), **Eagles of France** (wyd. Hexasim), **Rozbicie dzielnicowe: Korona Królestwa Polskiego** (prototyp) i tajemniczą grę o wojnie polsko-bolszewickiej 1920 roku (prototyp). W niektóre tytuły grano po kilka razy.

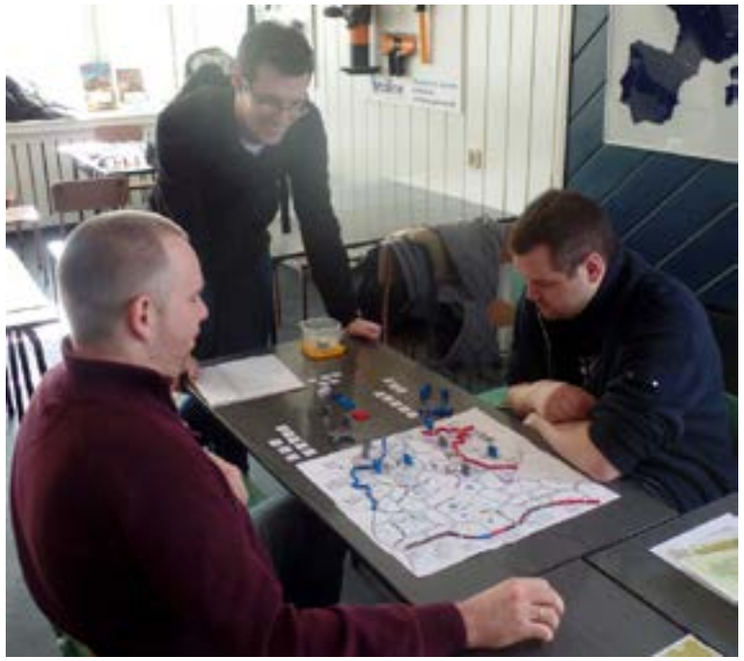
Jak zwykle wielu graczy zgromadziło się przy grach wieloosobowych. Konwent to dobra okazja, żeby pograć w takie tytuły, ponieważ na co dzień często jest problem ze skompletowaniem składu. W tym roku udało się (wreszcie!) rozegrać równolegle dwie bliźniacze gry: **Here I Stand i Virgin Queen**. Obie wymagają sześciu graczy, z tym że w **Virgin Queen** da się grać satysfakcjonująco także w pięciu. Na tym nie koniec, ponieważ grano też na pięciu w **Sukcesorów** i na czterech w **Britannię**. Już sama obsada wieloosobówek świadczy, że impreza zanotowała w tym roku dużo wyższą frekwencję niż podczas poprzednich dwóch edycji. Bardzo cieszy także obecność nowych graczy. Przy czym na ogół były to osoby, które wiedzą, czego chcą i to także dobrze wróży na przyszłość.

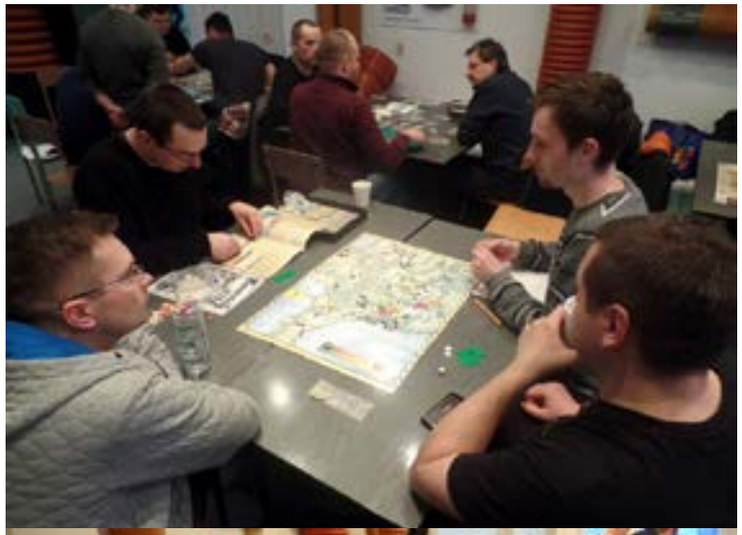
Wyjątkowa była w tym roku obecność wielu tytułów w fazie prototypów i wielu autorów, którzy pokazywali własne wytwory. Pojawiły się więc takie gry jak **Iganie 1831**, **Fall Weiss '39** i **Normandia '44**, a także gra o rozbiciu dzielnicowym oraz gra o wojnie polsko-bolszewickiej 1920 roku (tę ostatnią przygoto-

wuje Robert Sypek, autor m.in. **Stawki większej niż życie** i serii gier o serialach telewizyjnych). Ponadto na imprezie pojawiła się niezapowiadana wcześniej gra **Ostatnia wojna**. Było także wydawnictwo Biały Gryf ze swoją grą **Mocarstwa**. Już samo to nagromadzenie gier będących jeszcze w fazie powstawania i testowania świadczy o naszej kreatywności.

Ze względu na liczbę rozgrywek, nie sposób opisać wszystkich, a nawet większości. Jedno można powiedzieć na pewno: grano do upadłego, od pierwszej godziny konwentu do ostatniej. W piątek impreza została nawet przedłużona do godziny 23, ponieważ kilku graczy chciało dokończyć rozgrywkę w **Britannię**. Mogliby dokończyć następnego dnia, ale mieli już zaplanowane kolejne rozgrywki… Zarówno w sobotę, jak i w niedzielę pierwsi gracze przychodzili przed rozpoczęciem imprezy. I choć organizator też był wcześniej, to czegoś takiego nie widzieliśmy podczas poprzednich edycji. Mam nadzieję, że coś z tego entuzjazmu przetrwa do kolejnych imprez.

Następna edycja **STRATEGOSA** planowana jest na przełomie lutego i marca 2019 roku. Konwent odbywać się będzie w tym samym miejscu co do tej pory, w ramach działalności klubu AGRESOR. Impreza, co chciałem podkreślić, jest bezpłatna. Zapraszamy wszystkich, którzy interesują się grami historycznymi albo chcieliby spróbować zagrać w takie gry. Szczegółowe informacje na temat imprezy można znaleźć na jej oficjalnej stronie (***http://strategos.waw.pl/***) oraz na profilu facebookowym (***https://www.facebook.com/Strategos-Warszawski-Konwent-Gier-Historycznych-168846433483808/***), a także w dziale konwentowym na Forum Strategie (***http://strategie.net.pl/***). Tam też pojawi się data kolejnej edycji. Jak poprzednio, impreza odbywać się będzie w weekend, od piątku do niedzieli.





rebel TIMES

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl