

miesięcznik
miłośników gier

rebel times

nowości
i wiadomości
ze świata gier
planszowych

numer
128
maj 2018



w numerze:

21 Days / Harry Potter: Hogwarts Battle / New Angeles: Miasto Korporacji / Pan Twardowski / Projekt Gaja / Tales of the Arabian Nights / Wystawa Światowa 1893 / Fantastic Park / Food Truck i wiele więcej.

od redakcji

W naszej branży czasami trafiają się gry, które z pełną uczciwością mogą nazwać wybitnymi. Na mojej liście taką pozycją jest między innymi Splendor, a ostatnio dołączył doń Azul. Co świadczy o wybitności tych dwóch tytułów? Przede wszystkim to, że są uniwersalne. Oznacza to, że równie dobrze bawią się przy nich najmłodsi, jak i najstarsi planszówkowicze. Dzięki temu spełniają doskonale funkcję integracyjną i pozwalają na przerzucanie mostów międzypokoleniowych. Drugim czynnikiem są ich zasady, które są proste i intuicyjne. Pięć minut tłumaczenia, dwie lub trzy rozegrane rundy i wszyscy potrafią je zastosować w praktyce. Kolejnym wyznacznikiem jest jakość wykonania, obie gry są bowiem przepiękne, a kto nie przekładał między palcami splendorowych sztonów lub nie obracał w rękach azulowych płytek, bardzo dużo stracił. Azul i Splendor cieszą zarówno estetyką, jak i mechaniką rozgrywki. Są to idealne tytuły, aby przykuć uwagę odbiorców i przekuć ją na zainteresowanie nowoczesnymi grami planszowymi. O ich wybitności świadczy również regrywalność, która stoi na bardzo wysokim poziomie. Kiedy spotykam osoby kompletnie zielone w temacie gier planszowych, wyciągam jedną z nich. I zaczyna się magia.

Życzę wam, aby na majówce było jej jak najwięcej.

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 Glerń, Maciej „Ogrywacz z olejem” Samolej, Monika Wasilonek, Maciej „Kwiatosz” Kwiatek, Maciej „mat_eyo” Matejko

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

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

www.rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

www.facebook.com/REBELpl

rebel

spis treści

3 _____ aktualności

5 _____ temat numeru: **Hero Realms**



9 _____ **21 Days**

12 _____ Planszowe Kwiatki Kwiatosza

15 _____ **Harry Potter: Hogwarts Battle**

20 _____ **New Angeles: Miasto Korporacji**

23 _____ **Pan Twardowski**

26 _____ **Projekt Gaja**

29 _____ **Tales of the Arabian Nights**

32 _____ **Wystawa Światowa 1893**

35 _____ kącik gier familijnych: **Fantastic Park**

37 _____ kącik początkującego gracza: **Food Truck**

40 _____ kącik gier historycznych: **Samper Fidelis: Bitwa o Lwów 1918-1919**

Fruit Ninja: Combo Party

W czerwcu wydawnictwo Rebel planuje wydać planszową wersję smartfonowego hitu Fruit Ninja. Combo Party, bo taki będzie nosił podtytuł, to gra przeznaczona dla od trzech do sześciu graczy, która łączy mechanikę wymiany kart z planowaniem i spostrzegawczością.

Podczas jednej partii uczestnicy rozegrają od dwóch do czterech rund, z których każda składała się będzie z trzech etapów:

1. Fazy Owoców, podczas której wszyscy jednocześnie wybiorą po jednej karcie z ręki, a następnie odkryją je. Jeśli u dwóch graczy na karcie pojawi się taki sam owoc, pierwszy, który chwyci stojący na stole totem otrzyma specjalną nagrodę.
2. Fazy Punktacji, kiedy gracze zadecydują o tym czy chcą przeciąć zebrane owoce, czy też budować kombo dalej.
3. Fazy Draftu, podczas której przekażemy resztę kart z ręki osobie siedzącej po naszej lewej stronie.

Ta dynamiczna karcianka będzie łączyła w sobie potęgę dwóch popularnych tytułów: znanej fanom planszówek gry Jungle Speed oraz Fruit Ninja, który do tej pory gościł na ekranach naszych telefonów. To bardzo udane połączenie, które z obu gier bierze to co najlepsze i łączy w jeszcze lepszą całość.



Wyspa Skye: Wędrowiec

Kiedy czytacie te słowa, na rynku dostępna jest już Wyspa Skye: Wędrowiec, rozszerzenie, które w znacznym stopniu urozmaica rozgrywkę. Podczas gry, znacznie bardziej niż do tej pory, liczy się to, jakie żetony zdobywasz i jak je układasz. Po terytorium twojego klanu poruszać się będzie wędrowiec, który może dostarczyć sporo korzyści, o ile mądrze zaplanujesz jego podróż przez królestwo.



Inis (edycja polska)

W Inis, najnowszej propozycji od wydawnictwa Portal, każdy z graczy wciela się w rolę pretendenta do tytułu Wielkiego Króla, a wygraną można osiągnąć na trzy różne sposoby:

1. Przywództwem, zostając wodzem przynajmniej sześciu obcych klanów.
2. Ziemią, jeśli jest się obecnym na co najmniej sześciu terytoriach.
3. Religią, zaznaczając swoją obecność na ziemiach, gdzie znajduje się co najmniej sześć miejsc kultu.

Wygrana nie przyjdzie jednak łatwo. Gracze będą musieli blefować, starannie dobierać karty, przewidywać ruchy pozostałych i kombinować. Wykorzystają przy tym pieśni bardów i wiedzę

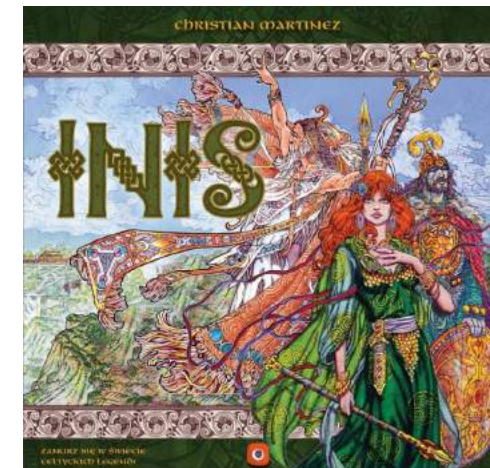
druidów. Grając w Inis, nieraz będziecie musieli walczyć, ale pamiętajcie, że eliminacja przeciwników nie przyniesie wam zwycięstwa. Mądry władca musi wszak umieć porozumieć się z przywódcami innych klanów, a także bacznie przyglądać się ich ruchom. Trzy ścieżki prowadzące do zwycięstwa sprawiają, że rozgrywka jest nieprzewidywalna i każdy z uczestników musi naprawdę uważać na zagrania pozostałych.

W Inis wykorzystuje się trzy rodzaje kart. Karty Akcji dobiera się w fazie Zgromadzenia i używa ich, żeby rekrutować klany lub budować cytadele oraz miejsca kultu. Karty Przewagi przypadają tym, którzy kontrolują określone tereny i pozwalają dla przykładu przemieścić klan lub uniknąć ataku.

Z czasem w grze pojawiają się również karty Eposu. Każda z nich odnosi się bezpośrednio do celtyckiej mitologii. Oko Balora, Morrígan, Szał bitewny, Ostrzeżenie Cathbada, Przybytek Cernunnosa, Opowieść o Cúchulainie oraz wiele innych spowodują, że wasze klany będą zdolne do bohaterskich czynów, co w konsekwencji pomoże pokonać przeciwników.

Inis zachwyci doskonałym oddaniem klimatu celtyckich legend. Nastrojowe ilustracje, misternie wykonane figurki oraz unikalny sposób prowadzenia rozgrywki sprawią, że zagłębicie się w atmosferę mitów.

Premiera przewidziana jest na drugi kwartał 2018 roku, jednak jej data może ulec zmianie.



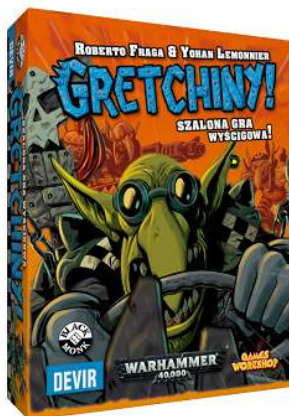
Zamki Calade

Również na drugi kwartał 2018 roku wydawnictwo 2Pionki planuje premierę Zamków Calade, gry kafelkowej, w której gracze muszą zbudować najwspanialszy zamek z dostępnych kafli murów, wież, okiennic i blank. Ta przepięknie ilustrowana gra idealnie sprawdzi się dla całej rodziny i pozwoli zrealizować nawet najbardziej szalone pomysły na własną twierdzę.



Gretchiny!

Pod koniec kwietnia wkroczycie do świata Warhammera 40,000 i wcielicie w rolę Gretchina. Zasiądźcie za kierownicą pojazdu zbudowanego ze wszystkiego, co akurat było pod ręką i weźmiecie udział w szalonym wyścigu, w którym wszystkie chwytaki są dozwolone.

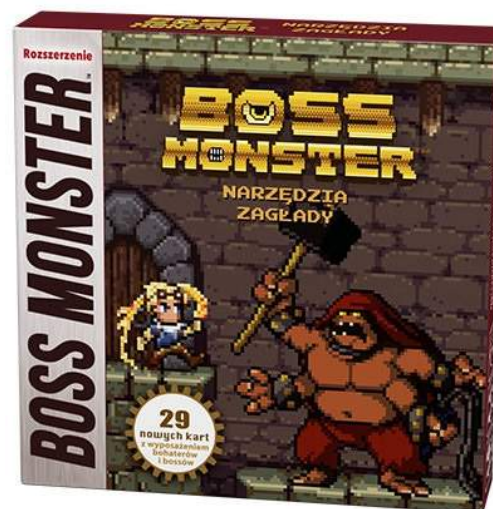


W Gretchinach!, szalonej grze wyścigowej, jednocześnie rzućcie kostkami, aby zaplanować swój ruch. Gnajcie przed siebie, dobierzcie karty lub otwórzcie ogień do przeciwników. Gretchiny! wprowadzają jednak zupełnie nową mechanikę zagrywania kart. Tutaj nie wiecie co macie na ręce, podczas gdy reszta graczy może zobaczyć waszą siłę ognia i przygotować się na atak.

Narzędzia zagłady

Narzędzia zagłady, dodatek do Boss Monstera: Gry karcianej o budowaniu podziemi, to 24 zupełnie nowe karty przedmiotów, które zmieniają bohaterów gry z bezradnych pionków w śmiertelne zagrożenie. Część nowych kart przeznaczona jest dla odkrywców, do wykorzystania z rozszerzeniem dla pięciu lub sześciu graczy, czyli z Twardym lądowaniem. W opakowaniu znajdziecie też pięć nowych kart bossów.

Premiera dodatku już wkrótce.



już wkrótce!



**SZALONA GRA
ZRĘCZNOŚCIOWA!**

**WODOODPORNE
KARTY**

rebel



temat numeru
Hero Ralms

miecze
zamiast
statków

zrecenzował:

Maciej „Ciuniek” Poleszak

Kiedy parę miesięcy temu pisałem na łamach Rebel Timesa o tym jak dobrą grą jest Star Realms, wiedziałem już, że gdzieś za rogiem czyha w przygotowaniu kontynuacja. Nie miałem jeszcze wtedy okazji jej wypróbować, ale trzycyfrowa liczba partii rozegranych w Star Realms nastrajała mnie raczej pozytywnie i ze zniecierpliwieniem oczekiwałem polskiej premiery. I się doczekałem.

W pudełku, tym razem większym i bardziej solidnym, otrzymujemy niemal tę samą pod względem mechanicznym grę. Tak bardzo, że równie dobrze mógłbym odesłać w tym miejscu do numeru 122 i recenzji pierwowzoru, ponieważ niemal większość zalet i wad została przeniesiona tu jeden do jednego. Oszczędzone w ten sposób miejsce chciałbym poświęcić zaś na omawianie mniejszych i większych niuansów, którymi obie gry się od siebie różnią i jaki ma to wpływ na ich końcowy odbiór. A to dlatego, że pytanie typu „na którą z tych dwóch gier lepiej wydać pieniądze?” powinno pojawiać się w Internecie dosyć często. A odpowiedź „na obie” nie zawsze jest akceptowalna.

Tak jak wspomniałem, w gruncie rzeczy **Hero Realms** jest kompletnym przeniesieniem **Star Realms** ze świata SF i kosmicznego konfliktu do bardziej przyziemnego oraz niemalże tak samo oklepanego klimatu fantasy z orkami, czarodziejami, wojownikami, lochami i smokami na czele. Nadal naszym celem jest sklepanie przeciwnika poprzez budowanie talii. Nadal mamy cztery kolory kart, które współdziałają ze sobą, jeśli się specjalizujemy. Na całe jednak szczęście nie wygląda to tak, że zmieniono tylko grafiki i postanowiono sprzedać drugi raz to samo. Karty przeszły lifting, niektóre kolory zmieniły swój charakter, w talii jest teraz stosunkowo więcej kart czempionów

(baz) niż kart jednorazowych. Pojawiły się nowe mechaniki skupiające się bardziej na tym właśnie aspekcie gry. Chociażby karty pozwalające na wykorzystanie czempionów więcej niż jeden raz w rundzie albo dające tym lepszy efekt, im więcej czempionów znajduje się w grze.

Odczuwalną zmianą jest zmiana tempa rozgrywki. **Hero Realms** jest jeszcze szybsze i jeszcze bardziej krwiożercze niż pierwowzór. Już od początku mamy możliwość kupowania droższych kart, ponieważ w talii startowej znajdziemy jedną kartę dającą dwie monety. Siła kart wydaje się zaś być nieco wyższa. Jeśli znajdziemy w taliach **SR** i **HR** te karty, które są swoimi odpowiednikami (a kilka uda się znaleźć) to w **HR** ta karta będzie albo trochę tańsza, albo będzie zadawała odrobinę więcej obrażeń. Karty kupujemy szybciej, zadają więcej obrażeń, a jak się leczymy, te wartości też zdają się być większe. Partie pojedynkowe trwają krócej, można odnieść wrażenie, że czasu na planowanie jest trochę mniej. Co nie zmienia faktu, że wrażenia z grubsza pozostają te same i złożenie w kluczowym momencie kombosa pozwalającego na dobranie pięciu lub więcej kart z talii nadal cieszy.

O właśnie, skoro hasło „pojedynki” już się pojawiło, to trochę o tym. **HR** podobnie jak **SR** uważam za grę raczej dwuosobową,



wą, która jednak posiada warianty zasad wieloosobowych. Nie byłem i nie jestem szczególnym ich fanem. Decydującą różnicą w tym przypadku jest to, że aby zagrać w nawet cztery osoby, nie ma potrzeby kupowania żadnych dodatkowych kopii gry ani dodatków, ponieważ wszystkie potrzebne karty są już w podstawce. Tak więc wypadałoby poświęcić temu tematowi więcej miejsca. Rodzajów rozgrywek jest kilka i pokrywają się z tymi obecnymi w zasadach **SR**. Jest więc gra typu wszyscy na wszystkich, która nie działa zbyt dobrze, ponieważ nie ma absolutnie żadnego hamulca przed tym, aby gracze wspólnie i szybko eliminowali jednego wybranego przeciwnika i dogrywali pojedynek bez niego. Niby można szukać argumentów, że trzeba negocjować i bawić się w meta-grę, ale frustracja pozostaje.

Trochę ciekawiej wypada wariant, w którym każdy z graczy przy stole może atakować jedynie gracza po lewej oraz czempionów gracza po prawej. Wydaje mi się, że jako domyślne zasady gry wieloosobowej sprawdza się to najlepiej. Szczególnie w wersji, w której partia kończy się natychmiast po wyeliminowaniu pierwszego gracza. Myślę wtedy o trzech rzeczach: swoje ataki mogę kierować bezpośrednio w gracza po lewej (bo zbliża mnie to do zwycięstwa), w jego czempionów (którzy nie zagrażają mi bezpośrednio, ale przyspieszają jego talię) lub w czempionów gracza po prawej (przed którym muszę się jakoś bronić). Myśli się o tym trochę inaczej niż w dwuosobowej partii.

Jest jeszcze wariant drużynowy, w którym dwóch graczy posiada wspólne życie, wspólną pulę pieniędzy i wspólną pulę ataków, ale dwie oddzielne talie. Nie ukrywam, ten tryb potrafi bawić, ale jest absolutnie nieprzewidywalny i rozbuchany. Partnerzy rozgrywają tury jednocześnie, kupowanie najdroższych kart nie jest problemem, kula śnieżna nakręcających się coraz to większych obrażeń rośnie w ogromnym tempie. Całkiem to fajne, ale mało eleganckie.

Jest też epicki wariant drużynowy, który wygląda całkiem ciekawie, ale w **SR** wymagał trzech kopii gry, tutaj zaś wymaga dwóch, tak więc nie dane było mi go wypróbować w żadnym

przypadku. Ale to może się zmienić, ponieważ o ile w zestawie startowym obie gry nie różnią się od siebie znacznie, o tyle kierunek rozwoju ich dodatków wydaje się być diametralnie różny i to on powinien być decydującym o wyborze gry czynnikiem.

Dodatki do **SR** skupiają się na rozbudowywaniu talii głównej, z której dokonujemy zakupów. Dodatki do HR wprowadzają dodatkowe postacie z własnymi, unikalnymi zdolnościami i taliami początkowymi oraz wariant kooperacyjny w postaci walki z bossem, który również może być postacią wykorzystywaną w normalnej grze. W ten sposób, aby zagrać wariant sześcioosobowy nie trzeba kupować drugiego startera: wystarczą dwa dodatki.

Hero Realms to trochę szybsza i trochę bardziej agresywna wersja **Star Realms**, z ładnymi grafikami i w tak samo nieoryginalnym świecie przedstawionym. Jeśli ktoś szuka dwuosobowej karcianki z opcją grania w większym gronie, bardziej ekonomicznym rozwiązaniem jest zakup jednego pudełka **HR** niż dwóch **SR**. Różnice pomiędzy grami są niewielkie, ale na tyle znaczące, że mogą uzasadniać posiadanie na półce obu tytułów. **HR** jest co najmniej tak samo dobre jak pierwowzór, a premiery nadchodzących dodatków mogą przechylić szalę lekko na korzyść młodszego członka rodziny Games Factory.



Hero Realms

Zrecenzował: Maciej „Ciuniek” Poleszak

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 12+

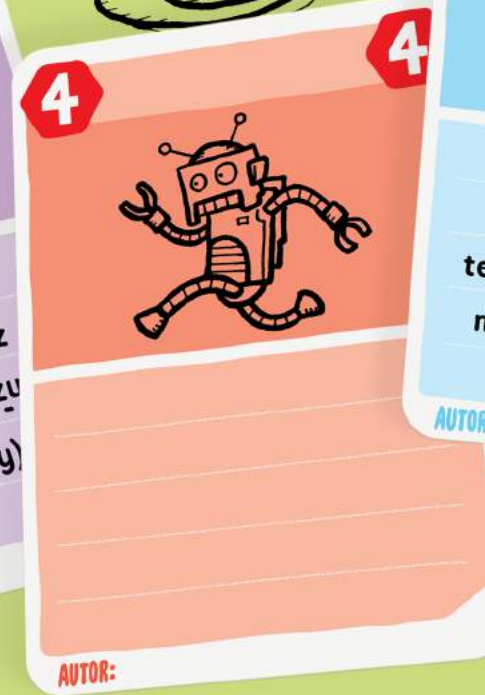
Czas gry: 20 minut

Cena: 74,95 złotych



- posiada większość zalet Star Realms,
- ✓ • ciekawy kierunek, w którym idą planowane dodatki,
- ładne grafiki, czytelna ikonografia.

- ✗ • w porównaniu do Star Realms może wydać się bardziej losowa przez łatwiejszy dostęp do silniejszych kart.



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

graj na własnych zasadach!



21 Days

tłum
na tratwie

zrecenzował:

Piotr „Żucho” Żuchowski

Mam ogromny szacunek i sympatię do niezależnych twórców gier, którzy swoje dzieła wypuszczają własnym sumptem, bez pomocy dużych wydawców, i przynajmniej raz na jakiś czas staram się recenzować tytuły tego typu. Na ostatnich targach SPIEL wpadła mi w ręce taka właśnie gra – 21 Days autorstwa debiutanta z Holandii, Erika Winkelmana. Rok temu zgromadził on ponad dwadzieścia tysięcy Euro na platformie crowdfundingowej Kickstarter, aby sfinansować produkcję swojej pierwszej planszówki.

21 Days to kooperacyjna gra przeznaczona dla od jednego do czterech graczy, która opowiada historię katastrofy statku Esperanza i niewielkiej grupy ludzi, którzy ją przeżyli. Uczestnicy zabawy wcielają się w role rozbitków, którzy muszą przetrwać na tratwie tytułowej dwadzieścia jeden dni i przeżyć do przybycia misji ratunkowej. Pomysł jest naprawdę ciekawy, sprawdźmy więc, co znajduje się w pudełku.

Gra zawiera ładną, kolorową i wykonaną z dobrej jakości materiału planszę, która na swojej drugiej stronie prezentuje krótką historię wszystkich dostępnych w rozgrywce postaci. Poza tym w opakowaniu znajdziemy też sporą garść solidnych żetonów, materiałowy woreczek, karty i sześciocienne kości w różnych rozmiarach i kolorach. **21 Days** to gra oparta na mechanice dice placement, można więc powiedzieć, że kostki są jej najważniejszym elementem. Niestety mam mieszane uczucia co do jakości ich wykonania. Większość to zwykłe drewniane „szóstki” z pustymi ściankami, na których musimy przed pierwszą partią samodzielnie umieścić naklejki z dołączonego do gry arkusza papieru samoprzylepnego. Może być to trochę uciążliwe, zwłaszcza że kości jest kilka rodzajów, a nie

wszystkie schematy oklejania są zaprezentowane w instrukcji. Na plus z kolei wyróżnia się bardzo fajna kostka ataku rekinów składająca się w istocie z dwóch – w większej, pustej w środku plastikowej k6 znajduje się druga, mała, dzięki czemu możemy jednym rzutem określić dwie wartości potrzebne do rozpatrzenia wydarzenia. To fajny patent, jest jednak tylko pojedynczym wyjątkiem wśród wszystkich innych kostek w grze, które prezentują się raczej przeciętnie.



Niestety kolejny słaby punkt **21 Days** to instrukcja. O ile można przymknąć oko na kilka językowych błędów, które znalazły się w jej angielskiej wersji (w pudełku jest jeszcze flamandzka), o tyle konstrukcji tekstu i sposobu przedstawienia zasad nie da się obronić. Instrukcję otwiera klimatyczny fabularny wstęp, który – choć krótki – dobrze wprowadza graczy w świat przedstawiony, jednak im dalej czytamy, tym jest gorzej. Brakuje pełnej listy komponentów z ich wizualizacją, przez co nie zawsze wiadomo, do czego konkretnie odnoszą się występujące w tekście nazwy. Mało jest też przykładów, a z kolei sporo ważnych zasad rozrzucono w chaotyczny sposób po całej instrukcji. Kilku istotnych informacji nie zawarto w niej w ogóle. Przez to wszystko właściwie nie sposób jest zrozumieć mechaniki **21 Days** po jednokrotnej lekturze, a dodatkowo układ tekstu nie sprzyja szukaniu wyjaśnienia konkretnych reguł już podczas partii.

Gdy przebijemy się przez kiepsko napisaną instrukcję i zasiądziemy do stołu, zobaczymy, że znaczna część elementów ma swoje wyznaczone miejsce na planszy, w tym karty postaci, które w większości podobnych gier trzyma się jednak poza planszą, przy graczach kontrolujących danego bohatera. Muszę przyznać, że podoba mi się kompaktowość **21 Days** i fakt, że różne talie kart lub żetony mają tu dedykowane pola. Z drugiej jednak strony, plansza mocno przez to traci na czytelności, staje się przeładowana i trudna w obsłudze. Na jej środku ułożone są elementy naszej tratwy oraz po dwie kości na każdą postać – postawione jedna na drugiej. Określają one siłę poszczególnych bohaterów. Wydarzenia każdego dnia (rundy) determinuje talia kart dziennika. Określa ona, co dzieje się z tratwą rano i wieczorem, w międzyczasie zaś gracze wykonują swoje akcje. Każdy ma do dyspozycji dodatkową kość, którą umieszcza na wybranym miejscu planszy, a gdy wszyscy to uczynią, rozpatrujemy działania lokacji, jedna po drugiej. Na ogół odbywa się to przez rzut kostką i sprawdzenie wyniku, co wiąże się z ogromną losowością, która naprawdę potrafi zirytować. Przykładowo, aby wystrzelić flarę, która zwróci uwagę załogi statku ratunkowego i przyspieszy jego przybycie, gracz musi poświęcić akcję, a potem wyrzucić jeszcze szóstkę na kostce. Każdy inny wynik oznacza brak jakiegokolwiek efektu. Łowiąc ryby, również rzucamy k6, a rezultat na kości określa, ile postaci będzie mogło podnieść o jeden swoją siłę. To wszystko. Niestety **21 Days** opiera się w dużej mierze na bezrefleksyjnym turlaniu, a w skrajnych przypadkach możemy nawet stracić całą rundę nie robiąc prawie nic, wyłącznie przez niefart na kościach. Mało tu decyzji, mało klimatu, a większość emocji w rozgrywce generowana jest po prostu przez niepewność co do wyniku danego rzutu. Podczas partii widać wyraźnie, że autor miał sporo fajnych pomysłów, które jednak wrzucił do gry trochę na siłę i nie zazębiają się one ze sobą zbyt dobrze. Przykładowo, co jakiś czas atakują nas rekiny, które mogą zranić lub nawet zabić któregoś bohatera, z tratwy mogą odpadać deski itp. Tego typu wydarzenia to niemal osobne mini-gry wewnątrz **21 Days**, niestety słabo korespondujące z całością.



Celem gry jest przetrwanie przynajmniej jednego rozbitka do końca partii. Postać tracimy, gdy jej siła spadnie do zera, a ta, jak wspomniałem na początku, określona jest na kościach w kolorze danego gracza, które układamy pośrodku planszy, jedna na drugiej. W toku gry czasem zmieniamy ich wartości, jednak przez większość czasu po prostu leżą one na środku i przeszkadzają w płynnej grze, ponieważ bardzo łatwo je przewrócić. Może i fajnie wyglądają, ale nie są niczym innym niż zwykłym gadżetem. To samo dotyczy woreczka na żetony Nadziei, które służą do płacenia za niektóre akcje i zmieniania wyrzuconych wyników na kostkach. Niezależnie od swojego działania, mają one takie same rewersy, więc spokojnie mogłyby po prostu leżeć obok planszy – tak naprawdę nie ma żadnej potrzeby losowania ich z worka.

Podsumowując, **21 Days** to niewypał. Ciekawe w założeniach elementy są spięte ze sobą dość nieudolnie, a poboczne działania odwracają uwagę graczy od podstawowej mechaniki – głównie dlatego, że są od niej bardziej interesujące. Rozgrywka nie przebiega płynnie, często musimy zaglądać do instrukcji, a ta jest bardzo nieintuicyjna i zagmatwana. Tło fabularne za-

rysowano w ciekawy sposób, ale samej rozgrywce ewidentnie brakuje klimatu. Talia kart Dziennika to zmarnowany potencjał – mogła być głównym elementem budującym historię naszych rozbitków, tymczasem ogranicza się do suchego: „rano tracicie jedną deskę z tratwy, wieczorem ciągniecie kartę zagrożenia”. No i jeszcze ta frustrująca losowość... Erikowi Winkelmanowi niewątpliwie należą się gratulacje za to, że spełnił marzenie o wydaniu własnej gry i przekonał użytkowników **Kickstartera** do jej sfinansowania. Niestety popełnił zbyt dużo błędów typowych dla początkujących autorów, przez co efekt finalny pozostawia wiele do życzenia.



21 Days

Zrecenzował: Piotr „Żucho” Żuchowski

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 10+

Czas gry: 45 minut

Cena: ok. 150 złotych



- temat i tło fabularne,
- jakość komponentów (poza kostkami),
- wszystko ma na planszy wyznaczone miejsce...



- ... ale jest ona przez to przeładowana i nieczytelna,
- bardzo słaba angielska instrukcja,
- irytująca losowość,
- przygodowy klimat jest prawie nieodczuwalny.



Planszowe kwiatki Kwiatosza

za głupi,
by przegrać

autor felietonu:

Maciej „Kwiatosz” Kwiatek

Kiedy myślimy o tym, czym jest „gra”, pierwszą narzucającą się definicją jest oczywiście «wydawanie charakterystycznego głosu przez samca głuszcza, cietrzewia, dropia w czasie toków». Dla zwykłego człowieka (a więc nie aktora) zaraz na drugim miejscu znajdzie się pewna forma zabawy z regułami. Reguły są nie tylko po to, aby umieć się bawić, ale również (a może przede wszystkim), by odpowiedzieć na pytanie „Kto wygrywa?”. Szczególnie to zorientowanie na wygraną wśród braci planszówkowej widać w fakcie, że najlepiej wchodzi do głowy tłumaczenie zaczynające się od wskazania sposobu wyłaniania zwycięzcy. Uzbrojeni w wiedzę dotyczącą warunków pognębienia wrogów siadamy do planszy i przechodzimy od teoretycznego roztrząsania tematu do praktycznego jego zgłębiania poprzez zgnębienie przeciwników.

Gry takie i owakie

Zasadniczo, na potrzeby poniższej argumentacji, gry można podzielić na zawierające losowość oraz jej niezawierające. W ramach ułatwienia zrozumienia podziału do gier niezawierających losowości zaliczam tutaj również niektóre tytuły zawierające losowość wpływu – te, w których randomizacja do-

tyczy setupu, ale już nie te, gdy dotyczy ona dostępnych na początku kolejki elementów (**Caylus** jest dobrym przykładem tego pierwszego typu, **Zamki Burgundii** tego drugiego). Gry zawierające losowość to z kolei te, w których mamy losowość efektu, czyli gdy takie same działania mogą przynieść różne skutki w zależności od kaprysu losu (**Ryzyko** chociażby) oraz gry z losowymi elementami pojawiającymi się przed kolejką gracza.

Strategia

Przez planszówkowe grupy *facebookowe* przetoczyła się niedawno dyskusja o tym, czym w zasadzie są gry strategiczne. Nie udało się znaleźć jednej definicji satysfakcjonującej wszystkich uczestników (albo ja odpadłem z dyskusji zanim się to udało), podejść tu więc do problemu od strony gracza, czyli od strony myślenia i planowania strategicznego. Generał André Beaufre pisał o myśleniu strategicznym, że musi ono być w stanie łączyć twarde dane z wiedzą psychologiczną (co nie dziwi w kontekście faktu, że Beaufre jest kojarzony z teorią odstraszenia). Planowanie strategiczne będzie tu wyznaczaniem celów (co częściowo robi za nas autor instrukcji) i ustalaniem akcji oraz zasobów koniecznych do osiągnięcia tych celów. W tym kontekście strategiczną będzie każda gra wieloosobowa, w której do zwycięstwa prowadzi nas łańcuch powiązanych działań zależnych od nas (czyli taka, w której obecne ruchy wpływają na nasze możliwości i wyniki w turach kolejnych, mają długofalowe skutki). Tak, oznacza to znakomitą większość gier, ponieważ nie silę się tu na wymyślenie definicji godzącej zwaśnione narody – póki co jedynie definiuję to, o czym będę pisał.

Bez losu

Gry planszowe pozbawione losowości to bodaj jedyne sytuacje, gdy teoria *homo oeconomicus* faktycznie może się sprawdzić. Mamy tutaj jasne zasady, zamknięty zestaw możliwości i przeciwników, którzy podejmują racjonalne, optymalne działania. Gracze operują w założeniu, że przeciwnik wykona naj-

lepszy ruch, jaki uda mu się znaleźć. Oczywiście pojawia się tu problem Go z zagraniami „czułem, że kamień należy położyć tutaj”, ale go elegancko zignoruję. „Zaraz, zaraz”, zapyta uważny czytelnik, wskazując, że w każdej grze chcemy podejmować optymalne działania. Będzie miał rację – jednak w momencie, gdy wprowadzona jest niepewność przyszłości, zamiast działań optymalnych pojawiają się działania „prawdopodobnie optymalne”, które w dodatku mocno zależą od działań przeciwników. W szachach danie mata zawsze jest możliwością, z której gracz skorzysta. W Spartacusie zdobycie dwunastu punktów wpływu może być początkiem końca marzeń o zwycięstwie.

Głupi są tak pewni siebie, rozsądni tak pełni wątpliwości

Strategia kojarzy się z czymś, czym zajmują się tęgie mózgi. Z pewnością jest tak, że takie osoby często garną się do myślenia strategicznego. Ciekawostką (oraz problemem dla firm) jest to, że tego typu osoby wcale nie są w tym takie świetne. Badając zależności między możliwościami intelektualnymi, a możliwością planowania strategicznego, okazuje się, że problemem jest bycie pewnym odpowiedzi. Russellowsy „rozsądni” dlatego są pełni wątpliwości, że poszukują oni prawidłowych, prawdziwych odpowiedzi. Tymczasem planowanie strategiczne wymaga podejmowania decyzji dotyczących niepewnej przyszłości. Wyobraźnia, wytrwałość, elastyczność myślenia – te cechy zostały zidentyfikowane przez Chrisa Argyrisa jako kluczowe dla bycia dobrym strategiem. Nie są one jednak rdzeniem inteligencji (co więcej, upór bywa postrzegany jako jej przeciwieństwo, a od wytrwałości do uporu droga nie jest daleka). Wykazał on, że osoby „rozsądne” są w pewnym sensie „kruche” – potrzebują czuć, że mają rację, również dzięki walidacji tego poczucia przez innych. Jeśli tego nie otrzymują – robią się wycofane.

Planszówki są pod tym względem łaskawsze od rzeczywistości, widzimy w nich bowiem efekty naszych działań w porównaniu z alternatywnymi ścieżkami. Widzimy czy nasza strategia

okazała się wygrywająca. Przy czym warto zwrócić uwagę, że nie jest to „najlepsza strategia”, a raczej nieco bardziej psychologicznie „wystarczająco dobra strategia”. Podejmując decyzje w trakcie partii, musimy uwzględniać nieuwzględnialne, co wielu osobom jest nie w smak. Moim zdaniem jest to istotna część popularności poszukiwania „wygrywającej strategii”, znalezienie jej oznacza bowiem znalezienie prawidłowego rozwiązania problemu w postaci gry. Wiele osób deklarujących niechęć do losowości tego właśnie oczekuje – łamigłówek intelektualnej, a nie gry strategicznej.

Strategia 2

Wiele osób z mojej anegdotycznej grupy wskazuje, że gry bez losowości są bardziej strategiczne (z szachami jako królową gier strategicznych, nawet jeśli przez planszówkowiczów niezbyt chętnie graną). Okoniem stają tu wojennicy, trudno nazwać gry wojenne niestrategicznymi. Co więcej, grający w gry wojenne są bodaj najmniej obrażoną na los grupą graczy (może poza nałogowymi hazardzistami). Dość popularne jest przeciwstawianie gier z losowością grom strategicznym (robią tak nawet wydawcy umieszczający dany tytuł gdzieś na osi *random-strategy*). Rodzajom losowości i tłumaczeniu fałszywości takiego podziału poświęciłem wcześniejszy felieton **Losowość wpływu, losowość efektu**, do znalezienia w **RT #120**. Teraz jednak sam sobie muszę zadać kłam, konfrontacja ze światem rzeczywistym nakierowuje mnie bowiem na wniosek, że pewien związek strategii i losu w grach planszowych istnieje, jest on jednak wbrew intuicji. Gra jest bardziej strategiczna, jeśli musimy sobie radzić w niej z nieprzewidywanym. Najłatwiej i być może najsukuteczniej tworzoną przez los.

Kto wygrywa?

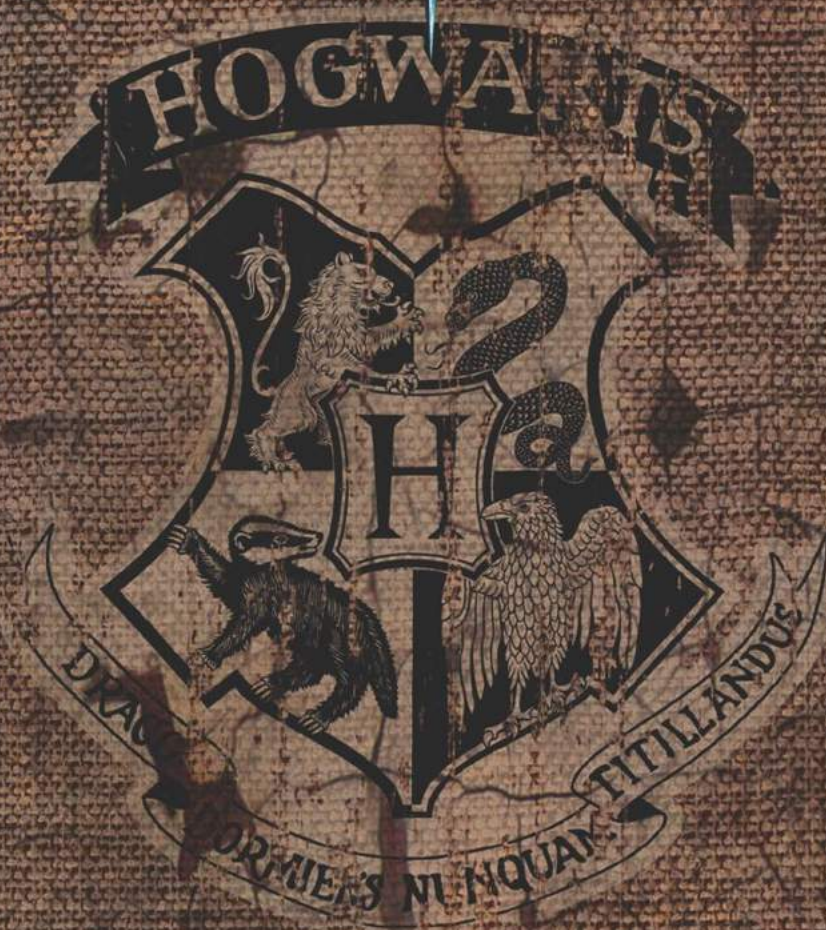
Inteligencja jest w naszych czasach fetyszyzowana. Od kiedy stała się łatwo mierzalna dzięki testom IQ ludzie uzyskali łatwą do pobieżnego zrozumienia i porównania liczbę. Nie jest im straszny fakt, że tak naprawdę niewiele rzeczy w realnym

życiu istotnie koreluje ze wskaźnikiem IQ. Oczywiście, na jego podstawie określa się stopnie niedorozwoju umysłowego, co z kolei przekłada się na funkcjonowanie jednostki. W okolicach normy i powyżej jednak nic już nie jest takie jasne. Moim ulubionym przykładem jest przewidywanie przyszłego sukcesu finansowego dziecka na podstawie jego ilorazu inteligencji. Ludzie wykształceni, którzy jednak nie zajmują się problematyką inteligencji, wskazują na IQ jako na cechę, która w 25-50% determinuje wysokość przyszłych dochodów. Tymczasem realnie wpływ ten wyliczany jest na około 1-2%.

Moim zdaniem gry planszowe są kolejnym obszarem, w którym nie warto fetyszyzować IQ. Mamy podzbiór gier, które opisałem wyżej jako „bez losowości”, gdzie korelacja między ilorazem inteligencji, a zwycięstwami może się to sprawdzać. Znakomita większość gier łapie się jednak do mojego rozumienia gier strategicznych, przy czym są one rozłożone na spektrum. A w tych najbardziej strategicznych, jak mam nadzieję udało mi się wykazać, inteligencja nie jest cechą determinującą sukces.



Harry Potter



HOGWARTS™ BATTLE

A Cooperative Deck-Building Game

Harry Potter: Hogwarts Battle

magia
licencji

zrecenzował:

Maciej „mat_eyo” Matejko

Produkty tworzone na znanych licencjach to problem wielu dziedzin rozrywki. Często są to sklecone szybko na kolanie, niechlujne twory, które mają zmonetaryzować zainteresowanie danym IP. Swego czasu była to kwestia szczególnie kłopotliwa na rynku gier wideo, na szczęście planszówki długo opierały się „kłatwie licencji”. Nadal mamy wiele znakomitych tytułów opartych na mocnych markach (na przykład gry osadzone w uniwersum Gwiezdných Wojen), choć trafiają się również pozycje niegrywalne. Dotychczas Harry Potter nie miał szczęścia do planszowych adaptacji. Czy najnowsza gra w świecie nastoletniego czarodzieja to zmieni?

Na wstępie muszę przyznać, że jestem fanem uniwersum stworzonego przez J.K. Rowling. Cały cykl, zarówno w postaci książkowej, jak i filmowej, pochłonięłam kilkakrotnie. Z ogromną radością przyjąłem więc informację, że powstała osadzona w tym świecie gra, która jest czymś więcej, niż tylko kolejnym wcieleniem **Cluedo** lub innego **Memory**. Oczywiście z recenzentkiej przyzwoitości postaram się zachować jak największy obiektywizm, ale czytając ten tekst, pamiętajcie o mojej sympatii dla Harry’ego Pottera.

W grze wcielimy się w jednego z czterech bohaterów i wspólnymi siłami będziemy starali się powstrzymać Sami Wiecie Kogo i jego Śmierciożerców przed podbiciem czarodziejskiego świata. W trakcie gry „zwiedzimy” znane lokacje, na kartach roi



się zaś od książkowych bohaterów oraz zaklęć. Oprawa graficzna opiera się na kadrach z filmów i choć często takie rozwiązanie traktowane jest jako pójście po linii najmniejszego oporu, to w tym przypadku wyszło bardzo dobrze. Zdjęcia są wyraźne i zostały odpowiednio dobrane do poszczególnych kart. Całość sprawia, że klimat wręcz wylewa się z pudełka i mimo niektórych umowności można wejść w skórę Harry’ego, Hermiony, Rona lub Neville’a. Immersję dodatkowo zwiększa podzielenie gry na tomy, dzięki czemu znane postacie, wydarzenia i przedmioty pojawiają się podczas rozgrywki w odpowiedniej kolejności. Jakość wykonania nie zostawia wiele do życzenia – karty i żetony są standardowej jakości, duże wrażenie robią metalowe znaczniki zagrożenia. Wszystko spokojnie mieści się w świetnie zaprojektowanej wyprawce i nie ma problemów z domknięciem pudełka nawet po rozegraniu ostatniego tomu, czyli odblokowaniu pełnej zawartości gry.

Mechanicznie **Hogwarts Battle** to kooperacyjny *deckbuilding*, czyli budowa talii. Trzeba przyznać, że *deckbuilding* bardzo typowy, w dwóch pierwszych tomach aż do bólu. W grze znajdziemy dwie waluty. Jedna służy do kupowania kart z losowo uzupełnianego rynku, a druga atakowania przeciwników, których pokonanie jest głównym celem każdego scenariusza. Ci w różny sposób utrudniają nam życie i duży wpływ na roz-

grywkę ma kolejność ich pojawiania się na stole. W późniejszych scenariuszach musimy walczyć z kilkoma złoczyńcami jednocześnie, a niektórzy z nich mają świetnie uzupełniające się zdolności, których kombinacje potrafią być dla bohaterów iście zabójcze. Dodatkowo runda każdego gracza rozpoczyna się od dobrania i rozpatrzenia wskazanej liczby kart Mrocznego Znak, które są niekorzystnymi dla bohaterów wydarzeniami. Tutaj również ich kolejność jest kluczowa, ponieważ efekt tej samej karty, rozpatrywanej w różnych momentach partii, może zmienić się z pomijalnego na przedwcześnie kończącego grę.

Poza wspomnianym przeze mnie szkieletem musimy pilnować zdrowia bohaterów (ci na szczęście nie mogą umrzeć, zostają jedynie ogłuszeni) oraz znaczników zagrożenia w lokacji. Każdy scenariusz ma własny ich zestaw, a utrata ostatniego z nich oznacza dla graczy porażkę. Zasady gry są banalne i po tym krótkim opisie moglibyście zacząć rozgrywkę, doczytując jedynie kilka szczegółów. Z jednej strony to dobrze, gdyż można zasiąść do gry nawet z młodszymi Potterheadami, jednak bardziej zaawansowanych graczy, zwłaszcza fanów mechaniki budowania talii, prostota ta może rozczarować. Dwa pierwsze tomy trzeba potraktować jako wstęp do prawdziwej rozgrywki, która zaczyna się od trzeciego scenariusza. Każde kolejne pudełeczko wprowadza drobne, ale satysfakcjonujące mechaniczne nowinki, sprawiając, że ciekawość zawartości kolejnych tomów pcha nas ponownych rozgrywek w przegrany scenariusz. Siódmy tom, z odblokowaną pełną zawartością, to już całkiem ciekawa karcianka, która mimo pewnych wad daje dużą frajdę.

Bardzo chciałbym napisać coś więcej o wprowadzanych stopniowo elementach, ale nie chcę odbierać wam radości z ich odkrywania. Powiem tylko, że znajdziecie tam nie tylko karty, a niektóre z wprowadzonych rzeczy pozwolą na specjalizację naszych postaci. Żaden z tych dodatków mnie nie rozczarował i nie wydawał się dołożony na siłę lub niepasujący. Wszystkie fajnie rozwijały podstawową mechanikę, jednocześnie nie komplikując jej zbyt wiele.



Gra przeznaczona jest dla od dwóch do czterech graczy, choć można grać samemu, jak w każdą „czystą” kooperację, samodzielnie sterując co najmniej dwiema postaciami. Gra skaluje się dosyć problematycznie. Rozgrywka dwuosobowa często bywa prosta, szybko zaczęliśmy więc z żoną utrudniać sobie zadanie już na starcie, poprzez dodanie kilku znaczników zagrożenia do początkowej lokacji. Przy czterech osobach jest trudno, czasem aż niesprawiedliwie. W późniejszych scenariuszach, zwłaszcza na początku partii, kiedy jeszcze talie graczy nie są rozbudowane, niekorzystna kombinacja złoczyńców i Mrocznych Znaków potrafi szybko oraz boleśnie zakończyć zabawę. Jak to często w takich sytuacjach bywa, środek okazuje się najlepszy i przy trzech osobach poziom trudności jest najbardziej sprawiedliwy.

Ciekawie wygląda regywalność. Warunki w poszczególnych partiach są na tyle zmienne poprzez losową kolejność kart, że nawet dwie rozgrywki w ten sam tom mogą wyglądać inaczej. Dodatkowo do kolejnych partii pcha nas ciekawość zawartości pudełeczek z następnymi scenariuszami. Nawet jednak po ukończeniu ostatniego z nich nadal mam chęć wrócić do gry i rozegrać szósty lub siódmy. Cieszy też to, że pomiędzy scenariuszami można dowolnie zmieniać bohaterów i po odbloko-

waniu jednej z mechanik ich specjalizować. Pozwala to na różny sposób podchodzić do kolejnych partii i starać się tworzyć talie nastawione na konkretne efekty – leczenie, duży atak, dobieranie kart itd.

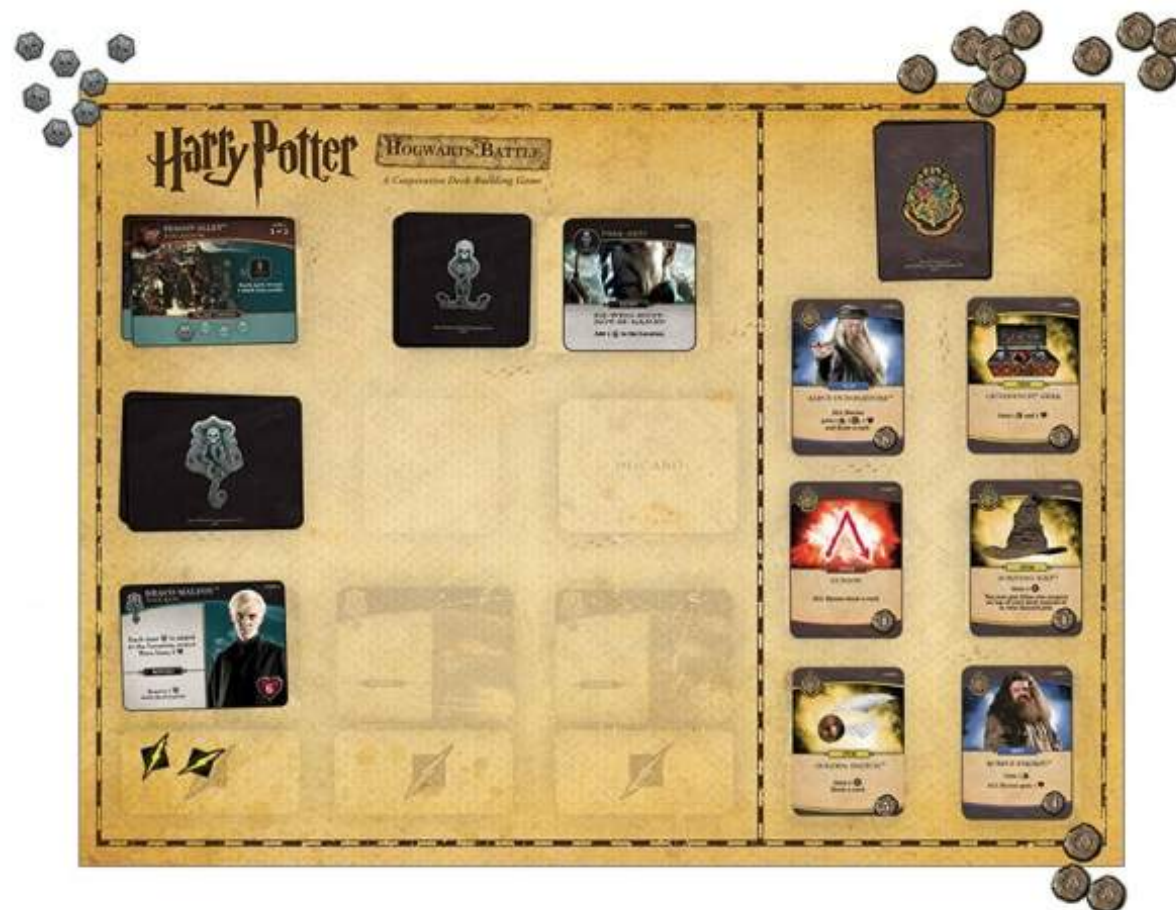
Od gier z mechaniką *deckbuildingu* oczekuję zawsze dwóch rzeczy. Pierwszą jest możliwość tworzenia „kombosów”, drugą pozwalanie na usuwanie kart z talii. W **Hogwarts Battle** znajdziemy sporo kart, które bardzo fajnie działają ze sobą i talia tworzona przez mądre zakupy daje dużo radości w działaniu. Samodzielne pokonanie jednego lub dwóch przeciwników w pojedynczej turze sprawia ogromną satysfakcję. Drobną rysą jest tutaj losowa pula do zakupu. Niestety brakuje uniwersalnych kart, które można dodać do talii, kiedy akurat na rynku nie ma niczego ciekawego. Takie sytuacje zaś zdarzają się w późniejszych tomach, kiedy talia rynku mocno specjnie-

je i często wychodzą z niej karty tanie i mało użyteczne. Sami autorzy gry uznali to za problem, ponieważ na **BGG** pojawił się oficjalny wariant pozwalający raz na partię odświeżyć pulę dostępnych do zakupu kart.

Druga kwestia, czyli możliwość usuwania kart z talii, została całkowicie pominięta. W całej grze nie ma choćby jednego efektu, który pozwalałby trwale odrzucać karty. Jest to bolesne zwłaszcza na początku, kiedy jeszcze wyczuwamy rytm rozgrywki i kilka kiepsko kupionych kart potrafi mocno przyblokować. Z drugiej strony może być to dodatkowym wyzwaniem dla fanów *deckbuildingu*, wszakże trudniej jest zbudować optymalną talię, jeśli nie można jej w żaden sposób czyścić.

Chcąc uczciwie ocenić grę w oderwaniu od tematu, musiałbym napisać, że jest poprawna. To typowy *deckbuilding*, któ-

ry w późniejszych tomach dostaje lekkiego kopa, mający jednak również swoje mechaniczne bolączki. Dodając doń temat i klimat Harry’ego Pottera, robi się jednak zdecydowanie przyjemniej. Fajnie jest stanąć nosem w nos z Voldemortem, rzucać znane z książek zaklęcia i używać magicznych przedmiotów. Podoba mi się również, jak w prosty sposób i stopniowo rozbudowuje się rozgrywka, jednocześnie bez zbytniego skomplikowania zasad. Tytuł ten z czystym sumieniem polecam, jednak raczej fanom uniwersum, którzy znajdą w nim coś więcej, niż samą mechani-



kę. Nie zrażajcie się też niemrawym początkiem, warto bowiem przebrnąć przez dwa pierwsze scenariusze!



Harry Potter: Hogwarts Battle

Zrecenzował: Maciej „mat_eyo” Matejko

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 11+

Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 199,95 złotych

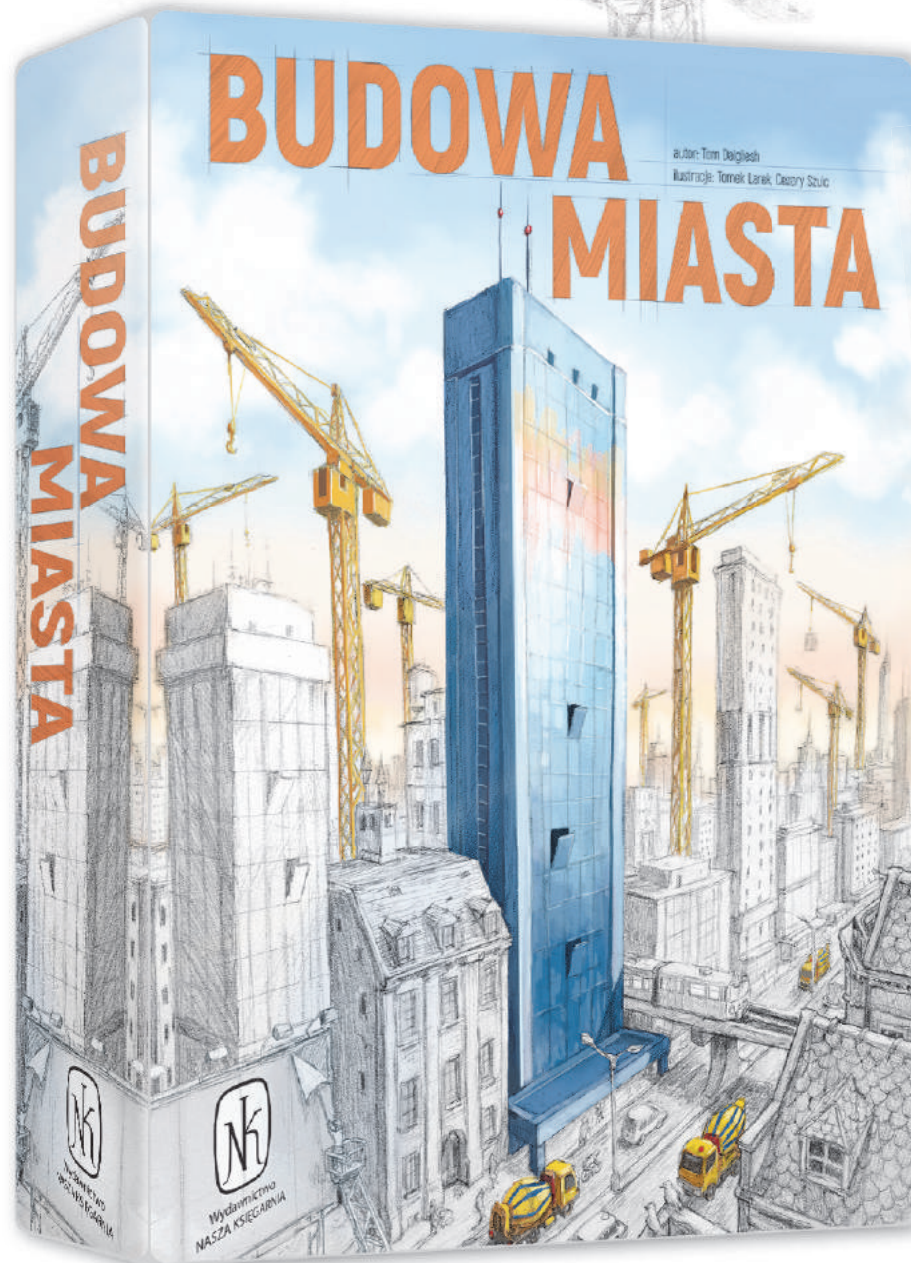


- sporo klimatu mimo pewnej umowności rozgrywki,
- ciekawe rozbudowanie szkieletu gry przez kolejne scenariusze,
- „filmowa” oprawa graficzna,
- proste zasady...

- ... które dla wyjadaczy mogą być zbyt proste,
- losowość rynku, Mrocznych Znaków i przeciwników potrafi dać w kość.

Polskie wydanie gry „The Last Spike”!

BUDUJ MIASTO • INWESTUJ • ZARABIAJ MILIONY





NEW ANGELES™

**New Angeles:
Miasto
Korporacji**

korporacje
w służbie
miasta

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Na rynku jest już kilka bardzo ciekawych gier kooperacyjnych wykorzystujących motyw zdrajcy. Wszystkie one przebiegają jednak według pewnego schematu. Gracz albo jest zdrajcą i stara się zaszkodzić wszystkim, albo jest tym dobrym i chce ze wszystkimi współpracować, ale boi się zdrajcy. New Angeles: Miasto Korporacji postanowiło lekko nagiąć te zasady, wprowadzając do nich ciekawą zmianę.

W **New Angeles** od czterech do sześciu graczy wciela się w role szefów megakorporacji ze świata znanego z gry planszowej i karcianej **Android**, które działają w tytułowym mieście. Ich celem jest oczywiście takie sterowanie tym co dzieje się w New Angeles, aby zebrać jak najwięcej kredytów. Z drugiej jednak strony, nie chcą oni za bardzo dociskać miasta, ponieważ jeśli protesty i przestępczość wymkną się spod kontroli, wkroczy rząd i nie będzie gdzie robić interesów.

Oczywiście, jak to w grach ze zdrajcą bywa, jest też „czarna owca” zwana tu Federalistą. Ten gracz chce, aby miasto pogrążyło się w chaosie. Pragnie on widzieć protesty, przestępców i choroby panoszące się po dystryktach. Cóż, po prostu lubi patrzeć jak świat płonie. Oczywiście taki gracz nadal kontroluje swoją megakorporację, jednak ma zupełnie inny cel.

No właśnie. Cele. To tu zmieniono nieco „reguły gry”. **New Angeles** nie jest typową kooperacją ze zdrajcą, gdzie jeden gra przeciw wszystkim. Tu każdy ma jakiegoś przeciwnika. Kiedy gracze wybiorą już megakorpo, którym będą kierować, losują też kartę celu. Jedna z kart mówi, że ten kto ją wylosował staje się Federalistą. Pozostałe to karty korporacji biorących udział w grze. Kiedy gracz wylosuje kartę korporacji, dowiaduje się, od kogo musi mieć więcej kasy na koniec gry, aby wygrać. Jeśli wylosował sam siebie (co też może się zdarzyć) to aby wygrać,

musi mieć więcej kasy niż dwa lub trzy inne korpo (w zależności od liczby graczy). Dzięki temu z jednej strony mamy niemal klasyczny układ jeden przeciw wszystkim, gdzie zdrajcy może nie być, a z drugiej nawet ci dobrzy mają kogoś z kim nie będą chcieli współpracować, ponieważ muszą być od niego lepsi.

Sama rozgrywka podzielona jest na sześć rund. W jej trakcie gracze będą walczyć o karty Zasobów, które są niezwykle cennymi pracownikami dającymi specjalne zdolności swojemu pracodawcy. Uczestnicy zabawy będą też przy okazji walczyli o prawo do wykonania akcji z jednej ze swoich kart.

No tak, nie napisałem o kartach akcji. W grze jest kilka talii z kartami akcji. To, co znajdziemy w tych taliach, to różne akcje związane z różnymi aspektami życia w New Angeles. Karty z talii Biochemii pomogą zwalczać choroby. Talia Mediów pozwoli na lepsze zarządzanie swoją ręką kart. Talia Ochrony to oczywiście sposób na radzenie sobie z przestępczością w mieście. Produkcja, jak wiadomo, to możliwość produkowania dóbr, które są potrzebne w mieście.

Każda korporacja ma dostęp do dwóch różnych talii i ciągnie z nich różną liczbę kart. Mamy więc w grze pewną specjalizację, ale jakiś plan zapasowy też się znajdzie.

Każda runda gry podzielona jest na kilka tur, w których gracze licytują karty akcji i zasobów. Na planszę wchodzi jedna karta zasobu (czyli pracownika), a gracz aktywny wyklada jedną kartę Akcji z ręki jako swoją ofertę dla miasta. To Akcja, którą będzie chciał wykonać, przynosząc profity miastu i sobie (albo sobie i miastu). Oczywiście nie jest tak, że wszystko zawsze jest super. Karty akcji mają też działanie negatywne, co może powodować w mieście problemy. Natępnie każdy kolejny gracz ma prawo przedstawić swoją kontrofertę, czyli wyłożyć własną kartę Akcji, o której wykonanie będzie chciał powalczyć. Kiedy każdy gracz będzie miał szansę na zgłoszenie kontroferty, sytuacja może być dwojaka. Nikt nie zgłosił kontroferty, więc gracz aktywny wykonuje swoją akcję i zabiera Zasób do siebie. Może też okazać się, że jeden lub większa liczba graczy zgłosiła kontrofertę. W takiej sytuacji aktywna jest tylko kontroferta złożona jako ostatnia (nie bójcie się, każda kolejna kontrofer-

ta wymaga opłacenia pewnego kosztu) i gracze będą się „bili” o możliwość wykonania akcji i zdobycia zasobu.

A czym jest ta „bójka”? To po prostu próba przekonania innych graczy, że nasza akcja jest super i przyniesie korzyść wszystkim. Miastu, nam i może innym graczom. W przekonywaniu może pomóc nasz urok osobisty, ale również pieniądze, Zasoby lub obietnice przyszłych przysług. Przekonywać trzeba nieźle, ponieważ gracze głosują kartami akcji z ręki. Pozbywają się ich, zamieniając na głosy oddane na kogoś innego. To czasem boli i będzie trzeba jakoś zrekompensować sobie tę stratę. Po głosowaniu gracz, który zwyciężył wykonuje akcję, zbiera Zasób i przechodzi się do kolejnej licytacji.

Poprzez wykonywanie kart Akcji gracze zmieniają to, co dzieje się w mieście. Produkują, wzniesają i gaszą protesty lub strajki, walczą z chorobami i przestępczością (albo je wzmagają). To wszystko wpływa na rozgrywkę.

Po pierwsze, na końcu każdej rundy ciągnięta jest karta Wydarzenia, która może podnieść poziom zagrożenia w mieście, w zależności od sytuacji panującej na planszy. Jeśli poziom ten osiągnie dwadzieścia pięć punktów, gra natychmiast się kończy.

Pod drugie, co dwie rundy sprawdza się czy zostały spełnione żądania miasta odnośnie produkcji towarów. Na początku gry (i potem co dwie rundy) ciągnie się kartę Wymagań. Określa ona, jakie poziomy poszczególnych dóbr muszą być osiągnięte, aby mieszkańcy byli zadowoleni. Jeśli graczom uda się to zrobić, jest dobrze i nic złego się nie dzieje. Jeśli jednak nie uda się zebrać tego co trzeba, Zagrożenie szybuje do góry w zaskakującym tempie.



Jest to oczywiście tylko ogólny opis dość rozbudowanej rozgrywki. Jest tu jeszcze sporo innych ważnych dla graczy rzeczy. Inwestycje sprawdzane zaraz po żądaniach miasta, które mogą przynieść dodatkową gotówkę i też są pewnym wyznacznikiem tego, co chce zobaczyć na planszy dany gracz. Specjalne akcje każdej megakorporacji i specjalne możliwości zdobywania gotówki. Plansza z dystryktami i poruszanie się po niej różnych żetonów lub figurek. To naprawdę sporo rzeczy, na które trzeba zwrócić uwagę. Ale gdybym chciał to wszystko dokładnie opisać, zabrałoby mi to za dużo miejsca.

Gra kończy się na dwa sposoby. Po pierwsze, jak już wspominałem, jeśli w dowolnym momencie rozgrywki poziom zagrożenia osiągnie dwadzieścia pięć gra natychmiast się kończy. W tym przypadku wszyscy przegrywają, a zwycięzcą zostaje gra lub Federalista. Federalista wygrywa, o ile zdążył do tego momentu zdobyć dwadzieścia pięć jednostek kapitału, co nie jest łatwe. Jak więc widzicie, nie jest on gościem, który od razu chce pikować głową w dół. Najpierw musi zebrać kasę, dzięki czemu wygląda jak każda inna korporacja.

Jeśli jednak do końca szóstej rundy zagrożenie nie wzrośnie tak mocno, gra kończy się „naturalnie”. Federalista przegrywa, a pozostali gracze ujawniają swoje cele. Każdy, kto spełnił swój cel, wygrywa. Co ciekawe, jeśli gracz A miał za cel posiadanie większej liczby gotówki niż gracz B i udało mu się tego dokonać, nie znaczy to, że gracz B przegrał. Jeśli miał cel zdobyć więcej gotówki niż gracz C i też tego dokonał, również wygrał.

New Angeles: Miasto Korporacji udowadnia, że semi-kooperacja ze zdrajcą w tle nie musi być schematyczna. Że można zmienić coś więcej, niż tylko klimat i miejsce gry. Że można dołożyć bezpośrednią rywalizację i też będzie ciekawie. Tu oczywiście gracze nie mogą sobie mówić, jaki mają cel. Byłoby zbyt prosto. **New Angeles** jest naprawdę niesamowicie ciekawie skrojoną grą. Jest tam pomysł i świetne wykonanie.

Gra ma jednak również i swoje problemy. Pierwszym jest fakt, że dobrze bawić się tu będą ludzie, którzy uwielbiają grę nad stołem i nie mają z nią problemów. Ci, którzy lubią rozmowy,

przekupsto, blef i całą tę otoczkę. Jeśli do **New Angeles** siędzie ktoś, kto nie lubi gadania, tylko chce robić to co uzna za stosowne, gra może mu wydać się bez sensu. Nie wspominam już nawet o sytuacji, gdzie gra cała grupa takich osób.

Druga rzecz to próg wejścia. Gra jest dość złożona i trzeba naprawdę dużo rzeczy zrozumieć. Niektóre z nich są nie do końca intuicyjne, a doświadczenie z grą stanowi dużą pomoc w rozgrywce. Wiedzieć, czego można się spodziewać w kartach, kojarzyć z doświadczenia, ile warta jest dana akcja w tej sytuacji i tak dalej. Jest to zdecydowanie gra dla zaawansowanych graczy.

W końcu czas rozgrywki. Nad planszą można tu przesiedzieć nawet ponad cztery godziny. A jak się trafi ktoś, kto cierpi na paraliż decyzyjny to i dłużej. Takie czasy gry są zwykle zarezerwowane dla epickich starć w kosmosie lub fantastycznych światach. Gra potrafi zmęczyć. Zwykle po partyjce w **New Angeles** człowiek ma już tylko ochotę odpoczywać.

Pomijając te niedogodności, gra jest zdecydowanie warta wypróbowania, jeśli nie straszne wam dyskusje, zastraszanie, przekonywanie, blef, przekupstwo i inne takie. Jeśli chcecie się tej gry nauczyć i macie kilka godzin, **New Angeles** odwdzięczy się wam niesamowicie krwistą walką o władzę w mieście. Bitwą toczoną pieniędzmi i pracą mieszkańców. Walką, która jest cholernie satysfakcjonująca. A jeśli na dodatek jesteście fanami świata **Androida**, będziecie po prostu zachwyceni.



New Angeles: Miasto Korporacji

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 4-6 osób

Wiek: 14+

Czas gry: do 120 do 240 minut

Cena: 219,95 złotych



- klimat i świat Androida,
- gra nad stołem,
- świetne powiązanie mechaniki semi-kooperacji z elementem zdrajcy,
- jakość wydania.



- wysoki próg wejścia,
- może trwać bardzo długo,
- jeśli nie lubisz gry nad stołem, nie będziesz się dobrze bawił.

Pan Twardowski

rzymskie
memory



festiwal odwiedził

Michał „Windziarz” Szewczyk

Granna znana jest z tego, że jako jedno z nielicznych rodzimych wydawnictw gier planszowych opiera swoje portfolio na polskich autorach i rysownikach. Etatowym ilustratorem dla warszawskiej firmy jest Piotr Socha (Cv, CVlizacje i Pszczoły), a wśród autorów najwięcej gier zaprojektował Filip Miłunski (MS Batory, CV, CV pocket). Granna rokrocznie organizuje konkurs „Wymyśl grę, zostań autorem Granny”, na którą spływa wiele zgłoszeń z całego kraju. W tym roku wydawnictwo postanowiło stworzyć nową serię tytułów „Legendy polskie”, które tematycznie mają nawiązywać do najbardziej znanych i lubianych podań ludowych. Na pierwszy ogień wybrano legendę o Bazyliisku i Panu Twardowskim. I właśnie o tej drugiej grze napiszę dla was kilka słów.

Pan Twardowski to gra autorstwa Wojciecha Grajkowskiego, zilustrowana przez Katarzynę Fic. Tytuł opowiada o mistrzu Twardowskim, który zawarł pakt z diabłem i w zamian za dużą otrzymał potężną czarodziejską moc. Dla tych, którzy nie znają legendy, jest ona pokrótce przypomniana na pierwszych stronach instrukcji. W grze tytułowy Twardowski, ukrywając się przed diabłem, przyjmuje jedną z postaci karczmiarzy gości. Celem graczy jest jak najszybsza identyfikacja, pod jakim przebraniem występuje. W trakcie przygotowań do gry rozkładamy szesnaście dwustronnych kafelków karczmy, tworząc kwadrat o bokach cztery na cztery. Na stole pojawia się bardzo szczegółowy obraz przedstawiający karczmę Rzym/Krym. Obok kafelków kładziemy sześć kart z portretami podejrzanych.

Każdy z nich różni się jednym elementem od pozostałych. Dla przykładu tylko jeden szlachcic ma inny kolor oczu lub posiada brodę. Gracze muszą usunąć jedną z kart podpowiedzi, które pomagają zidentyfikować Twardowskiego. Wszyscy grający otrzymują pięknie zdobioną maskę na oczy. Sama rozgrywka jest bardzo prosta. Jeden z graczy rozpoczyna grę. Pozostali zakładają maski, tak aby nic nie widzieć. Rozpoczynający obraca jeden z kafelków tworzący obraz. Następnie prosi pozostałe osoby o zdjęcie masek. Ich zadaniem jest jak najszybsze odnalezienie, który fragment obrazu został obrócony i wskazanie go. Ta osoba może podejrzec jedną z kart wskazówek. Jeśli wszyscy gracze błędnie wskażą, który z kafelków został

obrócony, prawo do podejrzenia wskazówki przechodzi na obracającego. W kolejnej rundzie kolejny gracz będzie przekręcał jedną z części obrazu.

Gra toczy się w ten sposób do momentu, w którym jedna z osób uzna, że ma wystarczająco dużo informacji, aby odkryć Twardowskiego. Wybiera wtedy kartę, która jej zdaniem przedstawia wizerunek poszukiwanego. Pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara także zabierają po jednej z pozostałych kart. Następnie odkrywane są wszystkie karty wskazówek i gracze sprawdzają, który szlachcic odpowiada rysopisowi. Zwycięża gracz trzymający odpowiednią kartę. W Panu



Twardowskim mamy dodany wariant dla pięciu lub sześciu graczy, a także dwuosobowy. Oba bardzo dobrze się sprawdzają i nie zaburzają w żaden sposób rozgrywkę.

Oceniając grę, zacznę od oprawy wizualnej. Maski to małe dzieła sztuki i aż szkoda, że po ich założeniu nie można sprawdzić jak się w nich wygląda. Musimy na nie jednak bardzo uważać, ponieważ łatwo je porwać. Dwustronny rysunek karczmy jest pełen detali i prezentuje się na stole bardzo okazale. Portrety szlachciców spełniają swoją funkcję, łatwo jest je od siebie odróżnić. Całość jest bardzo spójna i atrakcyjna wizualnie, co w grach skierowanych przede wszystkim do dzieci jest niezwykle ważne. Mechanicznie to gra łącząca dwa elementy, czyli spostrzeganie na czas, a także nieskomplikowaną dedukcję na podstawie gromadzonych informacji. Pierwsza mechanika świetnie się sprawdza. Rysunki po obu stronach ka-

fli są do siebie podobne, przez co grający muszą wykazać się sprawnym okiem i refleksem. Element dedukcyjny jest dobrze skrojony pod najmłodszych. Nie jest on zbyt łatwy, ale też nie cechują się wysoką trudnością. W przypadku moich gier dzieciaki świetnie się bawiły, mając frajdę zarówno podczas szukania odwróconego kafelka, jak i odgadywania, gdzie ukrył się Twardowski. Muszę także pochwalić Grannę za świetny dobór tematu i całego pomysłu na serię. Gra przybliży dzieciom słynne, polskie legendy i rozbudza zainteresowanie tą tematyką. Ogromną zaletą gry jest także jej cena. Za niewielkie pieniądze otrzymujemy bardzo przyjemny i ładnie zilustrowany tytuł. Cieszy również to, że autorami gry i ilustracji są Polacy. W końcu okazuje się, że robimy fajne tytuły, które w dodatku są bardzo ładne.



Pan Twardowski

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-6 osób

Wiek: 6+

Czas gry: ok. 25 minut

Cena: 39,95 złotych



- ✓ świetna oprawa graficzna,
- ✓ idealnie nadaje się do nauki dedukcji,
- proste zasady, wciągająca rozgrywka.

- ✗ maski mają tendencję do rozdzierania się.



Projekt Gaja

kosmiczne abecadło

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

P jak porównanie. Nie da się przejść obok **Projektu Gaja** bez porównań do **Terra Mystica**. Sami autorzy (Jens Drögemüller i Helge Ostertag) przyznają, że wzięli swoją wcześniejszą grę, zmienili jej temat i ją ulepszyli. To wszystko dzięki analizie tysięcy partii na jednym z internetowych portali. Według wydawcy poprawiony został balans ras i dodano nowe rozwiązania. To bardzo ciekawe, w końcu **Terra Mystica** od lat plasuje się w pierwszej dziesiątce rankingu serwisu Board Game Geek. Poprawienie tytułu, który zdaniem tysięcy jest jednym z najlepszych spośród wszystkich gier świata... brzmi to przynajmniej buńczucznie.

R jak regrywalność. Lubicie, gdy gra zaskakuje was w każdej partii czymś nowym? Świetnie się składa, ponieważ **Projekt Gaja** wprowadza wiele rozwiązań, które was usatysfakcjonują. Po pierwsze, plansza w każdej rozgrywce może być inna. To zasługa tego, że jest ona teraz modularna, a nie stała, jak było w przypadku **Terra Mystica**. Po drugie, możecie zagrać przynajmniej czternaście razy zanim powtórzycie partię tą samą frakcją. A jeśli jeszcze policzycie, ile możliwych układów możecie za ich pomocą stworzyć, liczba ta jest na tyle duża, że kilka miesięcy, a nawet lat grania macie przed sobą.

O jak ogranie. Grałeś w **Terra Mystica**? Świetnie, ponieważ łatwiej złapiesz podstawowe mechanizmy **Projektu Gaja**. Tak naprawdę 80% zasad jest tożsamy z pierwowzorem. Owszem, akcje nazywają się bardziej „kosmicznie”, ale to te same działania, które robiliśmy w poprzedniczce. Czy to oznacza,

że gra się łatwiej? W moim odczuciu nie. Zmiana planszy i idei sąsiedztwa, zmiana możliwości przerabiania surowców, plansza rozwoju, na której wynajdujemy technologie: zmiany te sprawiają, że jest trudniej, a przed każdym ruchem mamy nad czym łamać głowę. Nie graliście w **Terra Mystice**? Cóż, trochę rzeczy trzeba będzie przyswoić, ale dacie radę. Instrukcja wszystko dobrze wyjaśnia, a podane w niej przykłady ułatwiają zrozumienie tego, co będziemy robić w grze.

J jak jakość wydania. **Projekt Gaja** to spore, ciężkie pudło, dodatkowo wypchane po same brzegi. Ci, którzy narzekają na to, że w grach dostajemy dużo powietrza, nie mają się czego obawiać. Tu jest go tak mało, że elementy nie mają za bardzo czym oddychać. **Projekt Gaja** to ponad dwieście elementów. Plansze, znaczniki, planszeczki, żetony, karty i sporo plastikowych części. Robi to spore wrażenie i widzimy za co płacimy niemałe w końcu pieniądze. Wszystkie elementy są solidne i dobrze zaprojektowane.

E jak ekonomia. Partia w **Projekt Gaja** to w czteroosobowym składzie jakieś dwie lub trzy godziny grania. Podczas gry rozbudowujemy swoje kolonie, wynajdujemy nowe technologie, zasiedlamy planety. Na planszy pojawia się coraz więcej budynków, a my wykonujemy coraz więcej akcji. Rozwój i wzrost widoczny jest gołym okiem. Nie ma tu walk, mamy tu za to sprytne zarządzanie surowcami i dostępnymi akcjami. Jeśli przywieźni tematem będziecie tu szukać przygód w kosmosie, czeka was rozczarowanie. To przygoda pokroju tabelki arkusza kalkulacyjnego i zarządzania kilkoma zmiennymi.

K jak klimat. Jeśli masz pomysł, w jakim *settingu* wydać grę, wrzuc ją w klimaty kosmiczne lub fantasy. Zróżnicowane rasy, różne tereny na mapie, technologie i bliżej nieokreślone działania. **Terra Mystica** opowiadała o Niziołkach, Syrenach i Trytonach, a **Projekt Gaja** traktuje o Ksenianach, Lantydach oraz Hadż Hallach. W poprzedniczce była magia, w **Projekcie...** jest Moc. Osobiście wolę bajeczki o smokach, krasnoludach i elfach, stąd bliżej mi było do pierwowzoru. **Projekt Gaja** jest



jednak spójny w swojej opowieści i jeśli lubicie kosmiczne klimaty, będziecie zadowoleni.

Tak trudność. Projekt Gaja to bardzo złożona gra, która nie lubi wybaczać błędów. Popelnisz go na początku partii, istnieje spora szansa, że już nie nadgonisz straty. Źle policzysz sobie zasoby, twoja wina. Wynajdując technologię źle ją dostosujesz do specyfiki swojej frakcji, kolejny błąd. To nie jest gra dla początkujących. Może ich odstraszyć swoją złożonością i siatką zależności. Projekt Gaja sprawdzi się u osób, które lubią myśleć nad planszą i które czerpią przyjemność z podejmowania ciężkich decyzji. Na pudełku spokojnie można by umieścić napis: **Uwaga od myślenia może zboleć głowa.** Ale czy to źle, że gra jest trudna? Ja uważam to za ogromną zaletę.

Projekt Gaja to gra wybitna. Pozycja, która przebija swój pierwowzór o głowę. Widać, że poprawiono w niej wszystko, co mogło wkurzać graczy. Dla osób lubiących trudne tytuły ekonomiczne jest to pozycja obowiązkowa. Gdyby nie ten kosmos, moja ocena byłaby maksymalna. Nieco ją jednak obniżam, ponieważ wolałem łopaty i przekopywanie terenów niż ich terraformowanie. Tę czynność robię bowiem w grze o pewnej czerwonej planecie.



Projekt Gaja

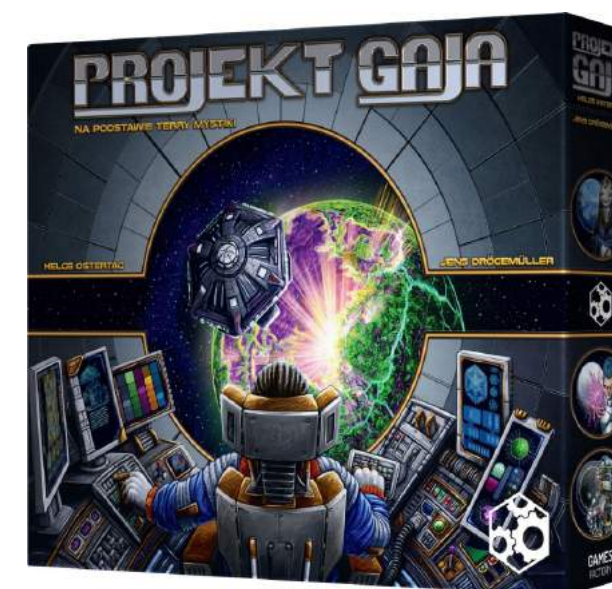
Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 1-4 osób

Wiek: 12+

Czas gry: od 120 do 180 minut

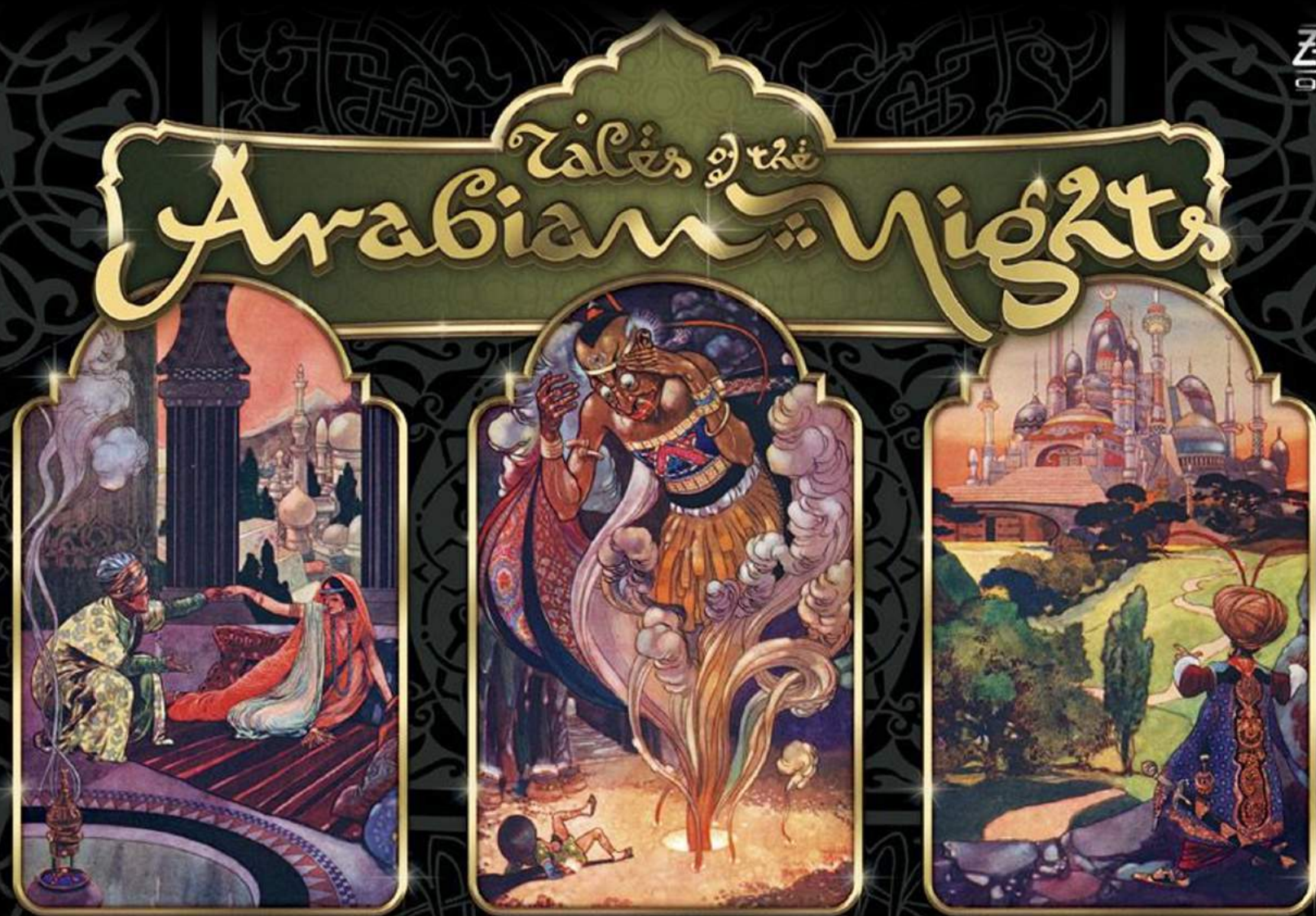
Cena: 309,95 złotych



- świetne rozwiązania mechaniczne,
- jakość wydania,
- wymagająca rozgrywka.



- klimat kosmosu jest nijaki.



Z-MAN
games

Tales of the Arabian Nights

arabska noc
jak arabski
dzień...

THE LEGENDARY STORYTELLING BOARDGAME
IN THE WORLD OF ALADDIN AND SINDBAD
BY ERIC GOLDBERG

zrecenzował:

Tomasz „Gambit” Dobosz

Widziałem wiele gier przygodowych. Grałem w wiele gier przygodowych. Ale do tej pory tylko jedna przygodówka zapadła mi w pamięć jako prawdziwie epicka i zapierająca dech w piersiach opowieść. Jej tytuł to Tales of the Arabian Nights.

Tales of the Arabian Nights to gra, w której gracze wcielają się w tak znane postacie jak Ali Baba, Aladyn lub Szeherezada. Gracze będą podróżować po Europie i Azji, przeżywać najróżniejsze przygody, starając się przy tym spełnić życiowe cele. Wszystko to w poszukiwaniu bogactwa, szczęścia oraz punktów Przeznaczenia i Opowieści. Bo bogactwo i szczęście to jedna rzecz, ale to właśnie punkty dają zwycięstwo.

Każdy z graczy sam wybiera sobie, ile punktów Opowieści i ile punktów Przeznaczenia będzie potrzebował do wygranej. Jedynym ograniczeniem jest to, że suma tych punktów musi wynosić dwadzieścia (albo dziesięć, jeśli chce się grać krótszą grę).

Każdy z graczy zaczyna też z jakimś zadaniem, które musi wykonać. To będzie jego pierwszy duży cel. Wyprawa dla wszystkich zaczyna się oczywiście w Bagdadzie. Każdy gracz jest biedny (dosłownie, taki jest początkowy poziom bogactwa każdej postaci). Każdy ma też trzy umiejętności (wybrane lub losowe), które pomogą mu w jego podróżach.

Rozgrywka podzielona jest na rundy poszczególnych graczy. Na początku rundy gracze najpierw przekazują sobie specjalną Księgę Przygód i Matrycę Reakcji (wróć do nich za moment). Gracz aktywny sprawdza czy nie uruchamiają się u niego żadne rzeczy związane z kartami statusów lub skarbów. Później zaś może się ruszyć.

Postacie ruszają się po wyznaczonych na mapie trasach. Każda postać może się poruszyć maksymalnie o tyle pól, na ile po-

zwala jej poziom bogactwa. Co ciekawe, nie zawsze bogatszy rusza się więcej.

Po ruchu następuje główna część zabawy, czyli spotkanie z przygodą. W tym momencie do gry wchodzi Księga Przygód i Matryca Reakcji. Gracz najpierw ciągnie kartę Spotkania i sprawdza, na co się natknął. Może natknąć się na jakąś konkretną postać, kartę miasta lub kartę terenu. Następnie patrzy, co dokładnie się przydarzyło. Na każdej karcie są ikony, z którymi trzeba się zapoznać, ponieważ od nich zależy, do którego paragrafu w Księdze Przygód należy pójść, aby zobaczyć, co się dzieje. Księgę oczywiście ma kto inny. Zwykle pierwszym paragrafem, do którego zostanie przekierowany gracz jest specjalna tabela, „co spotkałeś” (nie ma jej w przypadku spotkań z kartą postaci). Aby dowiedzieć się z tej tabeli, co napotkaliśmy, rzucamy kostką i dodajemy różne modyfikatory zależne od miejsca, w którym jesteśmy i naszej postaci. Następnie w tabelce, którą odczytujemy, sprawdzamy, co stoi naprzeciwko nas. Ta informacja kieruje nas do odpowiedniej Matrycy Reakcji (którą ma kolejny gracz). W tej matrycy mamy do wyboru kilkanaście różnych reakcji lub akcji. Możemy się pomodlić, spróbować, zaatakować, oczarować, okraść i wiele innych. Wybór kieruje nas do kolejnego paragrafu w Księdze Przygód. Może jednak zostać on zmodyfikowany poprzez rzut specjalną kostką, co sprawi, że pójdziemy akapit bliżej lub akapit dalej. W końcu gracz trzymający Księgę czyta nam, co się dzieje. I tu pojawiają się kolejne wybory. Każdy paragraf ma kilka możliwych rozwiązań, zależnych od umiejętności postaci. Jedną z nich to zawsze rozwiązanie No Skill, czyli dla kogoś, kto nie ma potrzebnych zdolności lub nie chce ich użyć. Kolejne to nazwy konkretnych umiejętności, które mogą się w danej sytuacji przydać. Jeśli gracz, który rozpatruje to spotkanie ma którąś z tych umiejętności, może zdecydować, że jej używa (tylko jedną z nich) i wtedy gracz z Księgą czyta mu, jaki jest finał przygody. A ten może być różny. Mroczny, ale i przyjemny. Tu dostaje się Punkty Opowieści i Przeznaczenia. Tu można trafić na jakieś skarby. Tu można też nauczyć się kolejnych umiejętności lub wzmocnić te, które już znamy (a umiejętności na po-

ziomie Master pozwalają na pokierowanie swoim spotkaniem bez ostatniego rzutu kostką). Tu też dostaniemy różne karty statusów. Można zostać przeklętym lub poszukiwanym przez władze. Możemy zostać uwięzieni, ranni, pobłogosławieni. To całe mnóstwo różnych statusów, które znacząco wpływają na rozgrywkę. Dodatkowo **Tales of the Arabian Nights** to chyba jedyna gra, w której można zostać sułtanem, mieć żonę i dzieci oraz dostawać za to wszystko pewne profity.

W grze można zginąć. Nie eliminuje to jednak gracza z zabawy. Jego postać wraca do Bagdadu, odrzuca wszelkie statusy, zadania, resetuje bogactwo. I może zaczynać od początku. No dobra, nie od początku. Zostawia sobie umiejętności i zdobyte punkty Opowieści oraz Przeznaczenia.

Ciekawym aspektem są zadania, które dostajemy na początku gry. Dają nam one jakieś możliwości zdobycia skarbów i punktów. Nie musimy ich jednak wykonać, aby wygrać. Jest to opcjonalne. Jeśli jednak wykonamy swoje zadanie, otrzymujemy nowe. Coś się musi dziać, coś musi nas pchać do podróży po świecie.

Gra kończy się, gdy któremuś z graczy uda się zebrać ustaloną przez niego liczbę punktów. Musi się on wtedy udać do Bagdadu i jeśli przetrwa spotkanie, może ogłosić, że chce wygrać.



Wtedy reszta graczy ma jedną turę na dotarcie do Bagdadu z wypełnionymi celami i odpowiednią liczbą punktów. Na koncu tej tury zwycięzca zostaje ten gracz, który jest w Bagdadzie i spełnia warunki wygranej. Jeśli takich osób jest więcej niż jedna, remis rozstrzyga się kartami stanów, ewentualnie umiejętnościami.

I tak to wygląda. Epicka przygoda, napędzana kartami i księgą zawierającą ponad dwa tysiące skryptów. Tak, dobrze czytacie. Ponad dwa tysiące. Opowieści snute podczas rozgrywki są niesamowite. Niektóre zapadają w pamięć na długie miesiące, a nawet lata. Dla graczy, którzy lubią fabułę i chcą jak najwięcej historyjek w swojej grze **Tales of the Arabian Nights** będzie spełnieniem marzeń. Pełno w niej klimatu i niespodzianek.

Istnieje jednak pewna cena tego przygodowego rozmachu, a właściwie dwie.

Pierwsza to konieczność „obsługi” gry. Jeden gracz robi swoją turę, drugi obsługuje dla niego Księgę Przygód, a kolejny Matrycę Reakcji. Obsłużenie spotkania to najpierw kilka rzutów kostką, sporo wertowania stron i sprawdzania rzeczy w róż-

nych tabelkach. Do tego wymagana jest bardzo dobra znajomość języka angielskiego, ponieważ Księga nie jest napisana najłatwiejszym językiem. Sporo w niej specyficznych wyrazów i zwrotów, co może sprawić problemy.

Drugą ceną jest czas rozgrywki. Wszystko to, co napisałem w poprzednim akapicie sprawia, że gra trwa dość długo. Nie radzę w nią grać w pięć lub sześć osób. **Tales of the Arabian Nights** to jedyna gra, przy której moja żona zasnęła, czekając na swoją turę (położyła się na kanapie i kończyliśmy grę bez niej). Dwie godziny z pudełkowej informacji w pięć lub sześć osób to mrzonka.

Mimo to **Tales of the Arabian Nights** jest dla mnie świetną grą. Wiem, że są gry, które robią to samo dużo sprawniej, przyjemniej i dorzucają dodatkowe działające mechanizmy. To właśnie jednak Tales... zawsze będzie reprezentowało epicką przygodę. Będzie dla mnie takim **Twilight Imperium** przygodówek z księgą paragrafów. Jeśli będziecie mieli okazję, zagrajcie. Choć może to być trudne, ponieważ gra jest obecnie ciężka do kupienia. Niemniej jednak polecam.



Tales of the Arabian Nights

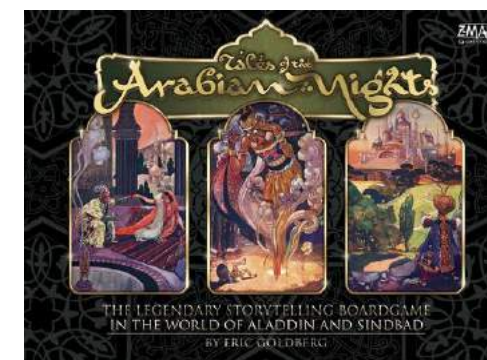
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

Liczba graczy: 2 - 6 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 120 minut

Cena: 239,95 złotych



- ✓ ponad dwa tysiące skryptów,
- rozbudowany system stanów,
- epickie przygody,
- system umiejętności.

- ✗ obsługa Matrycy i Księgi bywa uciążliwa,
- wymaga bardzo dobrej znajomości angielskiego u wszystkich graczy,
- potrafi się niemiłosiernie dłużyć i ma spory downtime.



Wystawa Światowa 1893

cuda XIX
wieku
zebrane
w jednym
miejscu

zrecenzował:

Michał „Windziarz” Szewczyk

Gry wydawane na platformie Kickstarter cechują się przeważnie toną plastiku, masą dodatków i często lekkim niedopracowaniem reguł. Rzadkością na tej platformie są tytuły rodzinne, których wydawca nie zachęca na siłę do wspierania, zamieniając tekturowy znacznik na grubszy tekturowy znacznik, a ten na cienki drewniany znacznik. Niemniej jednak raz na jakiś czas taka gra się ufunduje i nieco później zainteresują się nią wydawcy z innych krajów. Podobny los spotkał Wystawę Światową 1893, którą dzięki wydawnictwu 2 Pionki możemy się od niedawna cieszyć w Polsce.

Gra reklamowana jest jako tytuł rodzinny, dzięki któremu możemy wciągać nowe osoby w coraz bardziej skomplikowane tytuły. Gracze wcielają się w organizatorów Wielkiej Wystawy Światowej w Chicago z 1893 roku i starają się wystawić jak najwięcej ciekawych eksponatów. Ten, któremu uda się to najlepiej, zostanie zwycięzcą. Zarówno ilustracja okładkowa, jak i elementy gry, bardzo silnie współgrają z jej tematem. Na okładce widzimy wielkie koło widokowe, wokół którego ustawione są namioty ekspozycyjne. Podobnie wygląda plansza, którą składamy z kilku elementów. Centralnym z nich jest koło, wokół którego umieszczamy pięć sekcji wystawy – Przemysł, Sztuka, Elektryczność, Rolnictwo i Transport. Dzięki temu, że elementy nie są na stałe połączone, w każdej rozgrywce układ początkowy może się od siebie różnić. Gracze otrzymują drewniane kostki symbolizujące ich pracowników,

a dookoła planszy układamy karty. Mamy na nich przedstawione przede wszystkim eksponaty z pięciu wystawianych dziedzin. Ich ilustracje i opisy odnoszą się do rzeczywistych wynalazków z tamtych czasów. Są bardzo ciekawe i estetyczne oraz świetnie wkomponowują się w tematykę gry. Pozostałe karty to znane osobistości pozwalające nam na manipulację pracownikami oraz biletami, które posuwają grę do przodu.



A o co w niej chodzi? Gracze co rundę wysyłają swojego pracownika na jeden z pięciu obszarów wystawy w jednym z dwóch celów. Po pierwsze po to, żeby zdobyć leżące obok niego karty eksponatów, osób lub biletów. Po drugie zaś, żeby na końcu rundy mieć ich tam najwięcej, gdyż jest to nagradzane punktami oraz możliwością wstawienia na ów obszar swoich eksponatów. Jeśli gracz w poprzednim ruchu pozyskał jakieś karty osobistości, musi je zagrać. Pozwalają one na wstawienie kolejnych pracowników na planszę oraz ich ruchy pomiędzy obszarami. Na końcu tury gracza do planszy dokładane są trzy nowe karty. Runda kończy się, kiedy wagonik na kole widokowym, poruszany zdobywanymi przez graczy biletami, zrobi pełne

okrążenie. Na końcu rundy rozliczane są wszystkie obszary wystawy. Sprawdzamy, kto ma w nich najwięcej pracowników. Gracz ten zdobywa punkty zwycięstwa (medale) oraz może wstawić swoje eksponaty do namiotu. Zaznaczamy to wzięciem odpowiednich żetonów. Oprócz tego za każdy zebrany bilet w rundzie otrzymujemy monetę, a gracz, który miał ich najwięcej dostaje dwa dodatkowe punkty. Gra trwa trzy rundy i na jej końcu gracze sumują zdobyte przez siebie medale, monety, a także sprawdzają typy eksponatów, które udało im się umieścić w namiotach. W tym przypadku punkty dostajemy za posiadane zestawy, czyli gra premiuje tych graczy, którzy walczyli o różnorodne karty, a nie skupili się wyłącznie na jednym ich typie.

Wystawa Światowa 1893 ma banalne zasady, które można wyjaśnić w kilka chwil i potem od razu przystąpić do grania. Gra jest szybka, trwa bowiem około czterdziestu minut. Te cechy sprawiają, że świetnie nadaje się dla mniej zaawansowanych graczy i osób szukających przyjemnego tytułu na deszczowe popołudnie. Muszę pochwalić świetnie zredagowaną oraz bardzo przystępną napisaną instrukcję, dzięki której łatwo nauczyć się grać. Co urzekło mnie najbardziej, to rzadkie w tego typu grach połączenie mechaniki i klimatu, który wylewa się praktycznie z każdego elementu gry. Gra pięknie prezentuje się wizualnie i niesie za sobą pewną wartość edukacyjną. Tytuł dodatko-



wo został nagrodzony w 2016 roku nagrodą Mensa Select. Warto dodać, że autorem jest **J. Alex Kevern**, który powoli zyskuje coraz większy rozgłos w planszowym świecie. Ma on na koncie bardzo przyjemne **Daxu**, interesujące **Gold West** oraz bardzo ostatnimi czasy chwalone **Sentient**. Trochę szkoda, że kolory kostek pracowników są takie same jak obszary na planszy, gdyż w słabym świetle czasami ich nie widać.

Wystawa Światowa 1893 to bardzo lekka gra i tak należy do niej podchodzić. Mamy tu sporą losowość widoczną przede wszystkim w dystrybucji kart. Występuje tu niewiele decyzji, które musimy podjąć podczas rozgrywki. W moim odczuciu wytrawni gracze nie znajdą w niej niczego, co pozwoli jej zostać na dłużej na stole. Ci mniej wymagający, a także ci, którzy grają ze swoimi dziećmi otrzymają szybką, łatwą i ładną grę. I to właśnie im przede wszystkim ten tytuł polecam.



Wystawa Światowa 1893

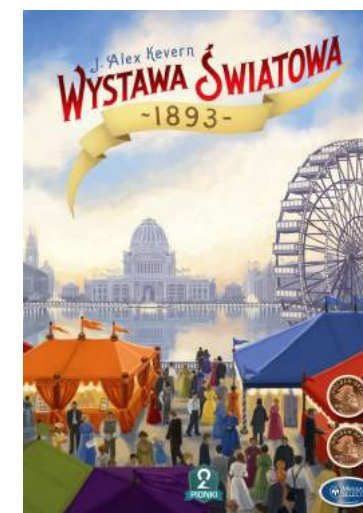
Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-4 osób

Wiek: 10+

Czas gry: ok 40 minut

Cena: 134,95 złotych



- proste zasady,
- rodzinny charakter,
- ✓ • doskonała do złapania oddechu pomiędzy cięższymi tytułami.

- ✗ • losowość i mała liczba decyzji może przeszkadzać,
- ✗ • kostki pracowników w słabym świetle bywają niewidoczne na planszy.

kącik gier rodzinnych



jednorożce na początek

Fantastic Park to kolejna gra wydana w ostatnim czasie przez francuską firmę Blue Orange, którą oparto na klasycznej mechanice domina. Tym razem autorem nie jest jednak Bruno Cathala, a Brett J. Gilbert, znany m.in. jako współtwórca *Kostaryki* i *Professor Evil and the Citadel of Time*. Już jego wcześniejsze tytuły nie należały do ciężkich, ale teraz poszedł jeszcze dalej i wziął na warsztat typową grę dla dzieci. Zobaczmy, jak poradził sobie z tym zadaniem.

Produkty Blue Orange mają to do siebie, że są zawsze dobrze wydane i pięknie zilustrowane, **Fantastic Park** nie jest zaś wyjątkiem. Pudełko ma rozmiar znany już z *Queendomino*, a w jego środku, w dedykowanej wyprawce, znajdziemy sześćdziesiąt sześć kafelków, pięć pionków, znacznik pierwszego gracza, planszę punktacji oraz instrukcję w ośmiu językach. Wszystko prezentuje bardzo wysoką jakość, jest solidne i wytrzymałe. Mógłbym czepać się tego, że pudło jest trochę zbyt duże w stosunku do liczby elementów, które spokojnie zmieściłyby się w mniejszym opakowaniu, ale ilość pustego miejsca nie rzuca się bardzo w oczy dzięki wspomnianej wcześniej wyprawce. Jest ona dobrze przygotowana i bardzo wygodna w użytkowaniu. Wrażeń robią też ilustracje autorstwa Bénédicte Ammara. **Fantastic Park** jest, jak można się domyślić, grą o parku fantastycznych zwierząt, a oprawa graficzna doskonale oddaje klimat takiego miejsca. Na rysunkach znaleźć można np. smoki, jednorożce lub zaczarowane koniki morskie. Wszystko jest szalenie kolorowe i utrzymane w bajkowej stylistyce – dla mnie trochę nawet infantylnej, ale w końcu mówimy o grze dla najmłodszych, więc nie traktuję tego jak wady. Przeciwnie: gra sprawia swoim wyglądem po prostu bardzo sympatyczne wrażenie.

W pojedynczej wersji językowej zasady **Fantastic Park** mieszczą się na jednej kartce instrukcji, co pewnie już teraz daje wam wyobrażenie o złożoności gry. Podstawą jest mechanika domina, jeszcze bardziej uproszczona w stosunku do oryginału. Tak jak w dominie, mamy tu prostokątne płytki, z których każda podzielona jest na dwa pola z rysunkami fantastycznych zwierząt, dla których budujemy tytułowy park. Zmianą w porównaniu z pierwotnymi, klasycznymi zasadami jest to, że nie trzeba swoich kafli dokładać tak, aby pola tego samego typu stykały się ze

sobą. Obowiązuje pełna dowolność, można nawet tworzyć „warstwy” i umieszczać płytki na wierzchu tych położonych wcześniej. Jedynym ograniczeniem jest to, że kafelek na górze musi zachodzić na dwa inne, znajdujące się pod nim. Gracze mają na ręce po pięć płytek i układają je na stole, tworząc w ten sposób wspólnie teren parku dla zwierzątek. Gdy zostanie nam już tylko jeden kafelek do dyspozycji, runda kończy się i punktuje się za największe obszary (czyli zbiory sąsiadujących, widocznych płytek tego samego rodzaju) ze stworkami, które przedstawia właśnie nasza ostatnia płytka. Partia dobiega końca, gdy skończą się wszystkie kafle w pudełku. Ot, cała filozofia.

Fantastic Park to gra prosta i szybka, której zasady tłumaczy się w kilka chwil, a pojedyncza rozgrywka trwa około pół godziny. Prostota i dynamika to największe zalety tego tytułu, dzięki którym całkiem fajnie sprawdza się jako gra dla dzieci. Niestety nie oferuje wiele więcej, przez co raczej nie zachwyci bardziej wymagających fanów planszówek. Jedyny dość ciekawy mechanizm to budowanie warstw kafelków, co stanowi główne źródło negatywnej interakcji w grze. Jeśli domyślimy się, za jakie zwierzęta będą w danej rundzie punktować przeciwnicy, możemy krzyżować im szyki i tak umieszczać swoje płytki, aby zakrywać ich zwierzęta lub dzielić duże obszary na kilka mniejszych. Nie będę ukrywał, że dobrze przeprowadzona akcja „psująca” potrafi wywołać uśmiech zadowolenia na twarzy.

Jest więc w **Fantastic Park** odrobina taktyki, ale w opracowywaniu bardziej długofalowych planów często przeszkadza losowość dociągu kafelków. Trochę brakuje mi tu głębi i większej liczby opcji dla graczy, aby chcieć do tego tytułu wracać. Cierpi on na jeszcze jedną

istotną wadę – ponieważ ostatni kafelek w ręce zawsze zachowujemy na następną rundę, dochodzi czasem do sytuacji, w której przez całą grę punktujący zestaw się nie zmienia. Wtedy gracze skupiają się na rozbudowie już istniejących dużych obszarów, aby „wycisnąć” z nich jeszcze więcej. To jeszcze bardziej „spłaszcza” tę już z założenia bardzo prostą grę i mam wrażenie, że chyba nie było zamiarem projektanta.

Fantastic Park to całkiem przyzwoity tytuł dla dzieci i rodzin z dziećmi, ale raczej tylko dla nich. Ilustracje są naprawdę urocze, a rozgrywka prosta, szybka i przyjemna. Istnieją jednak na rynku gry dziecięce i rodzinne, które potrafią dać dużo więcej zabawy i satysfakcji nawet doświadczonym planszówkowiczom. Tutaj niestety tego elementu zabrakło, przez co nowe dzieło Bretta J. Gilberta nadaje się jedynie do tego, aby z jego pomocą planszówkowi rodzice wprowadzali swoje pociechy w świat nowoczesnych gier. Tę funkcję powinno spełnić w miarę dobrze.



Fantastic Park

Zrecenzował: Michał „Windziarz” Szewczyk

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 45 minut

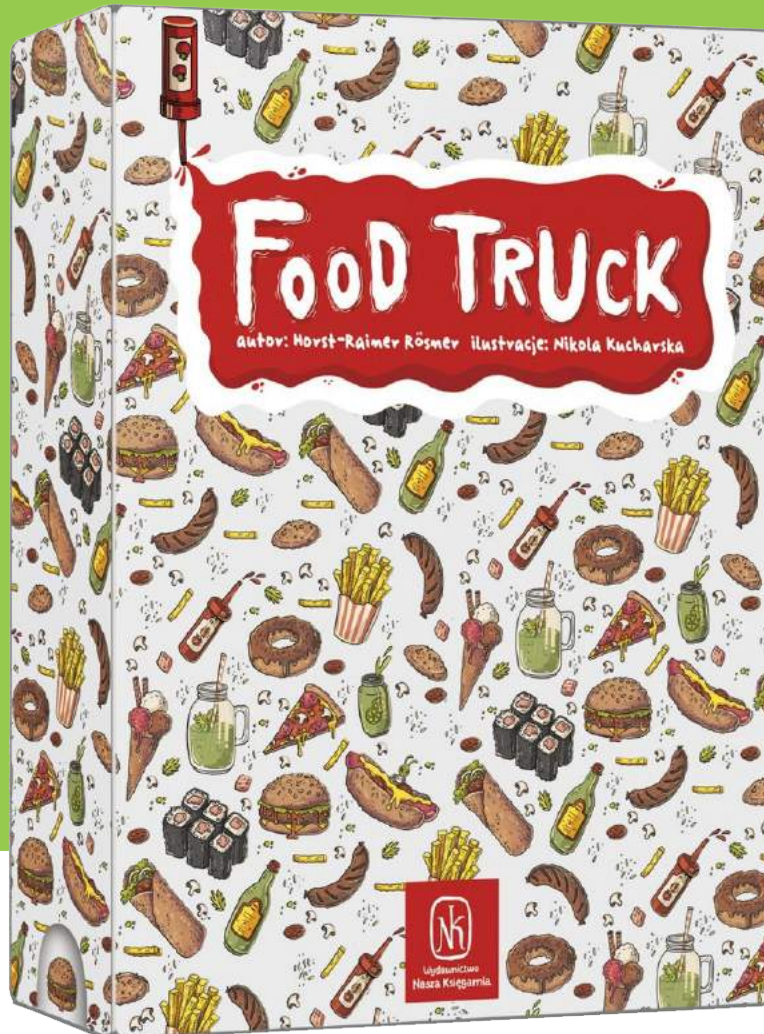
Cena: 99,95 złotych



- piękne wykonanie,
- - mechanizm warstw kafelków,
- - szybka i prosta gra dla dzieci...

- ... i chyba tylko dla dzieci,
- losowość, mało opcji i decyzji dla doświadczonych graczy.

kącik początkujących graczy



kup pan, kup pan hamburgiera!

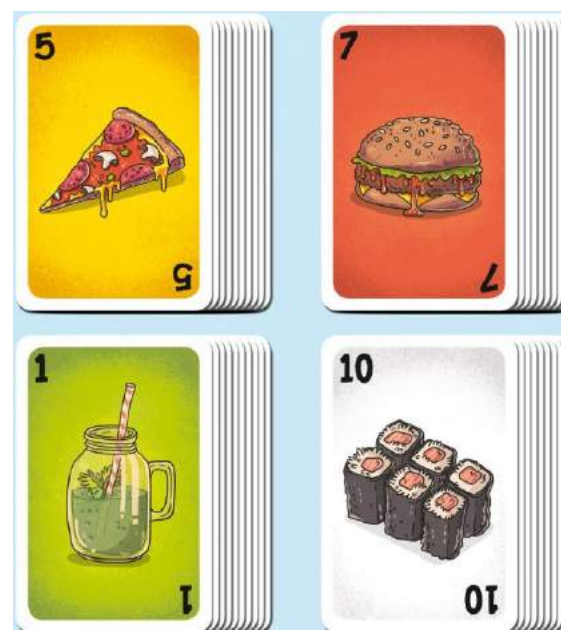
Gry imprezowe to najlepszy sposób, aby wkręcić nowych ludzi w hobby. Zasady są proste, rozgrywka szybka i zabawna. Od Dobble jeszcze chyba nikt się nie odbił, Tajniacy święcą triumfy, a Sushi Go! udowadnia, że zbieranie zestawów kart może dawać dużo frajdy. A skoro już przy zbieraniu zestawów i temacie gastronomicznym jesteśmy, warto zwrócić uwagę na niepozorne pudełko od wydawnictwa Nasza Księgarnia opatrzone tytułem Food Truck. Mobilne budy z żarciem są ostatnio prawdziwym hitem i żadna większa impreza nie może się bez nich obejść. Zastanawialiście się jednak, jak trudny bywa to kawałek chleba? A może zawsze chcieliście mieć swojego trucka i sprzedawać z niego żarcie? Jeśli tak, dobrze trafiliście.

W **Food Truck** dostaniecie własny wóz i kilka lub kilkanaście kart na rękę. Sprzedawać możecie hamburgery, koktajle z jarmużem, sushi i pizzę. To czterdzieści kart zamówień punktowanych w każdej kategorii od jednego do dziesięciu. Żeby nie było jednak zbyt prosto, w pudełku znajduje się jeszcze dwadzieścia kart specjalnych, które mogą zmienić punkty dodatnie w ujemne, wyzerować zysk za całą kategorię lub go podwoić. Celem gry jest więc takie pozbywanie się kart z ręki, aby innym zaszkodzić, a sobie pomóc. Niestety jest to proste tylko w teorii, ponieważ inni gracze dążą do tego samego co i my.

Struktura gry jest banalna. Gracz rozpoczynający rundę jako pierwszy kładzie przed sobą odkrytą kartę z ręki i umieszcza na niej żeton. Następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każda kolejna osoba robi to samo, ale nie kładzie już żetonu, ponieważ ten jest tylko jeden. Gdy już każdy ma przed sobą jedną kartę, gracz rozpoczynający zgarnia od innej osoby kartę i kładzie obok siebie. Teraz osoba, od której zabrano kartę bierze ją od innego gracza i tak dalej. Ważne jest to, że karta, na której leży żeton może zostać wzięta jako ostatnia i ten, kto ją zabrał rozpoczyna kolejną turę. Gra kończy się w momencie, w którym nie mamy już kart na rękach. Podliczamy wtedy punkty z kart leżących obok nas i ogłaszamy zwycięzcę.

Zasady są więc prościutkie, ale sama rozgrywka już dość złożona. Nie ma tutaj oklepanych schematów postępowania. Jak odskoczę w którejś kategorii, mogę otrzymać od innych jej wyzerowanie lub co gorsza zamienią mi ją w punkty ujemne. Z tych jeszcze da się wyjść, ponieważ druga karta Promocja dla par zmieni je na powrót w dodatnie, ale wtedy mogę dostać trzecią, a czwartej już w zestawie nie ma. Ogólną tendencją jest uprzykrzanie życia liderowi, jednak ten zmienia się bardzo dynamicznie, więc trzeba dość elastycznie reagować. Najciekawszym aspektem tej gry jest fakt, że karty, które mamy na ręce nigdy do nas nie trafiają, musimy je więc jak najlepiej dla nas rozdzielić pomiędzy innych graczy. To zupełnie inny pomysł na rozgrywkę niż w **Sushi Go!**, gdzie wykorzystano mechanikę draftu, ale również ciekawy. Te dwie gry są dla siebie bezpośrednią konkurencją, jednak nie potrafię wybrać, która z nich bardziej mi się podoba. Mam obydwie i równie często w obydwie gram. **Food Truck** wydaje mi się chyba nieco szybszy.

Jedynym minusem jest sposób wydania. Duże kartonowe pudełko z małą liczbą elementów. Fajna byłaby puszka z wypraską. **Sushi Go!** wrzucam w kieszeń i idę do knajpy, **Food Truck** wymaga już plecaka. Budżetowe wykonanie nadrabia jednak ceną. Za dwadzieścia pięć złotych grzech go nie wziąć. Jest na pewno lepszy niż koktajl z jarmużem, który wypijecie z food trucka i zapomnicie o tym fakcie za pół godziny. Albo i nie zapomnicie, ale to już temat na zupełnie inną opowieść...



Food Truck

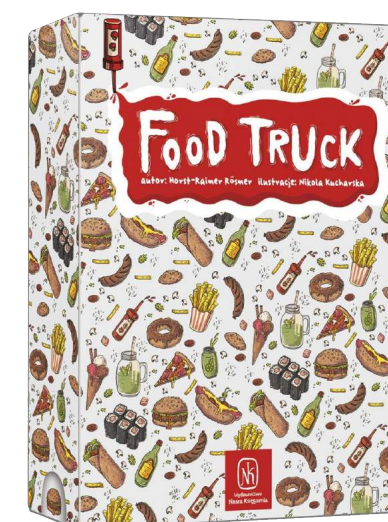
Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

Liczba graczy: 3-6 osób

Wiek: 8+

Czas gry: ok. 20 minut

Cena: 24,95 złotych



- ✓ banalne zasady, złożona rozgrywka,
- każdy podczas gry może nadrobić straty,
- mechanika uniemożliwia wyraźne odskoczenie punktami,
- cena.

- ✗ budżetowe wydanie,
- zbyt duże pudełko jak na imprezówkę.

reklama

DOMEK



rebel

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



kącik gier historycznych

Semper Fidelis: Bitwa o Lwów 1918-1919

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

Końcowy okres I wojny światowej i upadek imperiów Habsburgów, Hohenzollernów i Romanowów przyniósł nowy początek dla narodów Europy Środkowej i Wschodniej. Na gruzach cesarskich Austro-Węgier, Niemiec i Rosji znajdujące się przez długi czas pod obcą władzą narody polski, czeski, słowacki, ukraiński, litewski, łotewski, estoński oraz białoruski starały się stworzyć własne państwa. Nie każdemu z nich się to udało. Konflikty z sąsiadami były nieuniknione, ponieważ dążenia poszczególnych narodów często pozostawały ze sobą w sprzeczności. Również dawne mocarstwa nie mogły się łatwo pogodzić z utratą swoich terytoriów, a przynajmniej starały się jak najbardziej ograniczyć straty. Dotyczy to zwłaszcza Rosji, w której władzę zdobyli bolszewicy.

Semper Fidelis to gra przedstawiająca jeden z takich konfliktów między dwoma odżywającymi na gruzach upadłych imperiów narodami: walkę o Lwów między Polakami, a Ukraińcami. Dla obu stron miasto to miało niebagatelne znaczenie, także symboliczne. Lwów zamieszkały był wówczas głównie przez ludność polską, która dążyła do tego, aby miasto znalazło się w granicach odradzającej się Rzeczypospolitej. Na prowincji, czyli na obszarach wiejskich wokół Lwowa, dominowali jednak Ukraińcy. Oni, rzecz jasna, przewidywali dla niego inną rolę. Miał się stać stolicą ich państwa – Zachodnioukraińskiej Republiki Ludowej.

W grze kontrolujemy dwie strony konfliktu: Polaków i Ukraińców. Występują także dwie frakcje neutralne: wojska austro-węgierskie i milicja żydowska. Plansza do gry przedstawia ówczesny Lwów z przedmieściami. Celem obu graczy jest zdobycie kontroli nad miastem. Ścierać się w nim będą jednostki obu stron symbolizowane przez kolorowe kosteczki (każda z dwóch głównych frakcji ma dwa rodzaje jednostek, oznaczonych różnymi kolorami). Walkami w mieście kierują dowódcy, których portrety znajdziemy na kartach. Zasoby, jakimi dysponuje każda ze stron, są ograniczone. Oddaje to niełatwą sytuację materialną panującą pod koniec I wojny światowej. Przed graczami staje wyzwanie polegające na optymalnym zarządzaniu tymi skromnymi zasobami.

Wydanie gry stoi na bardzo wysokim poziomie. W środku eleganckiego pudełka znajdziemy planszę, karty, drewniane kostki, żetony, instrukcję, opisy scenariuszy i pomoce do gry (skrótty zasad). Plansza jest tekturowa, sztywna, wiele wytrzyma. Również karty mają odpowiednią grubość i dobrze się tasują. Bardzo ładnie wypada grafika gry, zwłaszcza okładka na pudełku przedstawiająca walki o lwowski sejm krajowy, i ilustracje na kartach. Warto odnotować, że instrukcja została wydrukowana na kredowym papierze. Zarówno plansza, jak i inne





elementy są bardzo funkcjonalne. Pochwalić należy autora za skróty zasad i opisy scenariuszy umieszczone na pięciu osobnych kartach. Pomagają wejść w grę i bardzo przyspieszają rozgrywkę. Jedyna uwaga, jaką miałbym do planszy od strony historyczno-geograficznej dotyczy rozmieszczenia niektórych obszarów, głównie podmiejskich. Ukraińcy mieszkający swego czasu we Lwowie po obejrzeniu planszy zwracali mi uwagę, że w rzeczywistości część obszarów została trochę poprzesuwana i plansza nie do końca oddaje wygląd miasta. Nie dotyczy to jednak jego centrum.

Instrukcja do gry oceniana jest na ogół przez graczy jako klarowna i przejrzysta, chociaż z początku nie brakowało pytań i wątpliwości dotyczących zasad. Z pewnością ułatwia poznanie gry duża liczba przykładów. Dyskusyjne z punktu widzenia tworzenia zasad może być natomiast powtarzanie tych samych informacji: z jednej strony ułatwia to poznanie gry, z drugiej jednak jest to działanie wbrew sztuce tworzenia przepisów. Dla nieobeznanych z konfliktem (czyli dla większości, w tym także dla mnie) zaletą będzie z pewnością komentarz historyczny, który przybliży realia walk o Lwów między Polakami i Ukraińcami na przełomie 1918 i 1919 roku.

Gra wykorzystuje mechanizmy *area control* oraz zarządzania ręką i punktami akcji. Rozgrywka podzielona została na etapy. Każdy z etapów dzieli się na dwie tury. Najpierw działania wykonuje jeden gracz, potem drugi. Po czterech etapach następuje podsumowanie. Oblicza się wtedy zdobyte punkty zwycięstwa oraz wprowadzane są uzupełnienia. Tura każdego z graczy dzieli się natomiast na cztery fazy: 1) początkową, 2) rozkazów, 3) walki, 4) końcową. Sercem gry jest faza rozkazów. Gracze zagrywają w niej karty i wykonują ruchy oraz inne akcje. Każdy z graczy ma pewną bazową pulę punktów akcji, którą może zwiększać przez zagrywanie kart. Podobnie jak w grach card driven, karty można jednak wykorzystać na inne sposoby, które są równie atrakcyjne. Sprowadzają się one do uruchomienia jakiegoś wydarzenia bądź uzyskania korzyści podczas walki. Punkty mogą być wydawane na szereg różnych akcji. Poza najbardziej oczywistymi akcjami, takimi jak ruch i mobilizacja oddziałów, możemy wykonać szturm (różni się od „zwykłej” walki przede wszystkim tym, że jest rozstrzygany od razu), budowę fortyfikacji, aprowizację lub negocjacje. Spośród wspomnianych akcji warto zwrócić uwagę na aprowizację. Od poziomu zaopatrzenia oddziałów zależy bowiem ich siła w walce. Z kolei negocjacje pozwalają przeciągać na swoją stronę oddziały austro-węgierskie i milicji żydowskiej. Sojusz z nimi przynosi graczowi punkty zwycięstwa, więc często dochodzi tutaj do swoistego „przeciągania liny” między stronami.

Chociaż za sprawą kolorowych kosteczek na pierwszy rzut oka **Semper Fidelis** przypomina eurogrę, niech was to nie zmyli. Walki w grze jest sporo. Z wyjątkiem szturmów, które wprowadzają pewne ograniczenia, starcia między oddziałami (kosteczkami) obu stron rozstrzygane są w fazach walki. Faza walki ma miejsce po tym jak gracz, którego tura aktualnie przypada, wykonał już swoje ruchy i inne akcje. Do starcia dochodzi w sytuacji, gdy oddziały obu stron znajdują się na jednym polu. Na początku obrońca ma możliwość wykonania odskoku, co pozwala na uniknięcie walki. Jeśli do tego nie dojdzie, obie strony sumują wartość siły swoich oddziałów. Zależy ona od poziomu zaopatrzenia. Ponadto wpływ na nią mają inne czynniki, takie jak fortyfikacje. Następnie obie strony mogą za-

grywać karty i żetony dające bonusy do walki. Obowiązuje zasada, że najpierw wsparcie danego rodzaju zagrywa atakujący, a później obrońca. Potem gracze sprawdzają w tabeli jak siła ich oddziałów przekłada się na punkty bitwy i porównują uzyskane wartości punktowe. Warto wspomnieć, że duże znaczenie ma to z ilu stron przeprowadzany jest atak, gdyż za każde pole, z którego atakujący weszli na pole obrońcy, uzyskują oni dodatkowo jeden punkt bitwy. Ostatni etap to wylosowanie karty bitwy, która zwykle dodaje jeden lub dwa punkty bitwy jednej ze stron bądź jest remisowa. Karta bitwy może też wydłużyć walkę, doprowadzając do jeszcze jednego starcia i tym samym większych strat po obu stronach.

O zwycięstwie w grze w największym stopniu decyduje kontrola pól Lwowa. Poza tym znaczenie ma liczba rozbitych oddziałów i zabitych dowódców, a także poziom morale i wspomniane już wcześniej sojusze z milicją żydowską oraz oddziałami austro-węgierskimi. Wreszcie ostatnim, nieco kontrowersyjnym rozwiązaniem są punkty zwycięstwa za zniszczenie miasta. W zależności od poziomu zniszczeń Ukraińcy otrzymują określoną liczbę ujemnych punktów zwycięstwa. Jednak jeśli żeton poziomu zniszczeń dotrze na sam koniec toru, następuje kryzys humanitarny i grę wygrywa strona ukraińska. Punkty zwycięstwa zliczane są na koniec etapów, w których następuje punktowanie. Istnieje możliwość uzyskania zwycięstwa automatycznego, jeśli jeden z graczy zdobędzie o dwadzieścia punktów więcej niż przeciwnik.

Warto zainteresować się tą grą ze względu na tematykę: bardzo nam bliską, a jednocześnie mało znaną. Współczesne wielowymiarowe kontakty naszego kraju z Ukrainą, dyskusje o nieraz trudnej wspólnej historii, mogą stanowić dodatkowy punkt odniesienia. Niezależnie od tego gra jest dobra sama w sobie. Duża liczba udanie ząbających się elementów mechaniki gry sprawia, że daną sytuację można rozegrać na różne sposoby i kolejne rozgrywki nie będą powtarzalne. Decyduje o tym zwłaszcza wielość bonusów z kart i żetonów specjalnych oraz różnorodność akcji, jakie można wykonywać podczas fazy rozkazów. Pięć różnych scenariuszy to ostateczna gwarancja,

że tym, którzy zechcą poświęcić **Semper Fidelis** swój czas szybko się ona nie znudzi. W mechanice gry można dostrzec elementy innowacyjne, choć w większości stosuje ona schematy charakterystyczne dla tego typu gier.

Z pewnością jest to jedna z najlepszych gier, jakie ukazały się ostatnio w Polsce, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę gry z pogranicza gier wojennych i euro. Niewątpliwie jest to gra historyczna. Jednocześnie opiera się na mechanice, która może zachęcać do sięgnięcia po nią graczy, którzy z grami historycznymi (w tym wojennymi) nie mieli w ogóle albo prawie

w ogóle do czynienia. Zarówno im, jak i bardziej doświadczonym graczom mogą ją śmiało polecić.

Semper Fidelis: Bitwa o Lwów 1918-1919

Zrecenzował: Ryszard „Raleen” Kita

Liczba graczy: 2 osób

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 120 minut

Cena: 139,95 złotych



- estetyczne i solidne wykonanie gry,
- historyczny klimat rozgrywki,
- wysoka regrywalność,
- ✓ • proste rozstawienie początkowe,
- bardzo dobry stosunek „jakość – cena”.

- wątpliwości dotyczące interpretacji zasad, jakie pojawiały się tuż po wydaniu gry,
- nie do końca prawidłowe rozmieszczenie na planszy przedmiotu Lwowa,
- ✗ • zasada pozwalająca na odniesienie automatycznego zwycięstwa przez Ukraińców poprzez doprowadzenie do kryzysu humanitarnego [maksymalny poziom zniszczeń Lwowa].

rebel **TIMES**

miesięcznik
miłośników gier

www.rebel.pl